



CLONK!

EIN TIEFSCHÜRFENDES SPIEL FÜR 2 BIS 4 SCHATZSUCHER AB 8 JAHREN

Die Zwerge haben ein lang vergessenes Bergwerk wiederentdeckt, das vor ewigen Zeiten in einer furchtbaren Katastrophe verschüttet worden ist. Wenn man den Gerüchten Glauben schenken darf, warten in der Tiefe unzählige Schätze darauf, endlich wieder ans Tageslicht geholt zu werden. Die mutigen Bergleute schultern ihre Spitzhacken, packen noch ein wenig hochexplosives Zwergengas ein und machen sich auf den Weg in die Mine. Doch es gibt etwas, wovon sie nichts wissen: In den tiefsten Tiefen des Berges schlummert ein bösesartiges Wesen, das man besser nicht wecken sollte.

Wie lange haben die Zwerge Zeit, ihre Förderschächte in die Erde zu treiben, bevor der Lärm das Monster aus dem Schlaf reißt? Wie viele Schätze werden die Zwerge aus dem Berg schaffen können, bevor das Wesen erwacht und die gerade erst wieder freigelegte Mine von neuem zum Einsturz bringt?

INHALT



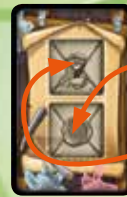
SPIELZIEL

Sammelt so viele Münzen wie möglich. Ladet dazu Schätze in eure Lore, erfüllt euren besonderen Auftrag und vermeidet es, das schlafende Monster zu wecken.

SPIELVORBEREITUNG

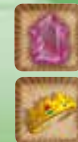
- Jeder legt ein **STOLLENTABLEAU** und eine **AUFTRAGSKARTE** vor sich aus.
- Teilt die **AUFTRAGSPLÄTTCHEN** nach Rückseiten getrennt in 2 Stapel. Die eine Vorderseite zeigt **KRISTALLFARBEN**, die andere die verschiedenen **ARTEN VON SCHÄTZEN**. Zieht nun jeder verdeckt jeweils ein Auftragsplättchen von jedem Stapel und seht sie euch geheim an: Legt eines davon offen und eines verdeckt auf die beiden Auftragsfelder auf euren Auftragskarten. Ihr entscheidet jeder selbst, welche Information für alle offen sichtbar ausliegt und welche ihr geheim haltet.

Auftragskarte



Auftragsplättchen

Vorderseite



Rückseite



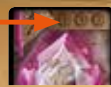
- Legt die **SCHNARCH-** und die **KAWUMM-KARTEN** in Reichweite bereit.
- Legt die **KARTE „DAS ERWACHEN“** vorerst beiseite und mischt die Schatzkarten.



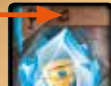
- Zieht **SCHATZKARTEN** vom Stapel und bildet damit 5 Förderschächte in der Tischmitte. Geht dabei folgendermaßen vor: Legt jeweils die ersten 2 Schatzkarten pro Förderschacht verdeckt aus. Legt dann jeweils 4 Schatzkarten abwechselnd offen und verdeckt an jeden Förderschacht an. Abschließend platziert ihr jeweils 2 Schatzkarten offen ans obere Ende jedes Förderschachts - so wie unten gezeigt: Beispiel für den Aufbau der 5 Förderschächte:



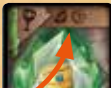
Die Symbole auf den Schatzkarten zeigen die unterschiedlichen Werte der Karten an. Je mehr Münzen abgebildet sind, desto wertvoller ist die Karte - z.B. 3 Punkte.



Allerdings stört der Lärm, den die Zwerge beim Graben machen, das schlafende Wesen in der Tiefe. Da ihr nicht wollt, dass es erwacht und euch erwischt, solltet ihr möglichst vermeiden, Karten zu bekommen, die das Augensymbol zeigen.



Je mehr Augensymbole ihr am Ende des Spiels auf den Karten in eurer Lore habt, desto größer ist die Gefahr, dass ihr von dem Monster geschnappt werdet, wenn es schließlich vollends erwacht.



Einige Schatzkarten zeigen auch beide Symbole oder keine Symbole.



- Jeder von euch erhält 4 Schatzkarten, die ihr verdeckt auf die Hand nehmt.
- Teilt die übrigen Schatzkarten in so viele ungefähr gleich große Stapel auf, wie ihr Spieler seid (bei 3 Spielern 3 Stapel, bei 4 Spielern 4 Stapel ...). Legt die Karte „Das Erwachen“ verdeckt auf einen dieser Stapel und platziert alle anderen Stapel darüber. Das ist euer Nachziehstapel.

SPIELVERLAUF

Wer zuletzt jemanden schnarchen gehört hat, beginnt das Spiel. Er stellt den Startspielerzweig vor sich auf, wo dieser bis zum Ende des Spiels verweilt.

Bist du an der Reihe, handelst du nacheinander die folgenden Phasen ab:

- I. DIE LORE FÜLLEN:** (entfällt in der ersten Runde) Lege alle deine Schatzkarten aus deinem Stollen als Stapel in deine Lore. Dabei liegt der zuletzt gehobene Schatz oben.
- II. SCHÄTZE HEBEN:** Grabe bis zu 4 zueinanderpassende Schätze aus und lege maximal eine passende Schatzkarte in den Stollen eines Mitspielers.
- III. GERÖLL SICHTEN:** Erhalte den Bonus für leere Stollenfelder, ziehe Karten nach und ergänze die Förderschächte.

I. DIE LORE FÜLLEN

ERSTE RUNDE: In deinem ersten Zug musst du eine Karte aus deiner Hand direkt in die Lore legen. Dies ist dein erster gehobener Schatz. Weiter mit Phase 2.

AB RUNDE 2: Sammle alle Schatzkarten aus deinem Stollen ein und lege sie so in deine Lore, dass die Karte, die zuvor ganz rechts gelegen hat, nun die oberste Karte des Stapels in deiner Lore ist.

Beispiel: Die Schatzkarten werden in die Lore gelegt - und zwar zuerst der rote Hammer, dann der grüne Hammer.



II. SCHÄTZE HEBEN

In deinem Zug kannst du bis zu 4 Schatzkarten auf die freien Plätze in deinem Stollen legen.

Du **DARFST** dazu jede beliebige Schatzkarte nutzen, die entweder am oberen Ende der Förderschächte liegt oder die sich auf deiner Hand befindet. Einzige **BEDINGUNG:** Die Schatzkarte muss **ENTWEDER DIE GLEICHE KRISTALLFARBE ODER DEN GLEICHEN SCHATZ** wie deine zuletzt gelegte Schatzkarte zeigen.

Zu Beginn deines Zuges muss die erste Schatzkarte, die du spielst, zu der obersten Karte in deiner Lore passen.

Jede Schatzkarte, die du nimmst, legst du auf den nächsten freien Platz in deinem Stollen. Dabei musst du die Plätze immer von links nach rechts füllen. Eine gerade ausgespielte Karte gibt immer 2 Merkmale (Kristallfarbe und Schatzart) vor, zu denen die nächste Karte mindestens in einem Merkmal passen muss. Auf diese Weise bildest du im Laufe des Spiels eine Reihe von zueinanderpassenden Schatzkarten.



Die 2. Phase endet, wenn du keine Schatzkarten mehr in deinen Stollen legen möchtest oder kannst, weil du keine Karte mehr passend anlegen kannst oder alle Plätze auf deinem Stollentableau besetzt sind.

JEDERZEIT IN DIESER PHASE

ENMAL PRO ZUG darfst du **EINE SCHATZKARTE** (aus deiner Hand oder aus einem der Förderschächte) auf einen freien Platz in den **STOLLEN EINES MITSPIELERS** legen. Diese Schatzkarte muss zu der zuletzt von dem Mitspieler ausgelegten Karte in seinem Stollen passen (wie oben beschrieben). Damit kannst du z.B. eine unliebsame Schatzkarte aus dem Weg räumen, die das obere Ende eines Förderschachts blockiert, oder eine Handkarte loswerden und bei der Gelegenheit einem Mitspieler ein paar Augensymbole unterschieben.

HINWEIS: In der ersten Runde haben die Mitspieler noch keine Schatzkarten in ihrer Lore, so dass der Startspieler keine Schatzkarte in die Stollen der Mitspieler spielen kann.



Wenn du an der Reihe bist, darfst du eine Kawumm-Karte abwerfen. Mit dieser Karte kannst du eine Schatzkarte am oberen Ende eines der Förderschächte wegsprengen. Lege die entfernte Schatzkarte auf einen separaten Ablagestapel. Die Kawumm-Karte kommt zurück auf den Kawumm-Kartenstapel.

Drehe eine verdeckt liegende Schatzkarte immer sofort um, wenn sie freigelegt wird.

Wenn die letzte Schatzkarte aus einem der 5 Schächte genommen wird, lege sofort Karten nach, um einen neuen Schacht zu bilden: Ziehe dazu Schatzkarten vom Nachziehstapel und lege 1 Karte verdeckt und 2 offen aus.

Beispiel, ausgehend von der grünen Kette ganz oben in der Lore:

Peter wählt aus einem der Förderschächte eine weiße Kette, die in der Schatzkart zu der in seinem Stollen ausliegenden Kette passt. Er hätte auch die rote Kette von seiner Hand oder die pinke Kette aus dem linken Förderschacht spielen können, die ebenfalls gepasst hätten.

Die weiße Kette legt Peter nun links auf den ersten freien Platz in seinem Stollen. Damit ist dies nun der zuletzt gehobene Schatz, zu dem die nächste Schatzkarte passen muss.

Peter spielt als Nächstes die weiße Statue von seiner Hand, die farblich passt. Er entschließt sich, jetzt eine Karte auf das Stollentableau eines Mitspielers zu spielen. Er gibt ihm die rote Statue. Die darunterliegende Schatzkarte dreht er sofort um und entdeckt eine gelbe Krone.

Schließlich nimmt Peter noch die blaue Statue und entscheidet sich dann, keine weiteren Schatzkarten in seinen Stollen zu spielen.

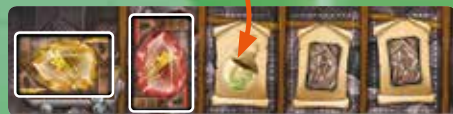
Peters Handkarten



Peters Stollen



Stollen des Mitspielers



III. GERÖLL SICHEN

Am Ende deines Zuges schaust du, ob und wie viele Plätze in deinem Stollen leer geblieben sind. Für jeden **LEEREN** Platz in deinem Stollen erhältst du die dort angegebene Karte:

1. **STOLLENFELD** - nimm eine Schnarchkarte und lege sie unter den Stapel in deiner Lore.
2. **STOLLENFELD** - nimm eine Kawumm-Karte und lege sie neben dein Stollentableau.
3. **UND 4. STOLLENFELD** - zieh eine Schatzkarte vom Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.

Für Stollenfelder, auf denen Schatzkarten liegen, erhältst du keine Karten.

ACHTUNG:

Wer nicht zumindest einen Schatz heben kann, nimmt eine Schnarchkarte; der betreffende Zwerg schläft bei der Arbeit, und sein lautes Schnarchen stört das schlafende Monster.

Eine Schnarchkarte zählt am Ende 3 Augensymbole.



Nachdem du ggf. Karten für leere Stollenfelder genommen hast, musst du noch eine Schatzkarte ziehen und auf die Hand nehmen.

Nun **MUSST** du eine Schatzkarte von deiner Hand offen an irgendeinen der fünf Förderschächte anlegen. Achte darauf, dass der darunterliegende Schatz erkennbar bleibt.

Am Ende deines Zuges darfst du max. 5 Schatzkarten auf der Hand haben. Lege überzählige Schatzkarten auf den Ablagestapel.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun an der Reihe und setzt das Spiel wie oben beschrieben fort.

Beispiel:

Andrea konnte in dieser Runde keine Schätze heben. D.h. sie zieht eine Schnarchkarte, eine Kawumm-Karte und zwei Schatzkarten sowie die eine Schatzkarte, die jeder Spieler stets am Ende seines Zuges auf die Hand nimmt. Dann spielt sie eine Schatzkarte aus ihrer Hand auf einen der fünf Förderschächte.

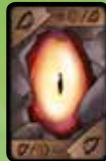


ACHTUNG!

Gelegt ist gelegt. Eine einmal ordnungsgemäß im Stollen angelegte Schatzkarte kann nicht wieder entfernt werden. Es ist auch nicht gestattet, die Reihenfolge der Schatzkarten im eigenen Stollen zu verändern oder den Inhalt fremder Loren zu überprüfen. Man darf jedoch die Karten in der eigenen Lore anschauen, wobei darauf zu achten ist, dass die oberste Karte nicht verändert wird.

SPIELLENDE

Die Karte „**DAS ERWACHEN**“ leitet die letzte Runde des Spiels ein. Erscheint diese Karte im Nachziehstapel, legt sie erst einmal zur Seite. Der Spieler, der sie aufgedeckt hat, zieht stattdessen die nachfolgende Karte. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass ihr alle gleich oft am Zug wart.



Schatzkarten, die ihr bei Spielende noch auf der Hand habt, zählen nicht, sondern werden auf den Ablagestapel gelegt.

Nehmt nun alle Schatz- und ggf. Schnarchkarten aus eurer Lore und eurem Stollen sowie alle Kawumm-Karten, die ihr noch nicht ausgespielt habt. Sie gehen in die Wertung ein.

WERTUNG

Jeder von euch zählt seine Münzen folgendermaßen zusammen:

- Addiert alle **MÜNZEN**, die auf euren Schatz- und Kawumm-Karten abgebildet sind.
- Deckt euer **GEHEIMES AUFTRAGSPLÄTTCHEN** auf und errechnet die Summe der Münzen, die ihr für eure Schatzkarten bekommt. Je nachdem, wie viele passende Schatzkarten ihr gesammelt habt, erhaltet ihr Punkte entsprechend dieser Tabelle:
Dies geschieht separat für jedes der beiden Auftragsplättchen, d.h. eine Schatzkarte kann auch zweimal zählen, wenn sie in Kristallfarbe und Schatzart mit den beiden Auftragsplättchen übereinstimmt.
- Zählt die Augensymbole auf euren Karten. Wer von euch die **MEISTEN AUGENSYMBOLE** hat, erhält die Karte „**DAS ERWACHEN**“ und gerät in einen Steinschlag, der durch das Erwachen des Monsters ausgelöst wird. Die Schätze des betroffenen Spielers werden beschädigt und er verliert halb so viele Münzen, wie Augensymbole auf seinen Schatzkarten abgebildet sind (aufgerundet).

1	1
2	2
3	4
4	8
5	9
6	12
7	16
8	20
9+	25

Beispiel:

Peter zählt 19 Münzen auf seinen Karten. Sein Auftrag besagte, dass er vor allem Ketten und grüne Schätze bergen sollte. Er hat vier Ketten, die ihm 6 Münzen bringen, und vier grüne Karten, die ihm noch einmal 6 Münzen einbringen.

Andrea zählt 14 Münzen auf ihren Karten. Ihr Auftrag besagte, dass sie vor allem Kronen und rote Schätze bergen sollte. Sie hat vier Kronen, die ihr 6 Münzen bringen, und drei rote Karten, die ihr 4 Münzen einbringen. Schließlich zählen beide die Augen auf ihren Karten: Peter hat 15 Augen, Andrea nur 14. Da er die meisten Augen hat, nimmt Peter die Karte „Das Erwachen“ und zieht 8 Münzen von seiner Gesamtsumme ab ($15 : 2 = 7,5$ - aufgerundet = 8).

Am Ende hat Thomas 23 Münzen ($19+6+6-8$) und Andrea 24 ($14+6+4$). Andrea gewinnt mit den meisten Münzen.

Peters Karten

Andreas Karten



© 2016 HUCH! & friends
Autor: Michael Xuereb
Illustration: Marek Bláha
Design: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller+ Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

& friends
HUCH!



CLONK!

A DEEP-DIGGING GAME FOR 2 TO 4 TREASURE SEEKERS 8 YEARS AND UP

The dwarves have rediscovered a long-forgotten mine that had been buried due to a terrible catastrophe ages ago. If the rumors are to be believed, countless treasures down there are waiting to finally be brought back to daylight. The courageous miners shoulder their pickaxes, pack some highly explosive dwarf gas and set out for the mine. But there is something they don't know about: In the deepest depths of the mountain, there is an evil creature slumbering that you'd better not wake up. How much time will the dwarves have to drive their mine shafts into the earth before the noise will rouse the monster from its sleep? How many treasures will the dwarves manage to get out of the mountain before the monster awakens and makes the recently recovered mine collapse again?

CONTENTS



OBJECT OF THE GAME

Collect as many coins as possible. To this end, load treasures in your mine cart, fulfill your special task and avoid waking the sleeping monster.

SET-UP

- Place a **GALLERY BOARD** and a **TASK CARD** in front of each player.
- Divide the **TASK TILES** into two stacks according to their backs. One of the fronts shows **CRYSTAL COLORS**, the other depicts **DIFFERENT TYPES OF TREASURES**. Now, everybody draws one Task tile, face down, from each stack and secretly looks at the two. Place one face up and the other face down on the two Task spaces on your Task card. Decide for yourself which information to display open to all players and which one to keep secret.



- Put out the **SNORE CARDS** and the **KABLOOY CARDS** within reach.
- Put the **AWAKENING CARD** aside for now and shuffle the Treasure cards.



- Draw **TREASURE CARDS** from the pile and use them to form 5 mine shafts in the middle of the table. Do this in the following way: Lay out the first 2 Treasure cards, face down and overlapping, to create each mine shaft. Then add 4 Treasure cards to each mine shaft, alternating between face up and face down. Finally, place 2 Treasure cards face up at the top of each mine shaft - as shown below:

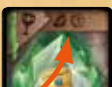
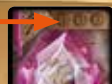
Example of the set-up of the 5 mine shafts:



The symbols on the Treasure cards indicate the different values of the cards. The more coins a card shows, the more valuable it is (e.g., 3 points).

However, the noise that the dwarves make while digging disturbs the sleeping monster in the depths of the mine. Since you don't want the monster to wake up and catch you, you should try to avoid getting cards that show the eye symbol.

The more eye symbols you have on the cards in your mine cart at the end of the game, the greater the risk that the monster will catch you when it finally awakens. Some Treasure cards even depict both symbols



- Each player gets 4 Treasure cards and takes them into his hand, hidden from the other players.
- Divide the remaining Treasure cards into as many approximately equal piles as there are players (3 piles in a game with 3 participants; 4 piles with 4 participants...). Put the Awakening card face down on one of these piles and place all the other piles on top. This is the draw pile.

COURSE OF THE GAME

The player who last heard somebody snore begins the game. He places the starting player dwarf in front of him and leaves him there until the end of the game.

On your turn, you carry out the following actions, one after another:

- I. FILL THE MINE CART:** (omitted in the first round) Put all the Treasure cards from your gallery as a pile in your mine cart, with the most recently unearthed treasure lying on top.
- II. UNEARTH TREASURES:** Dig up 1 to 4 matching treasures and, if you want, put one matching Treasure card in another player's gallery.
- III. SIFT THROUGH THE RUBBLE:** Obtain a bonus for empty gallery spaces, then draw cards and add a Treasure card to one of the mine shafts.

I. FILL THE MINE CART

FIRST ROUND: On your first turn, you have to put one card from your hand directly in your mine cart. This is the first treasure you have unearthed. Then go to phase 2.

FROM THE SECOND ROUND ON: Collect all Treasure cards from your gallery and put them in your mine cart so that the card that previously was on the very right now is the top card of the pile in your mine cart.

Example: *The Treasure cards are put in the mine cart - first, the red hammer; then, the green hammer.*



II. UNEARTH TREASURES

On your turn, you can put up to 4 Treasure cards on the unoccupied spaces in your gallery.

You **MAY** use any Treasure card for this - either from the top of a mine shaft or from your hand. The only **CONDITION** is that the Treasure card shows **EITHER THE SAME COLOR OF CRYSTAL OR THE SAME TREASURE** as your previously placed Treasure card.

Put every Treasure card you take on the next free space in your gallery, always filling the spaces from left to right. The card you play has two features (crystal color and treasure type) one of which needs to match the next card.

This way, you form a chain of matching Treasure cards during the game.



The second phase ends when you are not willing or able to lay any more Treasure cards into your gallery since you can no longer add any matching card or since all spaces on your Gallery board are occupied.

ANYTIME DURING THIS PHASE

ONCE PER TURN, you may **PUT ONE TREASURE CARD** (from your hand or from one of the mine shafts) on an unoccupied space **IN ANOTHER PLAYER'S GALLERY**. This Treasure card has to match the last card laid out by that player in his gallery (as described above). This way, you can, for example, eliminate an unfavorable Treasure card that blocks the top of a mine shaft, or get rid of a hand card and, on this occasion, unload a few eye symbols onto another player.

NOTE: In the first round, the players don't have any Treasure cards yet in their mine cart, so that the starting player can't put a Treasure card in another player's gallery.



On your turn, you may discard a Kablooy card. With this card, you can blast away a Treasure card at the top of one of the mine shafts. Place the removed Treasure card on a separate discard pile and put the Kablooy card back on the Kablooy card pile.

Turn over a face-down Treasure card as soon as it has been exposed.

When the last Treasure card has been taken from one of the 5 mine shafts, immediately lay out cards in order to form a new shaft: Take Treasure cards from the draw pile and place 1 card face down and 2 cards face up.

Example, starting with the green necklace at the very top of the mine cart: Thomas chooses a white necklace from one of the mine shafts; this card matches the treasure type of the card (necklace) in his gallery. He could also have played the red necklace from his hand or the pink necklace from the left mine shaft; they would have matched as well.

Thomas puts the white necklace on the first unoccupied space on the left in his gallery. This is now the most recent unearthed treasure; this is the card that the next Treasure card will have to match.

Then Thomas plays the white statue from his hand; it matches the color of the previous card.

Now he decides to put a card - the red statue - in another player's gallery. He immediately turns over the Treasure card that was underneath it and discovers a yellow crown.

Finally, Thomas takes the blue statue and then decides not to put any more Treasure cards in his gallery.



III. SIFT THROUGH THE RUBBLE

At the end of your turn, check whether there are any unoccupied spaces left in your gallery (and if so, how many). For each **EMPTY** space in your gallery, you obtain the card indicated:

1ST GALLERY SPACE

- take a Snore card and put it underneath the pile in your mine cart.

2ND GALLERY SPACE

- take a Kablooy card and put it next to your Gallery board.

3RD AND 4TH GALLERY SPACE - pick a Treasure card from the draw pile and take it into your hand.

You don't get any cards for gallery spaces occupied by Treasure cards.

NOTE:

Players unable to dig at least one treasure take a Snore card; their dwarf is sleeping on the job and his loud snoring disturbs the sleeping monster.



Each Snore card gives you 3 eye symbols in the end.

After you have taken cards for empty gallery spaces (if applicable), you need to draw another Treasure card and take it into your hand.

Now you **HAVE TO** add a Treasure card from your hand face up to any one of the five mine shafts. Make sure that the treasure underneath it remains visible.

At the end of your turn, you may have a maximum of 5 Treasure cards in your hand. Put excess Treasure cards on the discard pile.

Now the next player in clockwise order has his turn; he continues the game as described above.

Example:

This round, Andrea wasn't able to expose any treasures. That means that she just draws one Snore card, one Kablooy card and two Treasure cards, plus the one Treasure card that every player always takes into his hand at the end of his turn. Then she plays a Treasure card from her hand onto one of the five mine shafts.

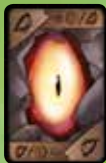


ATTENTION!

Placed is placed. Once a Treasure card has been properly laid out in the gallery, it cannot be removed. Nor are you allowed to change the order of Treasure cards in your gallery either or to inspect the content of other players' mine carts. However, you may look at the cards in your own mine cart, careful not to change the top card.

END OF THE GAME

The **AWAKENING** card triggers the final round of the game. When this card comes up in the draw pile, you put it aside for now. Instead, the player who has revealed it draws the subsequent card. The round is still completed, so that everybody has the same number of turns.



Treasure cards that you have in your hand at the end of the game don't count; they are put on the discard pile.

Now take all cards out of your mine cart and your gallery, as well as all Kablooley cards that you haven't played. They are included in the scoring.

SCORING

Each player adds up his coins as follows:

- Add up all the **COINS** depicted on your Treasure cards and Kablooley cards.

- Reveal your **SECRET TASK TILE** and calculate the total of coins you get for your Treasure cards. Depending on the number of matching Treasure cards you have collected, you score points according to the following table:

1	1
2	2
3	4
4	8
5	9
6	12
7	16
8	20
9+	25

This is done separately for each of the two Task tiles. A Treasure card can even count twice if it matches the two Task tiles in crystal color and treasure type.

- Count the eye symbols on your cards. The player who has the **MOST EYE SYMBOLS** receives the **AWAKENING** card and gets caught in a rockfall triggered by the awakening of the monster. The treasures of the player concerned are damaged, and he loses half as many coins as there are eye symbols depicted on his Treasure cards (rounded up).

The player with the highest total of coins wins the game. In case of a tie, the player who has fewer eye symbols on his Treasure cards wins. If there is still a tie, the player with the most Treasure cards wins. And if there is still another tie, the players involved share the victory.

Example:

Thomas counts 19 coins on his cards. His task was to primarily expose necklaces and green treasures. He has four necklaces, worth 6 coins, and four green cards that give him another 6 coins.

Andrea counts 14 coins on her cards. Her task was to primarily expose crowns and red treasures. She has four crowns, worth 6 coins, and three red cards that give her another 4 coins.

Finally, both players count the eyes on their cards: Thomas has 15 eyes; Andrea, only 14. Since he has the most eyes, Thomas has to take the Awakening card and subtract 8 coins from his total ($15 : 2 = 7.5$; rounded up: 8).

In the end, Thomas has 23 coins ($19+6+6-8$) and Andrea has 24 coins ($14+6+4$). Andrea wins with the most coins.

Thomas' cards



Andrea's cards



© 2016 HUCH! & friends
Author: Michael Xuereb
Illustration: Marek Bláha
Design: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Editing: Britta Stöckmann
Translation: „Word for Wort“,
Sybille & Bruce Whitehill

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

& friends
HUCH!



CLONIK!

UN JEU POUR 2 À 4 MINEURS CHERCHEURS DE TRÉSORS À PARTIR DE 8 ANS

Des nains ont redécouvert une mine oubliée depuis longtemps et qui s'était effondrée il y a une éternité à la suite d'une terrible catastrophe. Si on en croit les rumeurs, des trésors innombrables s'y trouveraient, attendant d'être remontés à la lumière du jour. Armés de leurs pioches et équipés d'un gaz nain hautement explosif, de courageux mineurs décident d'explorer ses galeries. Mais il y a une chose qu'ils ignorent : dans les tréfonds de la montagne, dort une créature malfaisante qu'il vaut mieux éviter de réveiller. Pendant combien de temps les nains parviendront-ils à creuser le sol avec leurs outils avant que le bruit ne tire le monstre de son sommeil ? Combien de trésors les nains réussiront-ils à extraire de la montagne avant que le monstre ne se réveille et provoque une nouvelle fois l'effondrement de la mine ?

MATÉRIEL DE JEU



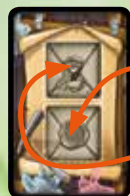
BUT DU JEU

Amasser le plus de pièces possible. Pour cela, il faut charger des trésors dans votre wagonnet, remplir vos contrats et éviter de réveiller le monstre assoupi.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur place un **PLATEAU GALERIE** et une **CARTE CONTRAT** devant lui.
- Séparez les **TUILES CONTRAT** en deux piles, en fonction de leur verso. Certains rectos représentent des **COULEURS DE CRISTAL**, les autres représentent différents **TYPES DE TRÉSORS**. Ensuite, chaque joueur pioche une tuile, face cachée, dans chacune des deux piles et les consulte secrètement. Il en place une face visible, et l'autre face cachée, sur les deux emplacements contrat de sa carte contrat. C'est à chaque joueur de choisir quelle information sera montrée à ses adversaires et quelle information sera cachée.

Carte contrat



Tuiles contrat

Face visible

Face cachée



- Placez les **CARTES RONFLEMENTS** et **EXPLOSION** sur la table pour qu'elles restent accessibles.



- Laissez la **CARTE RÉVEIL** de côté pour l'instant et mélangez les cartes trésor.

- Piochez des **CARTES TRÉSORS** dans la pile et placez-les de façon à former 5 puits de mine au centre de la table. Procédez de la manière suivante : posez d'abord 2 cartes trésor face cachée, qui se chevauchent, pour former chaque puits. Puis ajoutez 4 nouvelles cartes trésor sur chaque puits, en alternant une face visible puis une face cachée. Enfin, posez 2 cartes trésor face visible en haut de chacun des puits, comme sur l'illustration suivante :

Exemple de mise en place des 5 puits de mine :

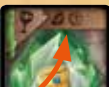
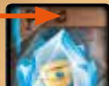
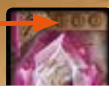


Les symboles sur les cartes trésor indiquent les différentes valeurs des cartes. Plus une carte montre de pièces, plus elle a de la valeur (ex. : 3 points).

Mais le bruit que font les nains en creusant dans la mine dérange la créature qui dort au fond. Et comme il vaut mieux ne pas réveiller le monstre et se faire attraper, les joueurs doivent éviter de prendre des cartes sur lesquelles sont représentés des symboles œil.

En fin de partie, plus les cartes collectées dans votre wagonnet montrent des symboles œil, plus le risque sera grand de vous faire attraper par le monstre quand il sera complètement réveillé.

Certaines cartes cumulent les deux symboles, pièce et œil, et certaines n'ont aucun symbole.



- Chaque joueur reçoit 4 cartes trésor et les garde cachées dans sa main.
- On divise les cartes trésor restantes en autant de piles de hauteurs équivalentes que de joueurs dans la partie (3 piles pour une partie à 3 joueurs, 4 piles pour une partie à 4 joueurs...). On place la carte réveil face cachée sur une de ces piles, puis on empile les autres piles par-dessus. Cette pile formera la pioche.

DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier joueur à avoir entendu quelqu'un ronfler débute la partie. Il place le nain premier joueur devant lui et le laisse en place jusqu'à la fin de la partie.

A son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes, l'une après l'autre :

- I. REMPLIR SON WAGONNET :** (sauf au premier tour) Le joueur forme une pile avec toutes les cartes trésor de sa galerie et les place dans son wagonnet, avec le trésor déterré le plus récemment sur le dessus de la pile.
- II. DÉTERRER DES TRÉSORS :** Le joueur déterre 1 à 4 trésors compatibles et, s'il le souhaite, place 1 carte trésor compatible dans la galerie d'un autre joueur.
- III. FOUILLER LES GRAVATS :** Le joueur récolte un bonus pour les emplacements libres de sa galerie, puis pioche des cartes et ajoute une carte trésor à l'un des puits.

I. REMPLIR SON WAGONNET

PREMIER TOUR : Lors de son premier tour, chaque joueur doit placer une carte de sa main directement dans son wagonnet. Il s'agit du premier trésor que vous avez déterré. Puis passez à la phase 2.

A PARTIR DU DEUXIÈME TOUR : Prenez toutes les cartes trésor de votre galerie et placez-les dans votre wagonnet, de façon à ce que la carte qui se trouvait le plus à droite se trouve à présent sur le dessus de la pile de votre wagonnet.

Exemple : Les cartes trésor sont placées dans le wagonnet - d'abord, le marteau rouge; puis, le marteau vert.



II. DÉTERRER DES TRÉSORS

Lors de son tour, le joueur peut placer jusqu'à 4 cartes trésor sur les emplacements libres de sa galerie.

Il **PEUT** utiliser n'importe quelle carte trésor pour cela - soit une carte en haut d'un des puits, soit une carte de sa main. La seule **CONDITION** est que cette carte trésor représente **SOIT LA MÊME COULEUR DE CRISTAL, SOIT LE MÊME TYPE DE TRÉSOR** que la carte trésor posée précédemment.

Au début de son tour, la première carte trésor que place le joueur doit aussi être compatible avec la carte située au sommet de la pile de son wagonnet.

Il place chaque carte trésor qu'il prend sur le prochain emplacement libre de sa galerie, en comblant les espaces de gauche à droite. Chaque carte posée possède deux caractéristiques (couleur de cristal et type de trésor) : une des deux caractéristiques doit être commune avec une des caractéristiques de la carte suivante.

De cette façon, le joueur forme tout au long de la partie une suite de cartes trésor à chaque fois liées entre elles par une caractéristique.



La deuxième phase prend fin quand un joueur ne souhaite plus ou qu'il ne peut plus poser de cartes trésor dans sa galerie : parce qu'il ne peut plus ajouter de carte compatible, ou parce que la totalité des emplacements de sa galerie sont occupés.

A TOUT MOMENT AU COURS DE CETTE PHASE

UNE FOIS PAR TOUR, un joueur **PEUT POSER UNE CARTE TRÉSOR** (prise de sa main ou d'un des puits) sur un emplacement libre **DANS LA GALERIE D'UN AUTRE JOUEUR**. Cette carte trésor doit être compatible avec la dernière carte posée par ce joueur dans sa galerie (comme expliqué plus haut). De cette façon, un joueur peut, par exemple, éliminer une carte trésor gênante qui bloque le haut d'un puits, ou se débarrasser d'une carte de sa main pour se débarrasser de symboles œil sur un autre joueur.

REMARQUE : Au cours du premier tour, les joueurs ne possèdent encore aucune carte trésor dans leur wagonnet. Le premier joueur ne peut donc pas poser une carte trésor dans la galerie d'un autre joueur.



Lors de son tour, le joueur peut défausser une carte explosion. Grâce à cette carte, il peut faire exploser une carte trésor qui se trouve tout en haut d'un des puits. On place la carte détruite sur une pile de défausse séparée et on repose la carte explosion sur la pile de cartes explosion.

On révèle une carte trésor qui était face cachée dès que la carte qui la chevauchait a été retirée.

Quand la dernière carte trésor a été prise sur l'un des 5 puits, placez immédiatement de nouvelles cartes afin de former un nouveau puits : piochez des cartes trésor dans la pioche et placez 1 carte face cachée, puis 2 cartes face visible.

Exemple, en commençant par le collier vert situé sur le dessus du wagonnet :

Thomas choisit un collier blanc dans un des puits. Cette carte est compatible avec le type de trésor de la dernière carte (collier) de sa galerie. Il aurait aussi pu jouer le collier rouge situé dans sa main ou le collier rose situé dans le puits de gauche. Ces deux cartes étaient aussi compatibles avec sa dernière carte jouée.

Thomas pose le collier blanc sur le premier emplacement libre à gauche dans sa galerie. Il s'agit à présent de son trésor déterré le plus récemment : c'est donc la carte avec laquelle devra être compatible la prochaine carte trésor posée.

Ensuite, Thomas joue la statue blanche de sa main : elle est compatible avec la couleur de cristal de la carte précédente.

A présent, il décide de poser une carte, la statue rouge, dans la galerie d'un autre joueur. Il retourne alors immédiatement la carte trésor qui se trouvait sous cette carte et révèle ainsi une couronne, jaune.

Pour finir, Thomas prend la statue bleue et décide ensuite de ne plus poser de cartes trésor dans sa galerie.

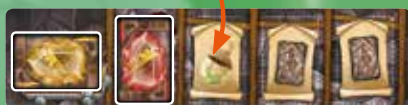
Main de Thomas



Galerie de Thomas



Plateau d'un adversaire



III. FOUILLER LES GRAVATS

A la fin de son tour, chaque joueur doit vérifier s'il y a des emplacements libres dans sa galerie (et si c'est le cas, combien). Pour chaque emplacement **LIBRE** dans sa galerie, en commençant par l'emplacement le plus à gauche, le joueur reçoit les cartes suivantes :

1^{ER} EMPLACEMENT DE GALERIE - prenez une carte ronflements et placez-la sous la pile dans votre wagonnet.

2^{ÈME} EMPLACEMENT DE GALERIE - prenez une carte explosion et placez-la à côté de votre plateau galerie.

3^{ÈME} ET 4^{ÈME} EMPLACEMENT DE GALERIE - emplacement de galerie - piochez une carte trésor dans la pioche et placez-la dans votre main.

Un joueur n'obtient pas de cartes pour les emplacements occupés par des cartes trésor dans sa galerie.

NOTE :

Les joueurs qui ne peuvent pas déterrer au moins un trésor prennent une carte ronflements. Leur nain s'est assoupi et ses ronflements sonores dérangent le monstre endormi. Chaque carte ronflements donne à son propriétaire 3 symboles œil en fin de partie.



Après avoir éventuellement récupéré des cartes pour les emplacements libres de sa galerie, le joueur doit piocher une autre carte trésor et la placer dans sa main. Le joueur **DOIT** à présent ajouter une carte trésor de sa main, face visible, dans un des cinq puits.

Assurez-vous que le trésor situé en dessous reste visible.

A la fin de son tour, le joueur peut conserver un maximum de 5 cartes trésor dans sa main. Il doit se débarrasser des cartes en trop sur la pile de défausse.

Puis c'est au joueur suivant, dans le sens horaire, de procéder à son tour : il effectue les étapes décrites plus haut.

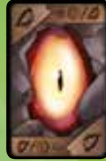
Exemple : Lors de son tour, Andrea n'a pu exposer aucun trésor. Cela signifie qu'elle se contente de piocher une carte ronflements, une carte explosion et deux cartes trésor, plus la carte trésor que chaque joueur prend toujours dans sa main à la fin de son tour. Puis elle pose une carte trésor de sa main sur un des cinq puits.



ATTENTION ! Une carte posée est une carte jouée. Une fois qu'une carte trésor a été placée de façon correcte dans une galerie, on ne peut plus la reprendre. Il est également interdit de modifier l'ordre des cartes trésor dans votre galerie ou de prendre connaissance du contenu du wagonnet des autres joueurs. Vous avez par contre le droit de consulter les cartes présentes dans votre propre wagonnet, mais sans modifier la carte située au sommet de la pile.

FIN DE LA PARTIE

La carte **RÉVEIL** déclenche la fin de la partie. Quand cette carte apparaît dans la pioche, on la met pour l'instant de côté. Le joueur qui l'a révélée pioche la carte suivante. Chaque joueur joue une dernière fois, afin que chacun ait joué le même nombre de tours.



Les cartes trésor qui sont encore dans votre main à la fin de la partie ne comptent pas. Elles sont placées dans la défausse.

Rassemblez à présent toutes les cartes présentes dans votre wagonnet et votre galerie, ainsi que les cartes explosion que vous n'avez pas jouées. Toutes ces cartes vont vous permettre de marquer des points.

CALCUL DES SCORES

Chaque joueur additionne ses pièces de la façon suivante :

- Additionnez toutes les **PIÈCES** représentées sur vos cartes trésor et vos cartes explosion.
 - Révélez votre **TUILE CONTRAT CACHÉE** et calculez le total de pièces obtenues grâce à vos cartes trésor. Suivant le nombre de cartes trésor correspondantes que vous avez amassées, vous obtenez le nombre de points précisé dans la table suivante :
- | | |
|----|----|
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 4 |
| 4 | 8 |
| 5 | 9 |
| 6 | 12 |
| 7 | 16 |
| 8 | 20 |
| 9+ | 25 |
- Le calcul est effectué séparément pour chacune de vos tuiles contrat. Une carte trésor peut compter deux fois si elle correspond en termes de couleur de cristal et de type de trésor à vos deux tuiles contrat.
- Comptez le nombre de symboles oeil sur vos cartes. Le joueur qui possède **LE PLUS GRAND NOMBRE DE SYMBOLES OEIL** reçoit la carte **RÉVEIL** et se trouve pris dans un éboulement déclenché par le réveil du monstre. Les trésors du joueur concerné sont endommagés et il perd autant de pièces que de symboles oeil présents sur ses cartes trésor divisés par deux (arrondi au nombre supérieur).

Le joueur qui a le total de pièces le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le moins de symboles oeil sur ses cartes trésor qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui possède le plus de cartes trésor qui s'impose. Si l'égalité persiste encore, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple :

Thomas compte 19 pièces sur ses cartes. Son contrat consistait à exposer en priorité des colliers et des trésors verts. Il possède quatre colliers, pour une valeur de 6 pièces, et quatre cartes vertes, qui lui rapportent 6 autres pièces. Andrea compte 14 pièces sur ses cartes. Son contrat consistait à exposer en priorité des couronnes et des trésors rouges. Elle possède quatre couronnes, pour une valeur de 6 pièces, et trois cartes rouges, qui lui rapportent 4 autres pièces.

Pour terminer, les deux joueurs comptent le nombre de symboles oeil sur leurs cartes. Thomas en possède 15 et Andrea seulement 14. Puisque Thomas est le joueur qui a le plus de symboles oeil, il doit prendre la carte réveil et soustraire 8 pièces de son total ($15 : 2 = 7,5$, arrondi au nombre supérieur, soit 8). Au final, Thomas totalise 23 pièces ($19 + 6 - 8$) et Andrea 24 pièces ($14 + 6 + 4$). Andrea gagne donc la partie.

Cartes de Thomas

Cartes d'Andrea



© 2016 HUCH! & friends
Auteur : Michael Xuereb
Illustrateur : Marek Bláha
Design : HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Rédaction : Britta Stöckmann
Traduction : „Word for Wort”,
Sylvain Gourgeon

Fabrication et distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

& friends
HUCH!



CLONK!

EEN DIEPGRAVEND SPEL VOOR 2 TOT 4 SCHATZOEKERS VANAF 8 JAAR

De dwergen hebben een lang vergeten mijn teruggevonden, die al voor dwergenheugenis in een verschrikkelijke puinhoop was veranderd. Als je de geruchten zou geloven, wachten ongelofelijke schatten er in de diepte op, eindelijk weer aan het licht gebracht te worden. De moedige mijnwerkers nemen hun houwelen op, pakken noch wat uiterst explosief dwergengas in en dalen af in de mijn. Maar er is iets wat ze niet weten: in de diepste diepten van de berg sluimert een boosaardig wezen, dat men beter niet wakker kan maken. Hoe lang hebben de dwergen om hun schachten in die berg te graven voordat het lawaai het monster wekt? Hoeveel schatten zullen de dwergen uit de berg kunnen halen, voordat het wezen ontwaakt en de net weer vrijgelegde mijn opnieuw laat instorten?

INHOUD



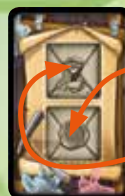
DOEL VAN HET SPEL

Verzamel zo veel munten als je kunt. Laadt de schatten in je lorrie, vervul je speciale taak en maak alsjeblieft het slapende monster niet wakker.

VOORBEREIDING

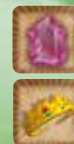
- Iedereen legt een **MIJNKAART** en een **OPDRACHT KAART** voor zich.
- Maak van de **OPDRACHTKAARTJES** 2 stapels met dezelfde rugkant. De ene voorkant heeft **KRISTALKLEUREN**, de andere de verschillende **SOORTEN SCHATTEN**. Neem nu allemaal een opdrachtkaartje van beide stapels en bekijk ze voorzichtig; leg er eentje open en een gedekt op de beide opdrachtvelden van de opdracht kaart. Je bepaalt zelf welke informatie voor iedereen te zien is en welke je geheim houdt.

Opdracht kaart



Opdrachtkaartjes

open



gedekt



- Leg de **SNURK-** en de **KABOEM-KAARTEN**, waar iedereen er bij kan.



- Leg die **KAART "HET ONTWAKEN"** opzij en schudt de schatkaarten.

- Pak **SCHATKAARTEN** van de stapel en bouw er midden op tafel 5 schachten mee. Let er op dat je steeds 2 schatkaarten per schacht gedekt neerlegt. Leg daarna steeds 4 schatkaarten afwisselend open en gedekt aan elk schacht aan. Tenslotte leg je steeds 2 schatkaarten open bovenaan elke schacht - zo als hier onder:

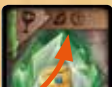
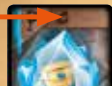
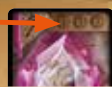
Voorbeeld voor de opbouw van de 5 schachten:



De symbolen op de schatkaarten geven de waarde van de kaarten aan. Hoe meer munten er zijn afgebeeld, des te waardevoller de kaart is (bv. 3 punten).

Natuurlijk stoort de herrie die de dwergen bij het graven maken het slapende wezen in de diepte. Omdat jullie niet willen dat het wakker wordt en jullie te grazen neemt, moeten jullie proberen te voorkomen dat je kaarten krijgt, met het ogensymbool.

Hoe meer ogensymbolen, jullie aan het einde van het spel op de kaarten in jullie lorrie hebben, des te groter is het gevaar, dat jullie door het monster gepakt worden, als het uiteindelijk helemaal wakker is. Enkele schatkaarten hebben beide symbolen of geen symbool.



- Jullie krijgen allemaal 4 schatkaarten, die je alleen zelf bekijkt.
- Maak van de overige schatkaarten net zo veel - ongeveer gelijke - stapels als er spelers zijn (bij 3 spelers 3 stapels, bij 4 spelers 4 stapels ...). Leg de kaart „het ontwaken” gedekt op een van deze stapels en leg alle andere stapels daarop. Dat is jullie trekstapel.

SPELVERLOOP

Wie kort geleden iemand heeft horen snurken, mag beginnen. Hij zet de startspeler dwerg voor zich neer en laat hem daar staan tot het eind van het spel.

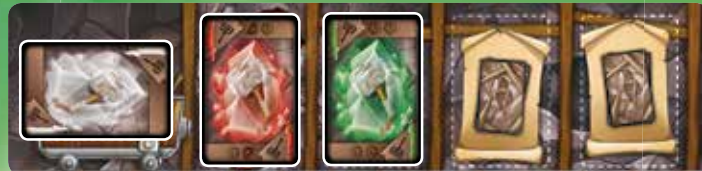
Als je aan de beurt bent, doe je achtereenvolgens de volgende acties:

- I. DE LORRIE VULLEN:** (kan niet in de eerste ronde) leg al de schatkaarten uit je schacht als stapel in je lorrie. De als laatste opgegraven schat ligt bovenop.
- II. SCHATTEN OMHOOG HALEN:** graaf maximaal 4 bij elkaar passende schatten op en leg (als je dat wilt) één passende schatkaart in de schacht van een medespeler.
- III. ROMMEL OPRUIJEN:** je krijgt een bonus voor lege schachtvelden, trek daarna kaarten en vul een van de schachten met een schatkaart aan.

I. DE LORRIE VULLEN

EERSTE RONDE: In je eerste beurt moet je een kaart uit je hand direct in de lorrie leggen. Dat is jouw eerst opgegraven schat. Verder met stap 2.
VANAF DE 2^E RONDE: Verzamel alle schatkaarten uit je eigen schacht en leg die zo in je lorrie, dat de kaart, de eerst helemaal rechts lag, nu als bovenste kaart op de stapel in je lorrie ligt.

Voorbeeld: De schatkaarten worden in de lorrie gelegd - dus eerst de rode hamer, dan de groene hamer.



II. SCHATTEN OMHOOG HALEN

In jouw beurt kun je maximaal 4 schatkaarten op de vrije plaatsen in je schacht leggen.

Je **MAG** elke schatkaart gebruiken, die ofwel bovenop in een schacht ligt of die je in je hand hebt. De enige **VOORWAARDE:** de schatkaart moet **OFWEL DEZELFDE KRISTALKLEUR DAN WEL DEZELFDE SCHAT** hebben als de schatkaart die je als laatste legde.

Aan het begin van je beurt moet de eerste schatkaart die je speelt, bij de bovenste kaart in je lorrie passen.

Elke schatkaart die je pakt, leg je op de volgende vrije plaats in je schacht. Daarbij moet je de plaatsen altijd van links naar rechts vullen. Een net neergelegde kaart heeft altijd 2 kentekens (kristalkleur en soort schat), waar de volgende kaart met minstens één kenteken bij moet passen. Op die manier maak je in de loop van het spel een rij van bij elkaar passende schatkaarten.



De 2^e stap eindigt als je geen schatkaarten meer in je schacht wilt- of kunt leggen, omdat je geen kaart meer passend aan kunt leggen, of alle plaatsen op je mijnkaart bezet zijn.

OP ELK MOMENT BIJ DEZE STAP

EENMAAL PER BEURT mag je **EEN SCHATKAART** (uit je hand of uit een schacht) op een vrije plaats in de **MIJN VAN EEN MEDESPELER LEGGEN**. Die schatkaart moet dan bij de laatste door de medespeler gelegde kaart in een schacht passen (zoals hier boven beschreven). Daarmee kun je bijvoorbeeld een niet bij jou passende schatkaart opruimen, die jou bovenaan een schacht zou blokkeren, of een handkaart kwijttraken en daarmee een medespeler een paar ogensymbolen in de maag splitsen.

OPMERKING: in de eerste ronde hebben de medespelers noch geen schatkaarten in hun lorrie, zodat de startspeler geen schatkaart in de mijn van een medespeler kan leggen.



Als je aan de beurt bent, mag je een kaboom-kaart spelen. Met die kaart kun je een schatkaart bovenaan één van de schachten opblazen. Leg de verwijderde schatkaart op een aparte aflegstapel. De kaboom-kaart leg je terug op de kaboom-kaartenstapel.

Draai een gedekt liggende schatkaart altijd direct om als die vrij gelegd wordt.

Als de laatste schatkaart uit een van de 5 schachten wordt gepakt, maak je direct weer een nieuwe schacht. Pak daarvoor schatkaarten van de natrekstapel en leg 1 kaart gedekt en 2 kaarten open neer.

Voorbeeld, we gaan uit van de groene ketting, helemaal boven in de lorrie:

Thomas kiest uit een van de schachten een witte ketting, die als soort schat bij de ketting in zijn mijn past. Hij had ook de rode ketting uit zijn hand of de roze ketting uit de linker schacht kunnen kiezen; die zouden ook gepast hebben.

Die witte ketting legt Thomas nu links, op de eerste vrije plaats in zijn mijn.

Daarmee is het nu de als laatste gelegde schat, waar de volgende schatkaart bij moet passen.

Thomas speelt als volgende kaart, het witte standbeeld uit zijn hand, die er qua kleur bij past.

Nu wil hij een kaart bij zijn medespeler leggen. Hij geeft hem het rode standbeeld.

De daar onder liggende schatkaart draait hij direct om en ontdekt een gele kroon.

Ten slotte pakt Thomas noch het blauwe standbeeld en besluit dan om verder geen schatkaarten meer te spelen.



III. ROMMEL OPRUIMEN

Aan het einde van je beurt kijk je, of er (en hoeveel) plaatsen in je mijn leeg zijn gebleven. Voor elke **LEGE** plaats in je mijn, krijg je de daar aangegeven kaart:

1^E MIJNPLAATS

- neem een snurk-kaart en leg die onder de stapel in je lorrie.

2^E MIJNPLAATS

- neem een kaboom-kaart en leg die naast je mijnkaart.

3^E EN 4^E MIJNPLAATS

- trek een schatkaart van de strekstapel en neem hem in je hand.

Voor mijnplaatsen waar schatkaarten op liggen, krijg je geen kaarten.

LET OP:

Spelers die niet minstens één schat kunnen opgraven moeten een snurk-kaart pakken; hun dwerg ligt te slapen in de mijn en zijn luide snurken stoort het slapende monster.



Elke snurk-kaart telt aan het eind voor 3 oogsymbolen.

Nadat je de kaarten voor je lege mijnplaatsen hebt gepakt, moet je **NOG** een schatkaart pakken en in de hand nemen.

Nu **MOET** je een schatkaart uit je hand open bij een van je vijf schachten aanleggen. Let er op dat de schatkaart daar onder herkenbaar blijft.

Aan het einde van je beurt mag je maximaal 5 schatkaarten in je hand hebben.

Leg wat je te veel hebt, op de aflegstapel.

De speler links naast je is nu aan de beurt en volgt dezelfde boven beschreven stappen.

Voorbeeld:

Andrea kon in deze ronde geen schatten naar boven halen. Ze trekt een snurk-kaart, een kaboom-kaart und twee schatkaarten; en natuurlijk ook de schatkaart die elke speler aan het einde van zijn beurt voor in zijn hand trekt. Ze legt dan een schatkaart uit haar hand op een van de vijf schachten.

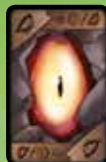


LET OP!

Gelegd is gelegd. Een schatkaart die goed (passend) in de mijn is gelegd, mag daar niet meer uit worden gehaald. Je mag ook niet de volgorde van de schatkaarten in een eigen schacht veranderen of de inhoud van de lorrie van een ander nakijken. Je mag natuurlijk wel de kaarten in je eigen lorrie nog eens bekijken, maar de bovenste kaart moet absoluut de bovenste blijven.

EINDE VAN HET SPEL

De kaart "**HET ONTWAKEN**" is het begin van de laatste ronde. Als deze kaart uit de trekstapel komt, leg je hem eerst even opzij. De speler die de kaart getrokken heeft, pakt de volgende kaart. De ronde wordt nog uitgespeeld, zodat iedereen een gelijk aantal beurten heeft gehad.



Schatkaarten die je op het eind van het spel nog in de hand had, tellen niet mee, maar worden op de aflegstapel gelegd.

Pak nu alle kaarten uit je lorrie en uit je mijn, samen met de kaboem-kaarten die je nog niet uitgespeeld had. Daarmee begint de puntentelling.

PUNTEENTELLING

Iedereen telt zijn munten:

- Tel alle **MUNTEN** op, die op je schat- en kaboem-kaarten staan.

- Draai je **GEHEIME OPDRACHTKAARTJE** om en bereken hoeveel punten je voor de munten op je schatkaarten krijgt. Afhankelijk van hoeveel passende schatkaarten je verzameld hebt, krijg je punten volgens nevenstaande tabel:

1	1
2	2
3	4
4	8
5	9
6	12
7	16
8	20
9+	25

Dat doe je apart voor elk van de beide opdrachtkaartjes, dus een schatkaart kan ook twee keer meetellen, als ze de goede kristalkleur en de goede soort schat heeft voor de beide opdrachtkaartjes.

- Tel de ogensymbolen op je kaarten. Wie van jullie de **MEESTE OGENSYMBOLEN** heeft, krijgt de kaart "**HET ONTWAKEN**" en komt in een steenlawine terecht, die door het ontwaken van het monster werd veroorzaakt. De schatten van die speler worden beschadigd en hij verliest half zoveel punten (afgerond) als er ogensymbolen op zijn schatkaarten staan.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint degene met de minste ogen op zijn schatkaarten. Als er dan nog een gelijkspel is, dan wint de speler met de meeste schatkaarten. Is er dan nog steeds een gelijkspel, dan zijn er meerdere winnaars.

Voorbeeld:

Thomas telt 19 munten op zijn kaarten. Zijn opdracht was om kettingen en groene schatten te bergen. Hij heeft vier kettingen, die hem 6 munten opleveren, en vier groene kaarten, die nog eens 6 punten geven.

Andrea telt 14 munten op haar kaarten. Haar opdracht was om kronen en rode schatten te bergen. Ze heeft vier kronen, die haar 6 munten opleveren, en drie rode kaarten, die haar 4 munten geven.

Tenslotte tellen ze de ogen op hun kaarten: Thomas heeft 15 ogen, Andrea maar 14. Omdat hij de meeste ogen heeft, krijg Thomas de kaart „het ontwaken” en trekt 8 munten van zijn totaal af ($15 : 2 = 7,5$ - afgerond = 8).

In totaal heeft Thomas 23 munten ($19+6+6-8$) en Andrea 24 ($14+6+4$). Andrea wint met de meeste munten.

Thomas' kaarten



Andrea's kaarten



© 2016 HUCH! & friends
Auteur: Michael Xuereb
Illustratie: Marek Bláha
Design: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Redactie: Britta Stöckmann
Vertaling: „Word for Wort”,
Geert Bekkering

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends
HUCH!



CLONIK!

UN JUEGO DE EXCAVACIONES PARA DE 2 A 4 BUSCADORES DE TESOROS, DE 8 AÑOS EN ADELANTE

Los enanos han redescubierto una vieja mina olvidada que llevaba siglos enterrada por una terrible catástrofe. Si hay que hacer caso a los rumores, en ella esperan incontables tesoros que esperan ser devueltos a la luz del día. Los mineros más valientes cogen sus picos y su gas enano extremadamente explosivo y se dirigen hacia allí. Pero hay algo que ignoran: en las más recónditas profundidades de la montaña duerme una malvada criatura que más valdría no despertar.

¿Cuánto tiempo podrán los enanos cavar sus pozos en la tierra antes de que el ruido despierte al monstruo? ¿Cuántos tesoros podrán sacar de la montaña antes de que la criatura destruya la mina de nuevo?

COMPONENTES DEL JUEGO



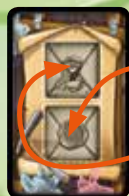
OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue la mayor cantidad de monedas posible. Para ello, carga tesoros en tu vagoneta, y consigue tu misión especial evitando despertar al monstruo.

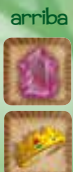
PREPARACIÓN

- Coloca un **TABLERO DE GALERÍA** y una **CARTA DE MISIÓN** delante de cada jugador.
- Divide las **LOSETAS DE MISIÓN** en dos montones, según su reverso. Una tendrá los **COLORES DE LOS CRISTALES** y la otra los diferentes **TIPOS DE TESORO**. Entonces cada jugador roba una loseta de cada montón y la mira en secreto. Debe colocar una boca arriba y la otra boca abajo en los dos espacios de su carta de misión. El jugador debe decidir qué información da a los otros jugadores y qué mantiene en secreto.

Carta de misión



Losetas de misión



- Deja las **CARTAS DE RONQUIDO** y las de **¡KABLOOEY!** a mano. Deja también la carta Despertar a parte por ahora.



- Mezcla bien las **CARTAS DE TESORO** y colócalas formando una pila.

- Roba **CARTAS DE TESORO** y forma 5 pozos de mina en el centro del tablero. Hazlo de la siguiente forma: coloca las 2 primeras cartas de Tesoro boca abajo y una sobre otra para formar el principio de cada pozo. Luego añade 4 cartas de Tesoro a cada pozo alternando entre boca arriba y boca abajo. Finalmente, coloca 2 cartas de Tesoro boca arriba en la parte superior de cada pozo, como se puede ver en la ilustración:

Ejemplo de preparación de los 5 pozos:

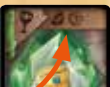
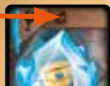
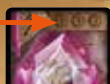


Los símbolos en las cartas de Tesoro indican su valor.

Cuanto más monedas aparezcan en la carta, más valdrá esta. (p.ej. 3 puntos).

Ahora bien, el ruido que hacen los enanos al cavar molesta a la criatura que duerme en las profundidades de la mina. Como no quieres que el monstruo se despierte y te coma, debes evitar las cartas en las que aparece el símbolo del ojo.

Cuanto más símbolos de ojo tengas en las cartas de tu vagoneta al final del juego, mayor es el peligro de que el monstruo te coma cuando despierte del todo. Algunas cartas pueden tener más de un símbolo o bien ninguno.



- Cada jugador recibe 4 cartas de Tesoro y las deja en su mano, ocultas al resto de jugadores.
- Divide las cartas de Tesoro restantes en tantos montones como jugadores haya (3 montones para 3 jugadores; 4 para 4 jugadores...). Mezcla la carta de Despertar en la última y luego coloca el resto de montones encima. Esto formará la pila para robar.

DESARROLLO DEL JUEGO

El último jugador que haya oído roncar a alguien empieza el juego. Coge el enano del jugador inicial i se lo coloca delante hasta el fin de la partida.

En tu turno haces las siguientes acciones, una detrás de otra:

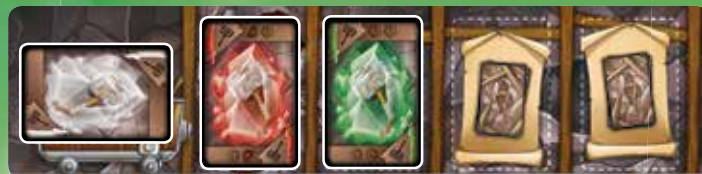
- I. LLENAR LA VAGONETA:** (se omite en la primera ronda) Coloca todas las cartas de Tesoro que tengas en tu galería sobre tu vagoneta, con el tesoro más reciente en la parte superior.
- II. DESENTERRAR TESOROS:** Desentierra y coloca de 1 a 4 tesoros en tu galería siguiendo las reglas de colocación y si quieres, pon un tesoro en la galería de otro jugador.
- III. QUITAR ESCOMBROS:** Coge el bono por los espacios vacíos de tu galería, y roba una carta de Tesoro para añadirla a uno de los pozos.

I. LLENAR LA VAGONETA

PRIMERA RONDA: En tu primer turno, tienes que jugar una carta de tu mano directamente en tu vagoneta. Éste será el primer tesoro que hayas desenterrado. Pasa automáticamente a la fase 2.

SEGUNDA RONDA EN ADELANTE: Recoge todas las cartas de Tesoro de tu galería y ponlas en tu vagoneta de forma que la carta que estaba más a la derecha en la galería sea la carta superior del montón.

Ejemplo: Las cartas de Tesoro se ponen en la vagoneta: primero el martillo rojo, luego el martillo verde.



II. DESENTERRAR TESOROS

En tu turno puedes colocar hasta 4 cartas en los espacios vacíos de tu galería.

Para ello **PUEDES** usar cualquier carta de Tesoro, ya sea de la parte superior de uno de los pozos o de tu mano. La única condición es que la carta de Tesoro sea **DEL MISMO COLOR DE CRISTAL** o bien **DEL MISMO TIPO** que la última carta que hayas colocado.

Al principio de tu turno, la primera carta de Tesoro que añadas a tu galería debe hacer juego con la primera carta de tu vagoneta (mismo tipo o mismo color del cristal).

Coloca las cartas de Tesoro en el siguiente espacio libre de tu galería, llenando siempre los espacios de izquierda a derecha. Cada carta tiene dos características (color de cristal y tipo de tesoro) y una de ellas debe coincidir siempre con la siguiente. Así durante el juego se forma una fila de cartas de Tesoro encadenadas.



La segunda fase se acaba cuando no quieres o puedes colocar más cartas de Tesoro en tu galería ya sea porque no hay más cartas que hagan juego o porque toda la galería esté ocupada.

EN CUALQUIER MOMENTO DURANTE ESTA FASE

UNA VEZ POR TURNO, puedes colocar **UNA CARTA DE TESORO** (de tu mano o de los pozos) en un espacio libre de la galería **DE OTRO JUGADOR**. Esta carta debe hacer juego con la última carta en la galería de dicho jugador (como se ha descrito más arriba). De esta manera se puede, por ejemplo, eliminar una carta de la parte superior de los pozos que te bloquee o quitarse una carta de la mano que no te guste puede que hasta endiñándole algunos símbolos de ojo a otro jugador.

NOTA: En la primera ronda los jugadores no tienen cartas de Tesoro en su vagoneta, de forma que el jugador inicial no puede colocar una carta de Tesoro en la galería de otro jugador.



En tu turno, puedes descartar una carta de iKablooey!. Con esta carta se puede eliminar una carta de Tesoro de la parte superior de uno de los pozos. Coloca la carta destruida en una pila de descartes aparte y la carta de iKablooey! de vuelta a su pila.

Cuando una carta de Tesoro boca abajo queda descubierta en un pozo, dale la vuelta.

En el momento en que se roba la última carta de Tesoro de uno de los 5 pozos, roba cartas para formar uno nuevo: 1 boca abajo y 2 boca arriba.

Ejemplo, empezando con el collar verde sobre la vagoneta:

Lluc elige un collar blanco de uno de los pozos; esta carta coincide con el tipo de tesoro que ya tenía en su galería (collar). También hubiera podido jugar el collar rojo de su mano, o el collar rosa del pozo de la izquierda. Lluc coloca el collar blanco en el primer espacio libre de su galería. Este será su tesoro desenterrado más reciente y será la carta con la que tienen que hacer juego los siguientes tesoros. Entonces Lluc juega la estatua blanca de su mano, que coincide en color de cristal con la anterior. Ahora decide poner una carta (la estatua roja) en la galería de otro jugador. Inmediatamente gira la carta que estaba boca abajo y descubre una corona amarilla. Finalmente, Lluc coge la estatua azul y decide acabar aquí su turno.

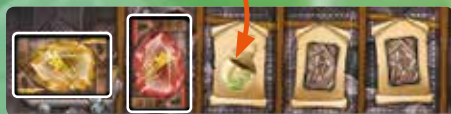
Mano de Lluc



Galería de Lluc



El tablero del oponente



III. QUITAR ESCOMBROS

Al final de tu turno, comprueba si tienes espacios desocupados en tu galería (y si es así, cuántos). Dependiendo de que **ESPACIOS QUEDEN VACÍOS** obtendrás la carta indicada:

1º ESPACIO QUEDA VACÍO

- coge una carta de Ronquido y ponla debajo de la pila en tu vagoneta.

2º ESPACIO QUEDA VACÍO

- coge una carta de iKablooey! y ponla al lado de tu tablero de galería.

3º Y 4º ESPACIOS QUEDAN VACÍOS - roba una carta de Tesoro del montón y ponla en tu mano.

No obtienes cartas por los espacios ocupados.

NOTA:

Los jugadores que no consigan como mínimo un Tesoro en su turno deberán robar una carta de Ronquido. Su enano está durmiendo en el trabajo y sus ronquidos pueden alertar al monstruo. Cada carta de Ronquido cuenta como tres ojos al final del juego.



Después de robar cartas según los espacios vacíos (si ha sido el caso), roba una carta de Tesoro y añádelas a tu mano.

Ahora **DEBES** añadir una carta de tu mano boca arriba a cualquiera de los 5 pozos, asegurándote de que la carta de debajo quede parcialmente visible.

Al final del turno sólo puedes tener 5 cartas en la mano. Debes descartarte de las que sobren.

El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj continuará la partida.

Ejemplo:

Esta ronda, Carol no ha podido añadir ningún tesoro. Eso quiere decir que robará una carta de Ronquido, una de iKablooey! y dos cartas de Tesoro, además de la carta de Tesoro que todos los jugadores roban a final de turno. Finalmente, juega una carta de Tesoro de su mano en uno de los 5 pozos.



¡ATENCIÓN!

Carta tocada, carta jugada. Cuando se coloca una carta de Tesoro en la galería, esta no se puede tocar. No se puede cambiar el orden de las cartas de la galería ni mirar las vagonetas de otros jugadores. Eso sí, puedes mirar las cartas de tu vagoneta, dejando siempre la carta superior en su sitio.

FINAL DE LA PARTIDA

La carta de **DESPERTAR** es la que marca la ronda final del juego. Cuando esta carta aparezca en la pila de Tesoros, ponla aparte de momento. El jugador que la haya robado, tomará la siguiente carta de la pila. Se acabará la ronda para que todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos.



Las cartas de Tesoro que queden en la mano no cuentan. Ponlas en la pila de descartes.

Cada jugador recoge las cartas de su vagoneta y de su galería, así como las cartas de iKablooey! que no haya jugado, ya que se incluyen en la puntuación.

PUNTUACIÓN

Cada jugador suma sus monedas de la siguiente manera:

- Suma todas las **MONEDAS** de tus cartas de Tesoro y de tus cartas de iKablooey!
- Revela tu **MISIÓN SECRETA** y calcula el total de monedas que recibes por tus cartas de Tesoro. Dependiendo del número de cartas coincidentes que hayas conseguido recibirás puntos, siguiendo esta tabla:
Esto se hace de forma separada para cada una de las losetas de misión. Una misma carta de Tesoro puede contar dos veces si coincide el color del cristal y el tipo de objeto.
- Cuenta los símbolos de ojo de tus cartas. El jugador **CON MÁS SÍMBOLOS DE OJO** recibe la carta de **DESPERTAR** y es el que queda atrapado en el derrumbe que provoca el monstruo. Los tesoros de ese jugador quedan dañados, y deberá restar de su total de monedas la mitad (redondeando hacia arriba) de símbolos de ojo que tenga.

1	1
2	2
3	4
4	8
5	9
6	12
7	16
8	20
9+	25

El jugador con más monedas gana el juego. En caso de empate, el jugador con menos símbolos de ojo ganará. Si aún así hay empate, ganará el jugador con más cartas de Tesoro. Si siguen empatados, ambos compartirán la victoria.

Ejemplo:

Lluc cuenta 19 monedas en sus cartas. Su misión era buscar collares y tesoros verdes. Tiene 4 collares, que valen 6 puntos, y 4 tesoros verdes, que le dan otros 6 puntos.

Carol tiene 14 monedas en sus cartas. Su misión era buscar coronas y tesoros rojos. Tiene 4 coronas, que valen 6 puntos y 3 cartas rojas, que le dan 4 puntos.

Finalmente, ambos jugadores cuentan los símbolos de ojo en sus cartas: Lluc tiene 15 ojos pero Carol sólo 14. Al ser el que tiene más, Lluc debe coger la carta de Despertar y restar 8 monedas de su total ($15 : 2 = 7,5$ redondeado a 8).

Al final, Lluc tiene 23 monedas ($19+6+6-8$) y Carol tiene 24 monedas ($14+6+4$). Por tanto, Carol gana la partida.

Cartas de Lluc

Cartas de Carol



© 2016 HUCH! & friends
Autor: Michael Xuereb
Ilustraciones: Marek Bláha
Diseño: HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Redacción: Britta Stöckmann
Traducción: „Word for Wort“,
Gaspar Pujol

Producción y distribución:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
ALEMANIA

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.

& friends
HUCH!