

But du jeu : Récupérer le + de pierres précieuses en envoyant ses lutins dans les différentes galeries sous terraines

Installation

On dépose au centre de la table les 5 cartes correspondant à l'entrée des galeries.

Chaque joueur a 3 lutins de sa couleur (meeples) devant lui, il pourra les placer pour creuser des tunnels et avancer dans les différentes galeries.

Il a également une carte bombe de sa couleur et un sac sur lequel il posera les pierres précieuses qu'il aura récupérées.

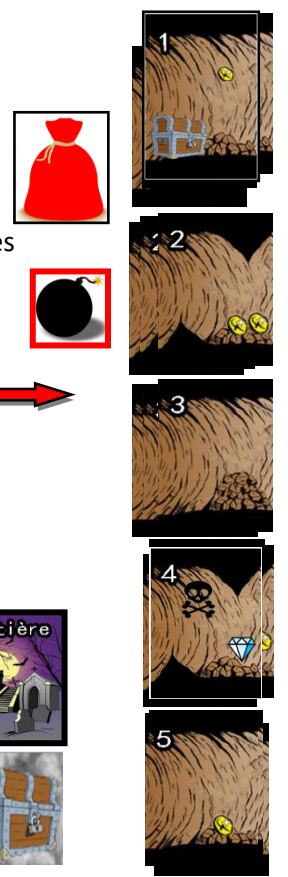
On place d'un côté de la table les piles de cartes « tunnels » faces visibles et classées par numéro, il y a 5 piles (numéros 1 à 5), chaque pile contient 10 cartes et sur chaque carte il peut y avoir jusqu'à 3 pépites, des diamants, des coffres, des pioches et des ossements.

On prend les 2 dés, le 1^{er} dé a une bombe à la place du 6, le second a un pistolet à la place du 6.

On place la carte « cimetière » dans un coin de la table.

On met les 10 cartes coffres en pile avec la face coffre visibles à côté

On installe la carte représentant le village à côté, les joueurs pourront y acheter des équipements/service.



Les pierres précieuses (petites et grosses) sont disposées en tas dans un coin de la table sachant qu'1 grosse = 5 petites. On met dans ce tas 50 pépites si l'on joue à 2, 60 pépites si l'on joue à 3 ou 4.

Les accessoires (casques, armure et croix) qui pourront équiper les lutins sont mis de côté

Déroulement du jeu

Creuser des galeries et y placer des lutins

Le plus jeune joueur commence, il lance les 2 dés, le joueur vert obtient par exemple: 1 et 3.

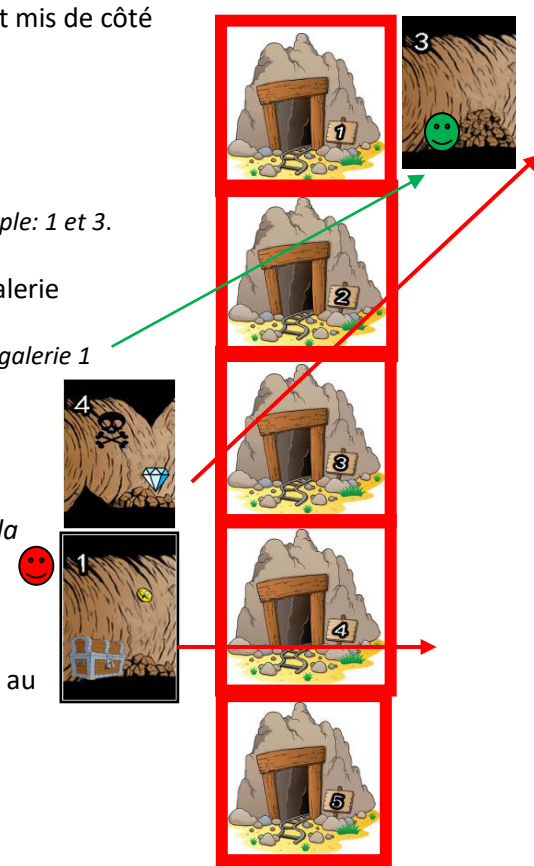
Le joueur doit combiner ses dés pour placer un morceau de tunnel dans une galerie

Ici le joueur placera un morceau de tunnel 1 dans la galerie 3 ou un morceau 3 dans la galerie 1

Il placera ensuite un de ses lutins sur le tunnel nouvellement creusé.

Si le joueur rouge qui joue ensuite fait 4 et 1. Il pourra soit mettre un tunnel 4 dans la galerie 1 passant devant le joueur vert, soit mettre un morceau 1 dans la galerie 4 inaugurant une nouvelle galerie.

Sur les cartes tunnels apparaissent des pépites, des diamants et des objets (pioches, coffres, ossements) les chemins sous terrains vont ainsi se constituer au fur et à mesure des tours de jeu.



Récupérer diamants, pépites et galeries

Il y a différentes manières de récupérer des pierres précieuses.

1) Au début de son tour de jeu, un joueur récupère autant de pierres précieuses qu'il a de lutins en tête dans les galeries

Ex : si au début de son tour de jeu, le joueur vert a 2 lutins en tête de 2 galeries différentes, il récupérera 2 pépites

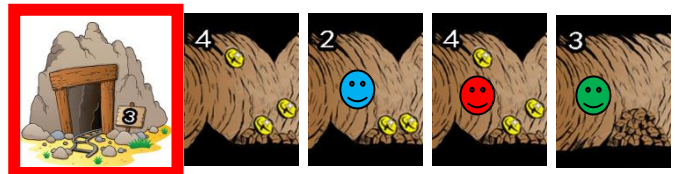
2) Lors de son tour de jeu

-Les Diamants sont récupérés de manière instantanée, c'est-à-dire que lorsqu'un joueur pose une carte tunnel avec un ou plusieurs diamants dessinés dessus, il prend instantanément ce nombre de pierres précieuses dans le tas sur la table. Chaque diamant possédé par un joueur lui rapportera 1 point à la fin du jeu.

Les pépites ne sont récupérées par un joueur que lorsqu'une galerie se ferme. Cela se produit lorsque la 3ème carte identique (avec le même numéro) apparaît dans une galerie (les objets éventuellement présents sur cette dernière carte n'ont pas d'effet)

Dans ce cas, le joueur qui ferme la galerie redonne aux autres joueurs leurs lutins présents dans celle-ci, avec, en guise de salaire, la carte sur laquelle ils se trouvaient. Lui, prend toutes les cartes restantes, et chacun convertit les pépites présentes sur sa/ses cartes en pierres précieuses prises sur la table.

Les pépites rapporteront donc aussi un point/pépite en fin de partie.



Si le joueur orange vient placer un morceau de tunnel 4 dans la galerie 3, comme c'est le 3^{ème} morceau identique, la galerie se ferme. Chaque joueur reprend la carte sur laquelle est son lutin, le joueur orange récupérera toutes les cartes restantes

Et tous convertissent leurs cartes en pépites. 2 pour le bleu, 3 pour le rouge, 0 pour le vert et 6 pour le orange



Equipement : Un lutin équipé d'un casque (voir équipement en fin de règles) présent dans une galerie lorsqu'elle se ferme aura un double salaire, il prendra 2 fois le nombre de pépites présentes sur sa carte

Rem : Le casque n'a pas d'effet pour le lutin qui ferme la galerie si il en possède un (étant donné qu'il ne reçoit pas de salaire mais remporte la galerie).

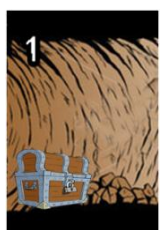
ATTENTION : Lorsqu'il joue, un joueur a la possibilité de faire rentrer un nouveau lutin dans une galerie, de faire avancer un lutin s'y trouvant déjà ou de changer de galerie un lutin déjà présent dans une autre mine. De même un joueur n'est pas obligé de jouer si le résultat de ses dés ne lui convient pas, il passe son tour.

Coffres, pioches et ossements : les lutins vont découvrir des objets dans les galeries.

- **Pioche** si un lutin pose une carte tunnel avec une pioche dessus, il creuse en plaçant la carte tunnel avec le chiffre immédiatement supérieur après celle-ci et avance dessus. (on considérera le 1 comme supérieur au 5)

Ex : Si l'on pose une carte tunnel 1 avec une pioche, on continuera à creuser en plaçant une carte tunnel 2 à côté et en y mettant son lutin.

- **Coffre** si un lutin pose une carte tunnel avec un coffre, le joueur retourne la première carte coffre pour voir ce que renferme le coffre. Il peut y avoir des diamants (immédiatement remportés par le joueur), des pépites, (s'ajoutant à celles éventuellement présentes sur la carte), des bombes qui viennent se placer sur la carte ou des accessoires (voir ci-dessous) qui équiperont ce lutin !!!



Il y a 10 coffres qui contiennent 1 pépite (x1), 2 pépites (x1), 1 diamant (x1), 2 diamants (x1), une bombe (x2), des ossements (x1), un casque (x1), une croix (x1), une armure (x1),



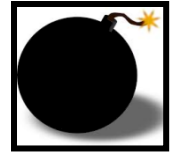
- **Ossements** : Si un lutin se place sur un morceau de tunnel contenant des ossements, il ne pourra plus en bouger, il attendra là que la galerie soit fermée ou qu'elle explose !!!

Équipement : si un lutin a une croix (voir équipement), il peut continuer à avancer après être allé sur une case avec des ossements

Bombes et pistolet

Les lutins sont joueurs, ils aiment bien se faire des farces :-), ils prennent un malin plaisir à déposer des bombes dans les galeries pour embêter leurs petits camarades ou à leur tirer dessus.

En effet il y a des symboles bombes et pistolet sur les dés (1 sur chaque dé à la place du 6)



Bombes

Lorsqu'un joueur obtient une bombe avec l'un des dés :

Si aucune bombe n'est en jeu, il peut poser la bombe de sa couleur en la combinant avec le chiffre indiqué par le second dé :

- soit à l'entrée de la galerie dont le numéro est défini par le second dé,
- soit sur un morceau de tunnel ayant le même numéro que le second dé

Si il y a déjà une ou plusieurs bombes de posées, celles-ci explosent et le joueur relance les dés !

Une galerie avec une bombe continue de fonctionner normalement, les lutins peuvent y rentrer ou en sortir, elle peut être fermée et continue à donner des pierres précieuses à celui qui est en tête de cette galerie.

Pistolet



Lorsqu'un joueur obtient un pistolet, il peut tirer en combinant son pistolet avec le chiffre indiqué sur l'autre dé.

- sur un lutin présent dans la galerie dont le numéro est défini par le second dé
- sur un lutin présent sur un morceau de tunnel dont le numéro est indiqué sur le second dé (dans n'importe quelle galerie)

Rem : si un joueur obtient « bombe » et « pistolet » avec ses 2 dés, il choisira de placer une bombe où il veut ou de tirer sur le lutin de son choix

Dégâts et récompenses

Lorsqu'une bombe explose, tous les lutins se trouvant dans la galerie partent au cimetière, si la bombe est de la couleur d'un joueur, celui ci gagne autant de pierres précieuses qu'il a envoyés de lutins au cimetière.

De même pour le pistolet, tout lutin envoyé au cimetière grâce aux dés par un joueur lui rapporte 1 pierre précieuse

Un lutin avec une armure (voir équipement en fin de règles) n'ira jamais au cimetière, lorsqu'on lui tire dessus ou qu'il est dans une galerie qui explose, il retourne chez le joueur à qui il appartient.

Cimetière

Les lutins se trouvant dans la galerie lors de l'explosion d'une bombe ou tués par un pistolet vont directement au cimetière, pour récupérer un ou plusieurs lutins au cimetière, un joueur doit passer l'intégralité de son tour de jeu (il ne récupérera pas de pépites si ses lutins sont en tête de galerie).



VILLAGE

Vous pourrez aller au village chercher ce qui vous manque pour régner sur ce monde souterrain !

En effet, après avoir récupéré les pierres précieuses en fonction du nombre de lutins en tête de galeries, en début de tour de jeu, et avant de lancer les dés, vous pourrez aller dépenser votre argent en échange d'équipement ou de service.

Equipement

1- Forgeron : il vous taillera une belle armure pour protéger l'un de vos lutins des dangers imprévisibles des mines, mais le savoir faire se paye ! (2 pierres précieuses)

2- Eglise : vous y récupérerez une croix facilitant parfois vos pèlerinages souterrains (1 pierre précieuse)

3- Magasin : équipez vos lutins convenablement, un casque n'est pas de trop, ils n'en seront que plus efficaces et vous plus riche (1 pierre précieuse), le salaire qu'il percevront lorsqu'un galerie se ferme sera doublé.



Service

4- Artificier : pose ou retrait de bombe en tout lieu et à toute heure, un service appréciable (2 pierres précieuses)

4- Tueur à gage : pour ne pas se salir les mains, permet d'envoyer au cimetière le lutin de son choix, un travail propre et efficace (3 pierres précieuses)

Rem : en faisant appel à un tueur à gage, un joueur ne récupérera pas les pépites de récompense pour avoir envoyé un lutin au cimetière.

Rem : on ne peut acheter qu'un équipement ou service par tour de jeu, on ne peut pas équiper un lutin qui est déjà dans une galerie, enfin le même lutin ne peut pas avoir 2 équipements identiques

Fin du jeu






Lorsqu'une sorte de tunnel est épuisée, on recharge la pile avec les morceaux déjà utilisés et défaussés

Le jeu se termine lorsque toutes les pépites ont été récupérées.


A ce moment là, chaque joueur récupère les cartes tunnels sur lesquelles il a un lutin et additionne les pépites présentes sur ces cartes aux pierres précieuses amassées, celui qui en a le plus est déclaré vainqueur !

Aide de Jeu

- 1) Récupérer ses morts au cimetière = fin du tour
- 2) Récupérer 1 pépite par lutin en tête de galerie
- 3) Visite au village pour acheter des équipements/service (1max/tour)






 Salaire x2 quand une galerie se ferme	} Coût = 1 pépite
 Ne pas rester bloqué sur les ossements	
 Protège des bombes/tirs (usage unique)	} Coût = 2 pépites
 Poser ou désamorcer 1 bombe	
 Faire tuer quelqu'un	} Coût = 3 pépites

- 4) Lancer les dés pour combiner et creuser
- 5) Fouiller le tunnel creusé




 = recreuser ;  = révéler  = récupérer

Aide de Jeu

- 1) Récupérer ses morts au cimetière = fin du tour
- 2) Récupérer 1 pépite par lutin en tête de galerie
- 3) Visite au village pour acheter des équipements/service (1max/tour)





 Salaire x2 quand une galerie se ferme	} Coût = 1 pépite
 Ne pas rester bloqué sur les ossements	
 Protège des bombes/tirs (usage unique)	} Coût = 2 pépites
 Poser ou désamorcer 1 bombe	
 Faire tuer quelqu'un	} Coût = 3 pépites

- 4) Lancer les dés pour combiner et creuser
- 5) Fouiller le tunnel creusé

 = recreuser ;  = révéler  = récupérer

Aide de Jeu

- 1) Récupérer ses morts au cimetière = fin du tour
- 2) Récupérer 1 pépite par lutin en tête de galerie
- 3) Visite au village pour acheter des équipements/service (1max/tour)

 Salaire x2 quand une galerie se ferme
 Ne pas rester bloqué sur les ossements
 Protège des bombes/tirs (usage unique)
Poser ou désamorcer 1 bombe
 Faire tuer quelqu'un

- 4) Lancer les dés pour combiner et creuser
- 5) Fouiller le tunnel creusé

 = recreuser ;  = révéler  = récupérer