

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





UN JEU DE TUILES DÉBRIDÉ POUR 2 À 4 CHERCHEURS DE CRISTAUX, À PARTIR DE 10 ANS

A L'ASSAUT DE LA MONTAGNE ! Les nains ont percé le secret des elfes de la mine et se ruent sous terre, équipés de pioches, pour extraire de précieux cristaux. Chacun creuse dans sa propre galerie et s'efforce de déterrer les cristaux qui, d'après les elfes, seraient cachés dans la mine. Dès qu'un nain est parvenu à trouver les cristaux qu'il recherche dans la totalité de sa galerie, il s'écrie tout haut : „OUT OF MINE!“ A ce signal, tous les nains doivent lâcher leur pioche et regagner la sortie. Puis on calcule les scores. Mais ce n'est qu'à la fin de la semaine, après sept manches de recherche, que sera désigné le nain le plus riche.

CONTENUE

10 plateaux galerie double face

40 cartes trésor



69 tuiles cristaux :

12 tuiles cristaux jaunes d'une case (toutes de la même forme)

16 tuiles cristaux bleues de deux cases (toutes de la même forme)

16 tuiles cristaux vertes de trois cases (2x8 tuiles de deux formes différentes)

15 tuiles cristaux rouges de quatre cases (5x3 tuiles de cinq formes différentes)

10 tuiles cristaux blanches de cinq cases (de 10 formes différentes)

Vous aurez également besoin d'un stylo et de papier pour noter les points.

BUT DU JEU

Remplir les emplacements souterrains de votre plateau galerie avec le plus possible de tuiles cristaux adéquates. Mais pour cela, vous ne pourrez utiliser que les tuiles cristaux qui sont indiquées sur votre carte trésor. Moins il vous restera de cases de galerie vides à la fin d'une manche, plus vous marquerez de points. Le joueur qui totalisera le plus de points après une semaine de travail (7 manches) remportera la partie.

MISE EN PLACE

Triez toutes les **TUILES CRISTAUX** par couleur et placez-les au centre de la table, pour qu'elles soient accessibles à tous les joueurs.

Les tuiles cristaux vertes, rouges et blanches sont disponibles sous différentes formes.

Les éléments représentés sur certaines tuiles cristaux n'ont pas d'effet dans le jeu de base. Ils interviennent uniquement dans la variante pour joueurs experts.

Chaque joueur reçoit au hasard un **PLATEAU GALERIE**. Chacun décide sur quelle face du plateau il souhaite jouer. Puis formez une pile de pioche avec six autres plateaux. S'il reste encore des plateaux, rangez-les dans la boîte : ils ne serviront pas.

Chaque plateau comprend 20 cases de galerie, agencées différemment selon les plateaux.



Mélangez les **CARTES TRÉSOR** et empilez-les face cachée sur la table. Ces cartes indiquent le type et le nombre de tuiles cristaux que vous pourrez utiliser dans cette manche pour remplir votre plateau galerie.

Type et nombre de cristaux (dans cet exemple : on doit utiliser deux tuiles cristaux rouges)



(Les informations sur les panneaux servent uniquement pour la variante expert.)

A présent, élevez un roi des nains. Il devra noter les scores au cours de la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

1. **PIOCHER DES CARTES TRÉSOR**
2. **PLACER DES TUILES CRISTAUX**
3. **DÉCOMPTER ET NOTER LES POINTS**
4. **PIOCHER DE NOUVEAUX PLATEAUX**

1. PIOCHER DES CARTES TRÉSOR

Chaque joueur pioche une carte trésor face cachée dans la pile.

2. PLACER DES TUILES CRISTAUX

Le roi des nains annonce : „**ON CHEMINE DANS LA MINE !**” Tous les joueurs révèlent alors en même temps leur carte trésor et commence à remplir leur galerie personnelle le plus vite possible. Pour cela, ils ne peuvent prendre au milieu de la table que les tuiles cristaux qui sont indiquées sur leur carte trésor. Chacun essaie au mieux de recouvrir toutes les cases de son plateau. Une tuile cristaux ne doit jamais déborder sur la roche, au-delà des limites de la galerie.

IMPORTANT ! Vous ne devez prendre les tuiles cristaux qu'à l'aide d'une seule main et n'utilisez aussi qu'une seule main pour les placer sur votre plateau. Si vous renoncez à placer une tuile cristaux sur votre plateau, remettez-la sur sa pile et piochez-en une autre. Vous pouvez déplacer les tuiles cristaux qui sont déjà présentes sur votre plateau à l'aide de vos deux mains.

Les tuiles cristaux vertes, rouges et blanches sont disponibles sous différentes formes.

Vous pouvez échanger à tout moment n'importe quelle tuile cristaux déjà posée sur votre plateau avec une tuile de la réserve.



3. DÉCOMPTER ET NOTER LES POINTS

Dès qu'un des joueurs a recouvert toutes les cases de galerie de son plateau, il annonce tout haut : „**OUT OF MINE!**” Dès lors, personne n'a plus le droit de placer de tuiles cristaux sur son plateau ! Puis tous les joueurs vérifient que les tuiles de leur plateau sont placées correctement. Si nécessaire, ils retirent les tuiles qui sont mal placées.

Une tuile cristaux n'est pas placée correctement si elle déborde des limites de la galerie, si sa couleur n'est pas présente sur la carte trésor de son propriétaire ou si le nombre de tuiles posées ne correspond pas au nombre indiqué sur la carte trésor. Chaque joueur a un capital **DE DÉPART DE 10 POINTS**. Pour chaque case vide de son plateau galerie, il perd 1 point.

Le joueur qui a annoncé „**OUT OF MINE!**” marque 2 points de bonus, s'il a bien rempli son plateau galerie correctement. S'il a commis la moindre erreur, il écope au contraire d'une pénalité de 2 points.

UN JOUEUR QUI A PLUS DE 10 CASES VIDES DANS SA GALERIE NE MARQUE AUCUN POINT.

Le roi des nains note les points marqués par les joueurs.

EXEMPLE : Tim a annoncé trop vite „**OUT OF MINE!**” Il a placé une tuile cristaux verte de trop et une tuile cristaux bleue débord des limites de sa galerie. Les deux tuiles posées illégalement sont retirées. Par conséquent, Tim ne marque pas les 2 points de bonus pour avoir terminé en premier. Sur ses 10 points de départ, il perd 4 points pour les cases désormais vides de son plateau, suite au retrait des tuiles cristaux mal placées, et 2 autres points sont déduits pour son annonce prématurée. Au final, on note donc pour cette manche un score de 4 points pour Tim.



4. PIOCHER DE NOUVEAUX PLATEAUX

Une fois les scores notés, le joueur qui a annoncé „**OUT OF MINE!**” range son plateau galerie dans la boîte. Il en prend un nouveau dans la pile et le mélange avec les plateaux galerie des autres joueurs. On distribue ensuite un de ces plateaux à chaque joueur, qui décide sur quelle face il veut jouer, puis le place devant lui sur la table. Si un joueur reçoit le même plateau que dans la manche précédente, il le retourne de façon à jouer cette fois sur l'autre face. On remplace toutes les tuiles cristaux sur leurs piles respectives. Puis on démarre une nouvelle manche : chaque joueur pioche une nouvelle carte trésor et le roi des nains redonne le signal de départ.

FIN DE LA PARTIE

A la fin de chaque manche, le joueur qui a annoncé „**OUT OF MINE!**” range son plateau galerie dans la boîte et en remet un nouveau en jeu. Par conséquent, la partie se termine au terme de la septième manche, lorsqu'il n'y a plus de nouveau plateau à mettre en jeu.

Puis le roi des nains additionne tous les points marqués par chaque joueur au cours des sept manches. **LE JOUEUR QUI TOTALISE LE PLUS HAUT SCORE GAGNE LA PARTIE.**

VARIANTE POUR JOUEURS EXPERTS

A) L'AIDE DES ELFES

Les elfes observent les allées et venues frénétiques des nains depuis le bord des galeries. Si vous parvenez à faire coïncider des cristaux de la bonne couleur avec les elfes correspondants à la fin d'une manche, vous obtenez un point de bonus pour chacun d'eux.

EXEMPLE : A la fin d'une manche, Carl possède sur son plateau une tuile cristaux bleue placée à côté d'un elfe bleu. Cela lui rapporte un point de bonus. Carl marque également un autre point de bonus pour la tuile cristaux blanche située à côté de l'elfe blanc. Par contre, la tuile cristaux à côté de l'elfe vert est de couleur blanche. Cela ne lui vaut aucun bonus.

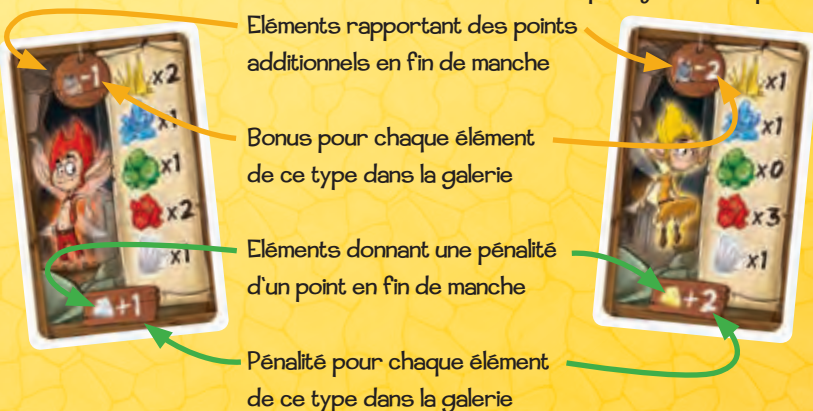
Pour cette manche, Carl totalise donc : $10 - 4$ (cases de galerie vides) + 1 (bonus pour l'elfe bleu) + 1 (bonus pour l'elfe blanc) = 8 points.

S'il y avait eu un elfe jaune sur son plateau galerie, Carl n'aurait pas pu obtenir un bonus grâce à lui, car sa carte trésor pour cette manche n'indique pas de cristaux jaunes.



BONNE PIOCHE, MAUVAISE PIOCHE

Information des cartes trésor concernant la variante pour joueurs experts :



Lors de leurs expéditions sous terre, les nains tombent également parfois sur d'autres minerais précieux, comme de l'or ou de l'argent. Mais ils peuvent aussi rencontrer des créatures nuisibles, tels que des vers qui dévorent les poutres en bois des galeries ou des rats voraces qui cherchent à piller les provisions des nains travailleurs.

Pour corser la difficulté de jeu, vous pouvez incorporer dans la partie ces éléments présents sur les cartes trésor et sur certaines tuiles cristaux. Cette variante consiste à essayer de faire apparaître le plus possible d'éléments positifs () dans votre galerie, tout en évitant autant que possible les éléments négatifs ().

Lors du décompte terminant chaque manche, vous obtenez un ou deux points de bonus pour chaque élément positif présent sur votre plateau, et un ou deux points de malus pour chaque élément négatif.

Exemple : Au moment où quelqu'un annonce „OUT OF MINE!“, voici la situation sur le plateau d'Anne :



Sa galerie n'est pas entièrement remplie. Il reste quatre cases vides. Elle marque donc $10 - 4 = 6$ points. De plus, sa carte trésor indique qu'elle doit recevoir un point de malus pour chaque ver et deux points de bonus pour chaque pépite d'or visibles dans sa galerie. Sur son plateau, il y a un ver et deux pépites d'or. Des six points restants, il faut donc soustraire un point pour le ver, mais ajouter deux points de bonus par pépite d'or. Au total, elle marque donc pour cette manche : $10 - 4 - 1 + 2 + 2 = 9$ points.

Vous pouvez utiliser la variante complète pour joueurs experts, ou, pour commencer, seulement inclure les elfes ou les trouvailles. Dans cette variante pour joueurs experts, on applique aussi la règle selon laquelle un joueur qui a **PLUS DE 10 CASES VIDES DANS SA GALERIE** à la fin d'une manche ne marque **AUCUN POINT** (pas même de points de bonus).