Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Shaun Graham
Scott Huntington

HAU WEG!

STEINE KLOPFEN, SCHÄTZE SAMMELN

Hammer Time · La mine aux trésors
Dappere dwergen · Picatesoros · I nani minatori

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2020

Hau weg!

Ein schlagkräftiges Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Kinder von 5-99 Jahren.

Autoren: Shaun Graham und Scott Huntington
Illustration: Natalie Behle
Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Ohhhhh wie das funkelt! Wenn es eine Sache gibt, die Zwerge lieber mögen als lange Rauschebärte, dann sind es funkelnde Edelsteine. Und davon scheint es im Berg Funkelstark eine Menge zu geben! Wer schafft es, als Erster seine 4 Loren zu befüllen? Doch Vorsicht: Seid nicht zu gierig, denn das Klirren herunterfallender Edelsteine könnte den Drachen Dragomir aufwecken!

Spielinhalt

Schachtelboden

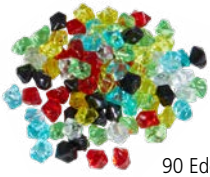
Spielmattensticker

Hammer

Farbwürfel (für die Meistervariante)

kleine Start-spielerkarte

9 kleine Auftragskarten



90 Edelsteine
(10 weiße sowie je 16 in den Farben Blau, Grün, Gelb, Rot und Schwarz)

16 große Lorenkarten (in 4 Farben)

Vor dem ersten Spiel

Tipp: Lasst euch vor dem allerersten Spiel am besten von einem Erwachsenen helfen.

Legt den Schachtelboden mit der Rückseite nach oben auf den Tisch, sodass ihr den Verpackungstext sehen könnt. Klebt nun den Spielmattensticker auf die Rückseite des Schachtelbodens. Fertig ist das Bergwerk! Lasst diesen Sticker nach dem Spielen einfach auf der Schachtel kleben. Jetzt hat euer Spiel nicht nur ein tolles Cover, sondern auch eine tolle Schachtelrückseite!

Spielvorbereitung

① Stellt den Schachtelboden mit der Rückseite nach oben in die Tischmitte.

② Platziert alle Edelsteine auf dem Schachtelboden.

③ Jeder Spieler nimmt sich ein Set aus 4 gleichfarbigen Lorenkarten, mischt diese und legt sie als Stapel offen vor sich ab. Das sind eure Lorenstapel.

④ Der Jüngste unter euch ist Startspieler und nimmt sich die Startspielerkarte.

⑤ Mischt die Auftragskarten und legt sie, für alle Spieler gut sichtbar, als offenen Stapel bereit.

⑥ Legt den Hammer bereit.

Spielaufbau für 4 Spieler

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt. Waren alle Spieler einmal am Zug, beginnt eine neue Runde.

Dein Spielzug besteht aus 5 Phasen:

1. Hämmern
2. Edelsteine zählen
3. Auftragskarte überprüfen
4. Lore befüllen
5. Lore überprüfen

PHASE 1: HÄMMERN

Nimm den Hammer und klopfe so oft gegen die Schachtelseiten, bis mindestens 1 Edelstein herunterfällt.

Tipp: Es gibt verschiedene Klopftechniken: Du kannst gegen die kurze oder die lange Schachtelseite klopfen. Du kannst es mit kleinen, vorsichtigen Schlägen probieren, oder du schlägst mit ordentlich Schwung zu. Sobald aber mindestens 1 Edelstein herunterfällt, darfst du nicht noch einmal klopfen, sondern fährst mit Phase 2 fort.

Clara klopft vorsichtig mit dem Hammer gegen die lange Schachtelseite.

Wichtig: Du darfst die Schachtel vor dem Klopfen drehen und zurechtschieben. Fallen dabei aber einer oder mehrere Edelsteine herunter, endet dein Zug sofort und der nächste Spieler ist an der Reihe.

PHASE 2: EDELSTEINE ZÄHLEN

Zähle nun alle Edelsteine, die vom Schachtelboden heruntergefallen sind:

Sind 8 oder weniger Edelsteine heruntergefallen?

Super! Drache Dragomir hat nichts bemerkt.

Mache weiter mit Phase 3.

Sind 9 oder mehr Edelsteine heruntergefallen?

Oh nein, schnell in Deckung! Du hast Drache Dragomir geweckt.

Lege alle heruntergefallenen Edelsteine wieder zurück auf den Schachtelboden.
Dein Zug ist damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Tipp: Wenn dir das Zählen noch etwas schwerfällt, kannst du die heruntergefallenen Edelsteine auch entlang einer langen Schachtelseite bei den bunten Edelsteinen ablegen. Neben jeden abgebildeten Edelstein legst du genau einen heruntergefallenen Edelstein. Sind jetzt noch Edelsteine übrig? Dann sind leider mehr als 8 Edelsteine heruntergefallen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Clara hat 5 Edelsteine vom Schachtelboden heruntergeklopft und geht zu Phase 3 über.

Hätte Clara 9 Edelsteine heruntergeklopft, wäre ihr Zug zu Ende gewesen.

PHASE 3: AUFTRAGSKARTE ÜBERPRÜFEN

Tipp: In den ersten Spielen könnt ihr diese Phase auch überspringen und direkt zu Phase 4 übergehen. Sobald ihr etwas vertrauter mit dem Spiel seid, wird diese Phase das Spiel noch spannender machen.

Kannst du den offenliegenden Auftrag des Auftragsstapels erfüllen?

Ja? Prima!
Nimm die Auftragskarte vom Auftragsstapel und lege sie neben deinen Lorenstapel. Die Seite mit dem großen weißen Edelstein zeigt dabei nach oben. Eine so erfüllte Auftragskarte kannst du in Phase 4 als weißen Edelstein verwenden. Jetzt geht es weiter mit Phase 4.

Nein? Schade!
Dann geht es direkt weiter mit Phase 4.

Hinweis: Die Auftragskarten werden am Ende der Spielanleitung erklärt.

Clara hat die oberste Auftragskarte erfüllt und legt sie mit dem großen weißen Edelstein nach oben neben ihren Lorenstapel.

Wichtig: Beim Erfüllen von Auftragskarten werden keine Edelsteine abgegeben. Sie müssen nur heruntergefallen sein und können folglich noch in Phase 4 zum Befüllen der Lore verwendet werden.

PHASE 4: LORE BEFÜLLEN

Nun darfst du die oberste Lore auf deinem Lorenstapel mit heruntergefallenen Edelsteinen befüllen. Jede Lore hat 4-6 Plätze. Auf jeden Platz passt genau ein Edelstein. Die Edelsteine müssen dabei farblich zu den freien Plätzen auf der Lore passen. Weiße Edelsteine gelten als Joker und können auf jeden Platz gelegt werden. Bereits platzierte Edelsteine dürfen versetzt werden.

Wichtig: Du darfst immer nur die oberste Lore auf deinem Lorenstapel befüllen!

Lege alle überzähligen heruntergefallenen Edelsteine wieder zurück auf den Schachtelboden. Fallen dabei weitere Edelsteine herunter, lege sie einfach wieder darauf.

In Claras Lore befindet sich schon ein gelber Edelstein aus einer vorherigen Runde. Die Lore hat noch 3 leere Plätze: grün, blau und rot. Den blauen und roten Platz kann sie mit heruntergefallenen Edelsteinen füllen, der grüne Platz in der Lore bleibt leider leer. Die restlichen heruntergefallenen Edelsteine (gelb, rot und schwarz) legt Clara wieder auf den Schachtelboden.

Tipp: Schwarze Edelsteine sind leider nur Geröll und werden in keiner Lore benötigt. Für das Erfüllen der Auftragskarten in Phase 3 werden sie aber immer mit berücksichtigt.

PHASE 5: LORE ÜBERPRÜFEN

Ist deine Lore vollständig befüllt, d.h. sind alle Plätze mit passenden Edelsteinen belegt?

Ja? Großartig!
Lege alle Edelsteine zurück auf den Schachtelboden und lege die Lorenkarte verdeckt (mit der Rückseite nach oben) neben deinem offenen Lorenstapel ab.
Wow, schau mal, wie toll die volle Lore schimmert!

Nein? Vielleicht schaffst du es ja, die Lore mit Hilfe deiner gesammelten Auftragskarten vollständig zu befüllen?
Falls du bereits erfüllte Auftragskarten gesammelt hast, kannst du sie wie weiße Edelsteine zum Vervollständigen deiner Lore einsetzen. Das darfst du aber nur machen, wenn du damit die Lore vollständig befüllen kannst. Lege in diesem Fall deine benutzte(n) Auftragskarte(n) wieder unter den Auftragsstapel. Lege dann alle Edelsteine deiner Lore auf den Schachtelboden zurück und die Lorenkarte verdeckt neben deinen Lorenstapel.

Claras Lore ist leider noch nicht vollständig befüllt. Clara kann ihre Jokerkarte als vierten Edelstein in ihrer Lore nutzen – damit ist ihre Lore vollständig gefüllt!

Die Jokerkarte legt sie wieder unter den Auftragsstapel und ihre Edelsteine von der Lore zurück auf den Schachtelboden.
Die erfüllte Lorenkarte legt sie verdeckt rechts neben ihren offenen Lorenstapel.

Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

Spielende

Sobald ein Spieler seine vierte Lorenkarte vollständig befüllt hat, wird das Spielende eingeläutet. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt.

Falls du am Ende dieser Runde als einziger Spieler deine vierte Lore vollständig füllen konntest, gewinnst du das Spiel.

Haben am Ende dieser Runde mehrere Spieler ihre vierte Lore vollständig füllen können, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch die meisten erledigten Auftragskarten besitzt. Gibt es auch hier einen Gleichstand, so gewinnen die entsprechenden Spieler gemeinsam.

Meistervariante

Ihr seid bereits meisterlich im Umgang mit dem Hammer und wollt euch noch größeren Herausforderungen stellen? Dann probiert folgende Spielvariante aus:

Bevor du in Phase 1 loshämmerst, würfelst du mit dem Würfel. Das Ergebnis zeigt dir, welche Klopftechnik du in diesem Zug anwenden musst.

Tipp: Um nicht dauernd in die Anleitung schauen zu müssen, könnt ihr die Farbe des gewürfelten Symbols mit den Helmfarben der Zwerge auf den Schachtelseiten abgleichen. Die Zwerge zeigen euch die geforderte Klopftechnik.

Voooorsichtig! Starke Erschütterungen könnten Dragomir aufwecken!

Anstatt mit dem Hammerkopf zu klopfen, verwendest du den Stiel des Hammers.

Links wie rechts – kein Problem!

Du klopfst mit deiner „schwächeren" Hand. Bist du Rechtshänder, nimmst du den Hammer in die linke Hand. Bist du Linkshänder, nimmst du den Hammer in die rechte Hand.

Wumm! Wer braucht schon einen Hammer?

Anstatt den Hammer zu verwenden, klopfst du mit deiner Faust.

Pfff! Das mach ich doch im Schlaf!

Du legst deinen Kopf beim Klopfen seitlich auf den Tisch.

Autsch! Voll auf den Daumen!

Beim Klopfen berührt dein Daumen nicht den Hammer.

Oh Schreck, was ist das?

Du klopfst mit geschlossenen Augen.

Erklärung der Auftragskarten

Um diese Auftragskarte zu erfüllen, musst du weniger als 4 – also 1, 2 oder 3 Edelsteine – herunterklopfen.

Um diese Auftragskarte zu erfüllen, musst du mehr als 5 – also 6, 7 oder 8 Edelsteine – herunterklopfen.

Um diese Auftragskarte zu erfüllen, musst du mindestens 2 schwarze Edelsteine herunterklopfen.

Um diese Auftragskarte zu erfüllen, musst du eine gerade Anzahl an Edelsteinen vom Schachtelboden herunterklopfen.

Um diese Auftragskarte zu erfüllen, musst du eine ungerade Anzahl an Edelsteinen vom Schachtelboden herunterklopfen.

Tipp: Um „gerade“ oder „ungerade“ zu überprüfen, könnt ihr Folgendes machen: Legt immer zwei heruntergefallene Edelsteine gleichzeitig auf die Auftragskarte – zu jedem Zwerg einen. Verteilt so nach und nach alle Edelsteine. Bleibt am Ende ein Edelstein übrig?

- **Nein?** Dann ist eine gerade Anzahl von Edelsteinen heruntergefallen.
- **Ja?** Dann ist eine ungerade Anzahl von Edelsteinen heruntergefallen.

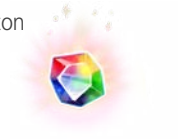
Nehmt nach der Überprüfung alle Edelsteine wieder von der Auftragskarte, um in Phase 4 eure Lore damit befüllen zu können.

Hammer Time

ENGLISH

A hard-hitting dexterity game for 2 to 4 players ages 5 to 99 years.

Game Designers: Shaun Graham and Scott Huntington
Illustrator: Natalie Behle
Game Developer: Markus Singer
Playtime: about 15 minutes



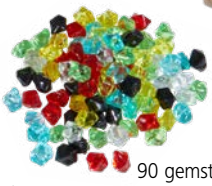
Oooooh! So sparkly! If there's one thing that the gnomes like more than a long, bushy beard, then it's sparkling gemstones. And there seems to be plenty of them in Sparkle Mountain! Who will be the first to fill their 4 wagons? But be careful – don't be too greedy or the clinking of falling gemstones will wake Dragomir the Dragon!

Contents

box base

play mat sticker

hammer



90 gemstones (10 clear and 16 each in blue, green, yellow, red and black)

color die (for the master variant)

play mat sticker

9 small task cards

16 large wagon cards (in 4 colors)

Before the First Game

Tip: Let an adult help you before playing the first game.

Place the box base on the table with the bottom facing up so that you can see the packaging text. Now stick the play mat sticker onto the bottom of the box base. It's time to do some mining! After playing, leave the sticker on the box. Now your game not only has a cool cover but also a cool box base!

ENGLISH

Game Setup

① Place the box base in the center of the table with the bottom facing up.

② Place all the gemstones on the box base.

③ Each player takes a set of 4 wagon cards in the same color, shuffles them and places them in a face-up stack in front of them. These are your wagon stacks.

④ The youngest player is the starting player and takes the starting player card.

⑤ Shuffle the task cards and place them in a face-up stack that is easily seen by all players

⑥ Keep the hammer handy.

Game setup for 4 players

ENGLISH

How to Play

Take turns in a clockwise direction. The starting player begins. Once all players have had one turn, a new round begins.

Your turn consists of 5 phases:

1. Hammer time!
2. Count gemstones
3. Check task card
4. Fill wagon
5. Check wagon

PHASE 1: HAMMER TIME!

Take the hammer and knock on the side of the box until at least 1 gemstone falls off.

Tip: There are various hammering techniques. You can hit the short or the long side of the box. You can try small, careful taps or give it a solid blow. But as soon as at least 1 gemstone falls off you must immediately stop hammering and start Phase 2.

Clara uses the hammer to tap carefully on the long side of the box.

Important: You may carefully turn and move the box before starting to hammer on it. But if one or more gemstones fall down in the process, your turn ends immediately, and the next player takes their turn.

PHASE 2: COUNT GEMSTONES

Now count all the gemstones that have fallen off the box.

Did 8 or less gemstones fall off?

Fantastic! Dragomir the Dragon didn't notice anything.

Continue with Phase 3.

Did 9 or more gemstones fall off?

Oh no! Take cover! You woke up Dragomir the Dragon.

Place all the gemstones that fell off back onto the box base. This ends your turn and it's the next player's turn.

ENGLISH

Tip: If you have trouble counting the gemstones, you can place them along one of the long sides of the box with the colorful gemstones showing. Place the gemstones that fell down next to the ones pictured on the box. Are there any gemstones left over? Then unfortunately more than 8 gemstones fell down and it's the next player's turn.

Clara knocked 5 gemstones off the box base and continues to Phase 3.

If Clara had knocked off 9 gemstones, then her turn would have ended.

PHASE 3: CHECK THE TASK CARD

Tip: The first few times you play the game you can skip this phase and go directly to Phase 4. Once you're a bit more familiar with the game, this phase makes the game even more exciting.

Can you complete the top task on the face-up task card stack?

ENGLISH

Yes? Great!
Take the task card from the stack and place it next to your wagon. The side with the large, clear gemstone should face up. A completed task card can be used as a clear gemstone in Phase 4. Now continue with Phase 4.

No? What a pity!
Go directly to Phase 4.

Note: The task cards are explained at the end of this rulebook.

Clara completed the task on the top task card and places it next to her wagon with the clear gemstone facing up.

Important: Completing a task on a task card does not use up the gemstones. They are simply counted and can then be used in Phase 4 to fill the wagon.

PHASE 4: FILL YOUR WAGON

Now you may fill the top wagon on your wagon stack with gemstones that fell off. Each wagon has 4-6 spaces. Each space fits exactly one gemstone. The gemstones must match the color of the empty spaces in the wagon. Clear gemstones count as jokers and can be placed in any space. Gemstones that have already been placed can be moved.

Important: You may only ever fill the top wagon on your wagon stack!

Place all the knocked off gemstones that you don't need back onto the box base. If other gemstones fall off in the process, simply place them back on top.

Clara's wagon already contains 1 yellow gemstone from a previous round. The wagon still has 3 empty spaces: green, blue and red. She can fill the blue and red spaces with gemstones that were knocked off but the green space in the wagon is still empty. Clara places the rest of the knocked off gemstones (yellow, red and black) back onto the box.

Tip: Black gemstones have no value and aren't needed in any wagon, but they do count when completing the tasks on task cards in Phase 3

PHASE 5: CHECK YOUR WAGON

Is your wagon completely full? Are all the spaces filled with matching gemstones?

Yes? Fantastic!
Place all the gemstones back onto the box and place the wagon card face-down (with the back facing up) next to your wagon stack.
Wow, look how sparkly the full wagon is!

No? Maybe you can fill up your wagon with the task cards that you have collected?
If you have managed to collect a completed task card then you can use it as a clear gemstone to fill your wagon. You can only do this if it allows you to completely fill your wagon. In this case, place the used task card(s) back under the task card stack. Then place all the gemstones in your wagon back onto the box base and place the wagon card face down next to your wagon stack.

Clara can use her joker card as the fourth gemstone in her wagon, filling it completely!

She places the joker card back under the task card stack and the gemstones in her wagon back onto the box base. The completed wagon card is placed face-down next to her wagon stack.

Then the next player takes their turn.

End of the Game

As soon as one player fills their fourth wagon card, this triggers the end of the game. The current round is finished so everyone has had the same number of turns.

If, at the end of this round, you are the only player to have been able to fill the fourth wagon, then you win the game!

If, at the end of this round, multiple players have been able to fill their fourth wagon, the number of task cards completed and still held by these players is used to determine the winner. If there is still a tie, then these players share the win

Master Variant

Are you already experts with the hammer and want to set yourself a bigger challenge? Then try out the following game variant.

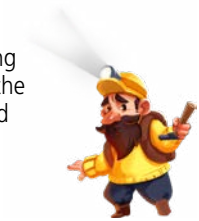
Roll the die before starting to knock in Phase 1. The die dictates which knocking technique you need to use in this turn.

Tip: So that you don't constantly need to check the instructions, you can compare the color of the symbol you rolled with the helmet color of the gnomes on the side of the box. The gnomes show the knocking technique you need to use.

ENGLISH

Careful! Strong vibrations could wake Dragomir!

Instead of knocking with the head of the hammer, you need to use the handle.



Left or right – both work!

You must knock with your "weaker" hand. If you're right handed, you take the hammer in your left hand. If you're left handed, you take the hammer in your right hand.

Thump! Who needs a hammer?

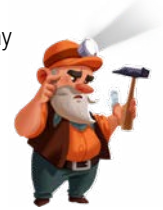
Instead of using the hammer, you hit with your fist.

Pfft! I could do this in my sleep!

Lay your head sideways on the table while knocking.

Ouch! Right on the thumb!

Your thumb may not touch the hammer when knocking.



Oh gosh! What was that?

You knock with your eyes closed.

Explanation of the task cards

To complete this task card you need to have knocked off less than 4 gemstones – so 1, 2 or 3 gemstones.

To complete this task card you need to have knocked off more than 5 gemstones – so 6, 7 or 8 gemstones.

To complete this task card you need to have knocked off at least 2 black gemstones.

To complete this task card you must knock an even number of gemstones off the box base.

To complete this task card you must knock an uneven number of gemstones off the box base.

Tip: To check whether you have an "even" or "uneven" number you can place two gemstones at a time on the task card – one for each gnome. Divide up all the gemstones. Is there one gemstone left over?

- **No?** Then an even number of gemstones fell down.
- **Yes?** Then an uneven number of gemstones fell down.

After checking, take all the gemstones off the task card again so that you can use them to fill your wagon in Phase 4.

La mine aux trésors

Un jeu d'adresse qui frappe fort pour 2 à 4 enfants de 5 à 99 ans.

Auteurs : Shaun Graham und Scott Huntington
Illustration : Natalie Behle
Rédaction : Markus Singer
Durée du jeu : env. 15 minutes

Ohhhhh, regardez comme ça brille ! S'il y a bien une chose que les mineurs apprécient encore plus que leur longue barbe, ce sont bien les précieuses scintillantes. Et on dirait bien que le Mont étincelant en regorge ! Qui sera le premier à remplir ses 4 wagonnets ? Mais attention à ne pas vous laissez tenter par l'appât du gain, car le bruit des pierres précieuses qui chutent pourrait bien réveiller le dragon Dragomir !

FRANÇAIS

Contenu du jeu

fond de boîte

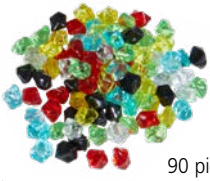
tapis de jeu autocollant

marteau

dé de couleur (qui sert dans la variante pour joueurs expérimentés)

petite carte « premier joueur »

9 petites cartes de mission



90 pierres précieuses (10 blanches et 16 de chacune des autres couleurs : bleu, vert, jaune, rouge et noir

16 grandes cartes « wagonnet » (de 4 couleurs)

Avant de jouer pour la première fois

Remarque : n'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte avant la toute première partie.

Retournez le fond de la boîte sur la table de façon à bien voir le texte sur l'emballage. Ensuite, collez le tapis de jeu autocollant sur le fond de la boîte. Et voilà ! La mine est fin prête. À la fin de la partie, laissez simplement l'autocollant collé sur la boîte. Désormais, votre boîte de jeu a un superbe couvercle, mais aussi un fond magnifique !

Préparation du jeu

FRANÇAIS

① Retournez le fond de la boîte au milieu de la table.

② Placez toutes les pierres précieuses sur le fond de la boîte.

③ Chaque joueur prend les 4 cartes « wagonnets » d'une même couleur, les mélange et forme une pile face visible devant lui. Ce sont vos piles de wagonnets.

④ Le joueur le plus jeune commence et prend donc la carte « premier joueur ».

⑤ Mélangez les cartes de mission pour former une pile face visible que tous les joueurs peuvent bien voir.

⑥ Préparez le marteau.

Mise en place du jeu pour 4 joueurs

Déroulement de la partie

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence. Une fois que tout le monde a joué une fois, on commence une nouvelle manche.

Ton tour comprend 5 étapes :

1. Donner un coup de marteau
2. Compter les pierres précieuses
3. Vérifier la carte de mission
4. Remplir un wagonnet
5. Vérifier le wagonnet

ÉTAPE 1 : DONNER UN COUP DE MARTEAU

Prends le marteau et frappe sur les côtés de la boîte jusqu'à ce qu'au moins 1 pierre précieuse tombe.

Remarque : il existe différents moyens de frapper. Tu peux frapper contre les côtés courts ou longs de la boîte. Tu peux essayer de donner des petits coups délicats ; tu peux aussi y aller franchement. Mais dès qu'au moins 1 pierre précieuse tombe, tu ne peux plus frapper et tu passes à l'étape 2.

Clara frappe délicatement sur le côté long de la boîte avec le marteau.

Attention ! Avant de frapper, tu peux faire pivoter et pousser la boîte. Mais si tu fais tomber une ou plusieurs pierres précieuses, ton tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

ÉTAPE 2 : COMPTEZ LES PIERRES PRÉCIEUSES

À présent, compte toutes les pierres précieuses qui sont tombées du fond de la boîte :

8 pierres précieuses ou moins sont tombées ?

Super ! Le dragon Dragomir n'a rien remarqué.

Passe à l'étape 3.

9 pierres précieuses ou plus sont tombées ?

Oh non ! Vite ! À couvert ! Tu as réveillé le dragon Dragomir.

Repose sur le fond de la boîte toutes les pierres précieuses qui sont tombées. Ton tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant..

Remarque : si tu as encore du mal à compter, tu peux placer les pierres précieuses qui sont tombées le long de la boîte au niveau des pierres précieuses multicolores. Pose une pierre précieuse tombée devant chaque pierre précieuse représentée. Reste-t-il des pierres précieuses ? Alors, tu as malheureusement fait tomber plus de 8 pierres précieuses et c'est au tour du joueur suivant.

FRANÇAIS

Clara a fait tomber 5 pierres précieuses du fond de la boîte et passe donc à l'étape 3.

Si Clara avait fait tomber 9 pierres précieuses, son tour serait terminé.

ÉTAPE 3 : VÉRIFIER LA CARTE DE MISSION

Remarque : lorsque vous jouez vos premières parties, vous pouvez tout aussi bien sauter cette étape et passer directement à l'étape 4. Dès que vous vous êtes familiarisés avec le jeu, cette étape rend le jeu encore plus captivant.

Es-tu en mesure de remplir la mission face visible ?

Oui ? Chouette !
Prends la carte de mission du dessus de la pile et pose-la à côté de ta pile « wagonnet », face avec la grosse pierre précieuse blanche visible. Cette carte de mission accomplie peut te servir de pierre précieuse blanche à l'étape 4. Passe maintenant à l'étape 4.

Non ? Dommage !
Passe directement à l'étape 4.

Remarque : les cartes de mission sont expliquées à la fin de la règle du jeu.

Clara a accompli la mission du dessus de la pile et pose la carte de mission, face grosse pierre précieuse blanche visible, à côté de sa pile « wagonnet ».

Attention ! Lorsque la mission de la carte est accomplie, les pierres précieuses ne retournent pas dans la mine. Il suffit qu'elles soient tombées pour pouvoir ensuite servir à garnir les wagonnets à l'étape 4.

ÉTAPE 4 : REMPLIR UN WAGONNET

Tu peux maintenant remplir le wagonnet du dessus de ta pile avec les pierres précieuses qui sont tombées. Chaque wagonnet comporte 4 à 6 emplacements. Chaque emplacement peut contenir une pierre précieuse. Les pierres précieuses doivent être de la couleur des emplacements disponibles. Les pierres précieuses blanches sont considérées comme des jokers et peuvent occuper n'importe quel emplacement. Les pierres précieuses placées peuvent être déplacées.

Attention ! Tu ne remplis que le wagonnet du dessus de ta pile !

Repose sur le fond de la boîte toutes les pierres précieuses qui n'ont pas servi. Si d'autres pierres précieuses tombent, alors remettez-les simplement à leur place.

Le wagonnet de Clara contient déjà une pierre précieuse jaune d'un tour précédent. Il reste 3 emplacements vides sur son wagonnet : un vert, un bleu et un rouge. Elle peut remplir les emplacements bleu et rouge avec les pierres précieuses qui sont tombées. L'emplacement vert reste malheureusement vide. Clara repose sur le fond de la boîte les autres pierres précieuses qui sont tombées (jaune, rouge et noire).

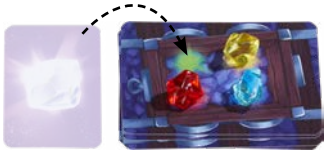
Remarque : les pierres noires ne sont que des cailloux et ne servent dans aucun wagonnet. Toutefois, elles comptent pour remplir les cartes de mission à l'étape 3.

ÉTAPE 5 : VÉRIFIER LE WAGONNET

Le wagonnet est-il rempli (= tous les emplacements sont garnis avec les bonnes pierres précieuses) ?

Oui ? Génial !
Repose toutes les pierres précieuses sur le fond de la boîte et pose la carte « wagon » face cachée (= verso visible) à côté de ta pile de wagonnets face visible.
Oh, regarde comme le wagonnet rempli brille !

Non ? Peut-être peux-tu remplir le wagonnet en t'aidant des cartes de mission que tu as accomplies ?
Si tu as déjà récupéré des cartes de mission, tu peux t'en servir pour compléter ton wagonnet comme s'il s'agissait de pierres précieuses blanches. Tu ne peux le faire que si cela te permet de remplir entièrement le wagonnet. Dans ce cas, pose la ou les cartes de mission dont tu veux te servir sous la pile de missions. Ensuite, repose toutes les pierres précieuses de ton wagonnet sur le fond de la boîte et pose la carte « wagonnet » que tu viens de remplir face cachée à côté de la pile de wagonnets.



Clara peut se servir de sa carte joker pour servir de quatrième pierre précieuse dans son wagonnet : son wagonnet est alors rempli !

Elle place la carte joker sous la pile de missions et les pierres précieuses de son wagonnet reviennent sur le fond de la boîte. Elle retourne la carte wagonnet qu'elle pose à droite de sa pile de wagonnets face visible.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a entièrement rempli son quatrième wagonnet, la phase finale de la partie commence. La manche en cours se poursuit jusqu'à la fin.

Si tu es le seul joueur à avoir entièrement rempli tes quatre wagonnets à la fin de cette manche, tu as gagné.

Si plusieurs joueurs ont entièrement rempli leur quatrième wagonnet à la fin de cette manche, celui d'entre eux qui a le plus de cartes de missions accomplies en sa possession l'emporte. S'il y a toujours égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci gagnent tous ensemble.

Variante pour joueurs expérimentés

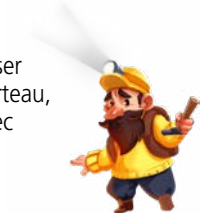
Vous êtes passé maître dans l'art de manier le marteau et vous souhaitez relever de plus grands défis ? Essayez donc cette variante du jeu :

Avant d'utiliser le marteau à l'étape 1, lance d'abord le dé. Le résultat t'indique la technique de frappe que tu dois employer durant ce tour.

Remarque : pour ne pas avoir à vous reporter constamment à la règle du jeu, il suffit de comparer la couleur du symbole du dé à celle du casque des nains qui illustrent le bord de la boîte. Les nains vous indiquent la technique de frappe à employer.

Chauuud devant ! Les violentes secousses pourraient réveiller Dragomir !

Au lieu d'utiliser la tête du marteau, tu frappes avec le manche..



Ambidextre !

Tu frappes avec ta main qui n'est pas dominante. Si tu es droitier, prends le marteau avec la main gauche. Si tu es gaucher, prends le marteau avec la main droite.

Bang ! Un marteau ? Pour quoi faire ?

Au lieu d'utiliser le marteau, tu frappes avec ton poing.

Pfff ! Je pourrais le faire même en dormant !

Tu poses ta tête sur le bord de la table pendant que tu frappes.

Aïe ! Mes doigts !

Lorsque tu frappes, ton pouce ne doit pas toucher le marteau.

Oh la la, quelle horreur !

Tu frappes les yeux fermés.

FRANÇAIS

Explication des cartes de mission

Pour accomplir cette mission, tu dois faire tomber moins de 4 pierres précieuses, c'est-à-dire 1, 2 ou 3 pierres.

Pour accomplir cette mission, tu dois faire tomber plus de 5 pierres précieuses, c'est-à-dire 6, 7 ou 8 pierres.

Pour accomplir cette mission, tu dois faire tomber au moins 2 pierres noires.

Pour accomplir cette mission, tu dois faire tomber un nombre pair de pierres précieuses du fond de la boîte.

Pour accomplir cette mission, tu dois faire tomber un nombre impair de pierres précieuses du fond de la boîte.

Remarque : pour vérifier si un nombre est pair ou impair, vous pouvez poser systématiquement deux pierres précieuses qui sont tombées en même temps sur la carte de mission : une sur chaque mineur. Répartissez ainsi toutes les pierres précieuses. Il reste une seule pierre précieuse à la fin ?

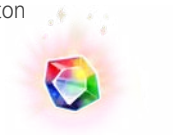
- **Non ?** Alors le nombre de pierres précieuses tombées est pair.
- **Oui ?** Alors le nombre de pierres précieuses tombées est impair.

Quand vous avez fini de vérifier, retirez toutes les pierres précieuses de la carte de mission pour passer à l'étape 4 et remplir votre wagonnet.

Dappere dwergen

Een pittig hamerspel voor 2-4 spelers van 5 tot 99 jaar.

Auteurs Shaun Graham en Scott Huntington
Illustraties: Natalie Behle
Redactie: Markus Singer
Duur van het spel: ca. 15 minuten



Oh wat fonkelt dat mooi! Als er een ding is waar dwergen nog meer van houden dan lange baarden, dan zijn dat fonkelende edelstenen. En die zouden volop te vinden zijn in berg Fonkelkracht! Wie slaagt er als eerste in zijn 4 karretjes te vullen? Maar wees voorzichtig: wees niet te gierig, want door het kletterende geluid van edelstenen die naar beneden vallen, kan draak Dragomir wakker worden!

Inhoud van het spel

NEDERLANDS

bodem van de doos

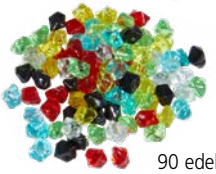
speelmatsticker

hamer

kleurendobbelsteen (voor de meestervariant)

kleine start-spelerkaart

9 kleine opdrachtkaarten



90 edelstenen (10 witte, 16 blauwe, groene, gele, rode en zwarte)

16 grote mijnkarkaarten (in 4 kleuren)

Voor het eerste spel

Tip: Laat je tijdens het allereerste spel helpen door een volwassene.

Leg de onderkant van de doos ondersteboven op tafel, zodat jullie de verpakkingstekst kunnen zien. Plak de spelmatsticker op de onderkant van de doos. Jullie zijn klaar om de mijn in te gaan! Laat de sticker na het spelen gewoon op de doos zitten. Nu heeft jullie spel niet alleen een leuke cover, maar ook een leuke achterkant van de doos!

Voorbereiding van het spel

① Leg de onderkant van de doos ondersteboven midden op tafel.

② Leg alle edelstenen op de doos.

③ Elke speler pakt een setje karkaartjes in dezelfde kleur, schudt ze en legt ze op een stapel met de afbeelding zichtbaar voor zich neer. Dat zijn jullie karstapels.

④ De jongste speler mag beginnen en pakt de startspelerkaart.

⑤ Schud de opdrachtkaarten en leg ze op een stapel met de afbeelding zichtbaar neer zodat alle spelers ze goed kunnen zien.

⑥ Houd de hamer bij de hand.

Begin van het spel voor 4 spelers

NEDERLANDS

Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De startspeler begint. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, begint een nieuwe ronde.

Je beurt bestaat uit 5 fasen:

1. Hameren
2. Edelstenen tellen
3. Opdrachtkaart controleren
4. Karretjes vullen
5. Karretjes controleren

FASE 1: HAMEREN

Pak de hamer en tik net zo vaak tegen de zijkant van de doos tot er minimaal 1 edelsteen afvalt.

Tip: Er zijn verschillende tiktechnieken: Je kan tegen de korte of lange kant van de doos tikken. Je kan het met kleine, voorzichtige tikjes proberen, of met wat meer kracht slaan. Zodra er ten minste 1 edelsteen van de doos valt, moet je stoppen met tikken. Je gaat dan verder met fase 2.

Clara tikt voorzichtig met de hamer tegen de lange kant van de doos.

Belangrijk: Je mag de doos voor het tikken draaien en positioneren. Maar, als daarbij één of meerdere edelstenen van de doos vallen, eindigt jouw beurt onmiddellijk en mag de volgende speler spelen.

FASE 2: EDELSTENEN TELLEN

Tel nu alle edelstenen die van de doos zijn afgevallen:

Zijn er 8 of minder edelstenen gevallen?

Geweldig! Draak Dragomir heeft niets gemerkt.

Ga door met fase 3.

Zijn er 9 of meer edelstenen gevallen?

Oh nee, zoek snel dekking! Je hebt draak Dragomir wakker gemaakt.

Leg alle gevallen edelstenen weer op de doos. Je beurt is voorbij en de volgende speler mag spelen

Tip: Wanneer je tellen nog een beetje moeilijk vindt, kan je de gevallen edelstenen ook langs de rand van de doos leggen waar de gekleurde edelstenen staan afgebeeld. Leg naast elke afgebeelde edelsteen een van de edelstenen die van de doos zijn gevallen. Heb je nog edelstenen over? In dat geval zijn er meer dan 8 edelstenen gevallen en is de volgende speler aan de beurt.

Clara heeft 5 edelstenen van de doos getikt en gaat door naar fase 3.

Als Clara 9 edelstenen van de doos had getikt, was haar beurt afgelopen.

FASE 3: OPDRACHTKAART CONTROLEREN

Tip: Tijdens de eerste paar keer spelen, kunnen jullie deze fase ook overslaan en direct naar fase 4 gaan. Wanneer jullie wat meer ervaring hebben met het spel, kan deze fase het spel nog spannender maken.

Kan je de opdracht die openligt vervullen?

Ja? Prima!
Pak de opdrachtkaart van de stapel en leg deze naast je stapel met karkaartjes. De kant met de grote, witte edelsteen wijst naar boven. Een vervulde opdrachtkaart kan je in fase 4 gebruiken als witte edelsteen. Nu ga je door met fase 4.

Nee? Jammer!
Dan ga je direct door met fase 4.

Opmerking: De betekenis van opdrachtkaarten wordt aan het einde van de handleiding uitgelegd

Clara heeft de bovenste opdrachtkaart vervuld. Ze legt de kaart met de grote witte edelsteen naar boven naast haar stapel met karkaartjes.

Belangrijk: Bij het vervullen van opdrachtkaarten worden geen edelstenen afgegeven. Ze moeten alleen gevallen zijn en kunnen in fase 4 gebruikt worden om de karretjes te vullen.

FASE 4: KARRETJES VULLEN

Nu mag je het bovenste kaartje van de stapel met karkaartjes vullen met de edelstenen die zijn gevallen. Elk kaartje heeft 4-6 plaatsen. Op elke plaats past precies één edelsteen. De edelstenen moeten volgens kleur op de lege plaatsen op het karretje passen. Witte edelstenen zijn jokers en kunnen op elke plaats gelegd worden. Al neergelegde edelstenen mogen verplaatst worden.

Belangrijk: Je mag telkens alleen het bovenste kaartje van de stapel met karkaartjes vullen.

Leg alle overgebleven gevallen edelstenen weer op de doos. Vallen daarbij meer edelstenen naar beneden, leg deze er dan ook bij.

In Clara's karretje ligt al een gele edelsteen van een eerdere ronde. Het karretje heeft nog 3 lege plaatsen: groen, blauw en rood. De blauwe en rode plaats kan ze vullen met de gevallen edelstenen, de groene plaats in het karretje blijft helaas leeg. De resterende gevallen edelstenen (geel, rood en zwart) legt Clara weer op de doos.

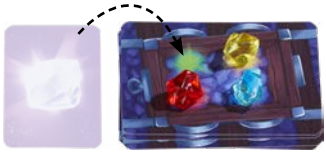
Tip: Zwarte stenen zijn geen edelstenen, maar keien en kunnen op geen enkel karretje geplaatst worden. Voor het volbrengen van de opdrachtkaarten in fase 3 tellen ze wel mee.

FASE 5: KARRETJES CONTROLEREN

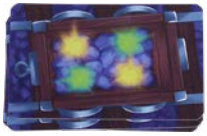
Is je karretje helemaal gevuld? Dat wil zeggen: liggen op alle plaatsen passende edelstenen?

Ja? Goed gedaan!
Leg alle edelstenen op de doos en leg het karkaartje omgekeerd (met de achterkant naar boven) naast je stapel met karkaartjes
Wauw, moet je zien hoe prachtig het volle karretje glinstert!

Nee? Misschien lukt het je het karretje te vullen met behulp van de opdrachtkaarten die je hebt verzameld?
Als je al gevulde opdrachtkaarten hebt verzameld, kan je die als witte edelstenen gebruiken om je karretje vol te maken. Dat mag je echter alleen doen wanneer je het karretje helemaal kan vullen. Leg in dat geval je gebruikte opdrachtkaart(en) weer onder de stapel opdrachtkaarten. Leg daarna alle edelstenen van je karretje weer terug op de doos en leg het karkaartje met de afbeelding naar beneden naast je stapel karkaartjes.



Clara kan haar jokerkaart inzetten als vierde edelsteen in haar karretje. Nu is haar kar helemaal gevuld!



De joker legt ze weer onder de stapel opdrachtkaarten en de edelstenen van haar karretje legt ze terug op de doos. Het gevulde karkaartje legt ze met de afbeelding naar beneden rechts naast haar stapel karkaartjes

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Zodra een speler zijn vierde karkaartje gevuld heeft, is het einde van het spel ingeluid.
De huidige ronde wordt nog afgemaakt

Als jij aan het einde van deze ronde als enige speler je vierde karretje helemaal vult, ben je de winnaar.

Als aan het einde van deze ronde meerdere spelers vier volle karretjes hebben, wint degene die nog de meeste vervulde opdrachtkaarten overheeft. Als ook hier de stand gelijk is, winnen beide spelers.

Meestervariant

Jullie zijn al meesterlijk in het omgaan met de hamer en dus klaar voor een grotere uitdaging? Probeer dan de volgende spelvariant uit:

Voor je er in fase 1 op los hamert, gooi je met de dobbelsteen. Het resultaat van de dobbelsteen bepaalt welke tiktechniek je in die beurt moet gebruiken.

Tip: Om niet continu in de handleiding te hoeven kijken, kunnen jullie de kleur van het gegooide symbool met de helmkleur van de dwergen vergelijken op de zijkant van de doos. De dwergen laten jullie de vereiste hamertechniek zien.

Voooorzichtig! Door de sterke trillingen kan Dragomir wakker worden!

Gebruik in plaats van de kop de steel van de hamer.

Links of rechts – geen probleem!

Je hamert met je zwakkere' hand.
Ben je rechtshandig, dan pak je de hamer in je linkerhand.
Ben je linkshandig, dan pak je de hamer in je rechterhand.

Boem! Wie heeft er überhaupt een hamer nodig?

Jij klopt niet met de hamer, maar met je vuist.

PJe hamert met je ogen dicht.

Je legt tijdens het hameren je wang op de tafel.

Auw! Vol op de duim!

Je duim mag bij het kloppen de hamer niet aanraken.

Oh jeetje, was is dat?

Je hamert met je ogen dicht.

NEDERLANDS

Toelichting bij de opdrachtkaarten

Om aan deze opdrachtkaart te voldoen, moet je minder dan 4 – dus 1, 2 of 3 edelstenen – van de doos tikken.

Om aan deze opdrachtkaart te voldoen, moet je meer dan 5 – dus 6, 7 of 8 edelstenen – van de doos tikken

Om aan deze opdrachtkaart te voldoen, moet je minimaal 2 zwarte edelstenen van de doos tikken.

Om deze opdrachtkaart te vervullen, moet je een even aantal edelstenen van de doos afkloppen.

Om deze opdrachtkaart te vervullen, moet je een oneven aantal edelstenen van de doos afkloppen.

Tip: Zo kunnen jullie 'even' en 'oneven' controleren: Leg telkens twee gevallen edelstenen tegelijk op de opdrachtkaarten - één bij elke dwerg. Verdeel zo alle edelstenen. Is er aan het einde nog één edelsteen over?

- **Nee?** Dan is een even aantal edelstenen gevallen.
- **Ja?** Dan is een oneven aantal edelstenen gevallen.

Pak na het controleren alle edelstenen weer van de opdrachtkaarten af, want in fase 4 ga je daarmee je karretje vullen.

Picatesoros

Un contundente juego de dados para 2 - 4 jugadores,
con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Autores: Shaun Graham y Scott Huntington
Ilustradora: Natalie Behle
Redacción: Markus Singer
Duración de la partida: aprox. 15 minutos

¡Ooooh, cómo brillan! Si hay algo que gusta más a los enanitos que tener una barba larga y poblada, eso son las piedras preciosas. Y parece que en la Montaña Brillante hay muchísimas. ¿Quién será el primero en llenar sus cuatro vagonetas? Pero, ¡cuidado! Si sois demasiado avariciosos, el tintineo de las piedras preciosas al caer despertará al dragón Dragomir.

Contenido del juego

caja

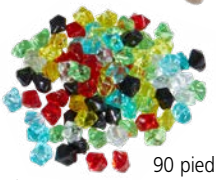
estera adhesiva

martillo

dado de color
(para la variante
profesional)

carta de
«jugador inicial»

9 cartas
de tarea


90 piedras preciosas
(10 transparentes y 16 azules, verdes,
amarillas, rojas y negras)

16 cartas grandes con vagoneta (en 4 colores)

ESPAÑOL

Antes de jugar por primera vez

Nota: dejad que un adulto os ayude a preparar el juego.

Colocad la parte de abajo de la caja con el reverso hacia arriba, de modo que podáis ver el texto.
A continuación, pegad encima la estera adhesiva.
¡La mina está lista! Cuando hayáis terminado de jugar, podéis dejar el adhesivo pegado en la caja. Así vuestro juego no solo tendrá una cubierta bonita, sino también una base muy chula.

Preparación del juego

① Situad en el centro de la mesa la parte de abajo de la caja con el reverso hacia arriba.

② Colocad encima todas las piedras preciosas

③ Cada jugador coge las cuatro cartas de vagonetas del mismo color, las mezcla y se las coloca delante apiladas boca arriba. Estas serán vuestras pilas de vagonetas.

④ El jugador más joven comienza la partida y coge la carta de «jugador inicial».

⑤ Barajad las cartas de tarea y dejadlas apiladas boca arriba de modo que todos los jugadores puedan verlas bien.

⑥ Tened el martillo a mano.

Disposición del juego para cuatro jugadores

ESPAÑOL

Desarrollo del juego

Jugad por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el primer jugador. Cuando a todos los jugadores les haya tocado su turno, empieza una nueva ronda.

Cada turno consta de cinco fases:

1. Martillazo
2. Recuento de piedras preciosas
3. Comprobación de la carta de tarea
4. Carga de la vagoneta
5. Comprobación de la vagoneta

FASE 1: MARTILLAZO

Coge el martillo y golpea los laterales de la caja hasta que caiga al menos una piedra preciosa.

Nota: hay varias técnicas de golpeo. Puedes golpear cualquiera de los laterales de la caja. Puedes dar pequeños golpes con cuidado o golpear con fuerza. Cuando haya caído al menos una piedra preciosa, debes dejar de golpear y continuar con la segunda fase.

Clara golpea con cuidado el lateral largo de la caja.

Importante: puedes mover o girar la caja antes de empezar a golpearla. Pero si caen una o varias piedras preciosas, tu turno termina de inmediato y pasa al siguiente jugador.

FASE 2: RECUENTO DE PIEDRAS PRECIOSAS

A continuación, cuenta las piedras que han caído:

¿Han caído ocho piedras o menos?

¡Estupendo! El dragón Dragomir no se ha dado cuenta de nada.

Continúa con la fase 3

¿Han caído nueve piedras o más?

¡Oh, no! ¡Ponte a salvo! Has despertado al dragón Dragomir.

Coloca de nuevo todas las piedras preciosas sobre la caja. Con ello, tu turno ha terminado y pasa al siguiente jugador.

Nota: si tienes dificultades a la hora de contar las piedras, puedes ponerlas junto a uno de los lados largos de la caja, haciéndolas coincidir con cada una de las piedras representadas. ¿Te sobran piedras? Eso significa que han caído más de ocho piedras, por lo que es el turno del siguiente jugador.

Clara ha hecho caer cinco piedras preciosas, por lo que pasa a la tercera fase.

Si, por el contrario, hubiesen caído nueve piedras, entonces su turno habría concluido.

FASE 3: COMPROBACIÓN DE LA CARTA DE TAREA

Nota: las primeras veces que juguéis, podéis omitir esta fase e ir directamente a la 4. Cuando estéis más familiarizados con el juego, esta fase hace que el juego sea aún más emocionante.

¿Puedes realizar la tarea indicada en la carta?

¿Sí? ¡Genial!
Coge de la pila la carta de tarea y colócala junto a tu carta de vagoneta, con el lado de la piedra preciosa transparente hacia arriba. Esta carta de tarea completa puede ser utilizada como una piedra transparente en la fase 4. A continuación, pasa a la fase 4.

¿No? ¡Qué lástima!
En ese caso, pasa directamente a la fase 4.

Nota: las cartas de tarea se explican al final de las instrucciones del juego.

Clara ha completado la tarea indicada en su primera carta de tarea y la coloca junto a su vagoneta con la piedra preciosa transparente hacia arriba

Importante: completar la tarea de una carta de tarea no significa gastar las piedras preciosas. Simplemente se cuentan y podrán utilizarse en la fase 4 para cargar la vagoneta.

FASE 4: CARGA DE LA VAGONETA

Ya puedes cargar la primera vagoneta de tu pila con las piedras preciosas que han caído. Cada vagoneta cuenta con 4-6 espacios; en cada uno de ellos cabe una piedra.
Las piedras preciosas deben ser del mismo color que los espacios libres que ocupan. Las piedras transparentes son comodines, por lo que pueden situarse en cualquier espacio.
Las piedras que ya hayan sido colocadas pueden desplazarse.

Importante: solo podrás cargar la primera vagoneta de la pila.

Así, tendrás que volver a colocar sobre la caja las piedras que te sobren. Si, al colocar las piedras, caen otras, ponlas de nuevo en su lugar.

En la vagoneta de Clara ya hay una piedra preciosa de color amarillo del turno anterior. Con ello, quedan tres espacios libres: verde, azul y rojo. Puede rellenar los espacios azul y rojo con las piedras caídas, pero el espacio verde quedará vacío. Clara coloca de nuevo sobre la caja el resto de las piedras preciosas que han caído (amarilla, roja y negra).

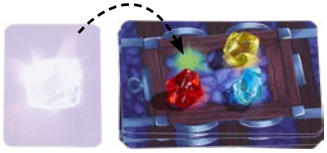
Nota: las piedras de color negro son solo guijarros y no se necesitan en ninguna vagoneta, pero sí se tienen en cuenta en la fase 3 para completar las cartas de tarea.

FASE 5: COMPROBACIÓN DE LA VAGONETA

¿Has cargado tu vagoneta con todas las piedras preciosas necesarias?

¿Sí? ¡Fantástico!
Coloca de nuevo todas las piedras preciosas sobre la caja y sitúa la carta con vagoneta boca abajo (con el reverso hacia arriba) junto a la pila de vagonetas.
¡Guau! Mira cómo brilla la vagoneta llena de piedras preciosas.

¿No? ¿Puedes completar la carga de la vagoneta con la ayuda de las cartas de tarea acumuladas?
Si has acumulado una carta de tarea completa, puedes utilizarla como una piedra preciosa transparente para cargar tu vagoneta. Solo podrás hacerlo si con ello puedes cargarla por completo. Cuando hayas terminado, coloca la(s) carta(s) de tarea que hayas utilizado debajo de la pila correspondiente. A continuación, devuelve a la caja todas las piedras preciosas de la vagoneta y sitúa la carta boca abajo junto a la pila de vagonetas.



Clara puede utilizar la carta comodín en el lugar de la cuarta piedra que le falta, con lo que habrá terminado de cargar la vagoneta.

Después, coloca la carta comodín bajo la pila de cartas de tarea, devuelve a la caja las piedras preciosas de la vagoneta y da la vuelta a la carta de vagoneta para situarla boca abajo a la derecha del montón de cartas con vagoneta.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

Cuando un jugador haya cargado su cuarta vagoneta, la partida comenzará a acercarse a su fin. La ronda se jugará hasta el final.

Si, al finalizar la ronda, eres el único jugador que ha logrado llenar las cuatro vagonetas, ganas la partida.

Si, por el contrario, varios jugadores han cargado su cuarta vagoneta, entonces ganará el que disponga de más cartas de tarea completas. Y si, en este caso, se vuelve a producir un empate, entonces habrá varios ganadores.

Variante profesional

¿Sois unos maestros utilizando el martillo y queréis nuevos desafíos? Entonces, tenéis que probar esta variante:

Lanza el dado antes de comenzar a golpear en la fase 1. El dado determina la técnica que debes utilizar para martillear.

Nota: para no tener que mirar continuamente las instrucciones, podéis comparar el color del símbolo del dado con el color del casco del enanito que aparece en el lateral de la caja. Los enanitos muestran la técnica que debéis utilizar.

¡Cuidaaaaado! ¡Las sacudidas fuertes podrían despertar al dragón Dragomir!

Por eso, en lugar de golpear con la cabeza del martillo, tienes que utilizar el mango.

Izquierda o derecha, ¡no importa!

Golpearás con tu mano «débil». Si eres una persona diestra, coges el martillo con la izquierda. Si eres zurda, lo coges con la derecha.

¡Pum! ¿Quién necesita un martillo?

En lugar de golpear con el martillo, golpearás la caja con el puño.

¡Pfff! ¡Podría hacerlo durmiendo!

Apoyas la cabeza de lado sobre la mesa y golpeas.

¡Ay! ¡En todo el pulgar!

Al golpear, no podrás tocar el martillo con el pulgar.

¡Uau! ¿Qué ha sido eso?

Golpeas con los ojos cerrados.

ESPAÑOL

Las cartas de tarea

Para completar esta carta de tarea, debes dejar caer menos de cuatro piedras (es decir, una, dos o tres).

Para completar esta carta de tarea, debes dejar caer más de cinco piedras (es decir, seis, siete u ocho).

Para completar esta carta de tarea, debes hacer caer al menos dos piedras negras.

Para completar estas cartas de tarea, deberá caer de la caja un número par de piedras.

Para completar estas cartas de tarea, deberá caer de la caja un número impar de piedras.

Nota: para comprobar si se trata de un número par o impar, podéis hacer lo siguiente: Colocad sobre la carta de tarea las piedras que han caído de dos en dos, una sobre cada enanito. De este modo, id distribuyendo las piedras poco a poco. ¿Sobra alguna piedra al final?

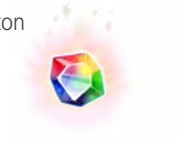
- **¿No?** Entonces, ha caído un número par de piedras.
- **¿Sí?** En ese caso, el número de piedras que ha caído es impar.

Tras hacer la comprobación, coged todas las piedras preciosas de la carta de tarea y cargad con ellas vuestras vagonetas, conforme a lo descrito en la fase 4.

I nani minatori

Un gioco di abilità a colpi di martello, per 2-4 bambini da 5 a 99 anni.

Autori: Shaun Graham und Scott Huntington
Illustrazioni: Natalie Behle
Testo: Markus Singer
Durata del gioco: ca. 15 minuti



Guarda come brilla! Se c'è una cosa che i nani amano più delle loro lunghe e folte barbe, sono le pietre preziose luccicanti. La montagna scintillante pare ne contenga un sacco! Chi riuscirà per primo a riempire i propri 4 carrelli? Ma attenzione: non peccate di avidità, perché il rumore delle pietre preziose che cadono potrebbe svegliare il drago Dragomir!

Dotazione del gioco

fondo della scatola

adesivo della superficie di gioco

martello

dado dei colori (da utilizzare nella variante per esperti)

piccola carta del giocatore iniziale

9 piccole carte condizione

90 pietre preziose (10 bianche e 16 dei colori blu, verde, giallo, rosso e nero)

16 grandi carte carrello (in 4 colori diversi)

ITALIANO

Prima di giocare per la prima volta

Consiglio: prima di giocare per la prima volta, fatevi aiutare da un adulto.

Mettete sul tavolo il fondo della scatola con il lato posteriore rivolto verso l'alto, in modo da poter vedere il testo della confezione. Ora incollate l'adesivo della superficie di gioco sul lato posteriore del fondo della scatola. La miniera è pronta! Alla fine del gioco non staccate l'adesivo che avete incollato sulla scatola.
Il vostro gioco ora non solo ha una fantastico scenario, ma anche una scatola con un lato posteriore spettacolare!

Preparazione del gioco

① Mettete al centro del tavolo il fondo della scatola girato dal lato posteriore.

② Sparpagliate tutte le pietre preziose sul fondo della scatola.

③ Ogni giocatore prende 4 carte carrello dello stesso colore, le mescola e forma con esse un mazzo scoperto, che depone davanti a sé: il mazzo dei carrelli è pronto.

④ Il più giovane del gruppo sarà il giocatore iniziale, che prende la carta corrispondente.

⑤ Mescolate le carte condizione e formate con esse un mazzo scoperto ben visibile a tutti i giocatori.

⑥ Tenete pronto il martello.

Configurazione per 4 giocatori

ITALIANO

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore iniziale comincia. Quando tutti i giocatori hanno finito il proprio turno, si inizia un nuovo giro.

Il tuo turno di gioco si svolge in 5 fasi:

1. Battere con il martello
2. Contare le pietre preziose
3. Controllare la carta condizione
4. Riempire il carrello
5. Controllare il carrello

FASE 1: BATTERE CON IL MARTELLO

Prendi il martello e batti contro i lati della scatola fino a quando non cada almeno 1 pietra preziosa.

Consiglio: ci sono diverse tecniche per l'uso del martello. Puoi battere contro il lato corto o contro quello lungo della scatola. Puoi provare con un colpetto prudente o battere invece con forza. Non appena cade almeno 1 pietra preziosa, smetti di battere e prosegui subito con la fase 2.

Clara batte delicatamente con il martello contro il lato lungo della scatola.

Importante: prima di iniziare a battere, puoi girare e spostare la scatola. Se però, facendo questo, cadono una o più pietre preziose, il tuo turno finisce subito e tocca al giocatore successivo.

FASE 2: CONTARE LE PIETRE PREZIOSE

Conta ora tutte le pietre preziose cadute dal fondo della scatola:

Sono cadute non più di 8 pietre preziose?

Ottimo! Il drago Dragomir non si è accorto di nulla.

Prosegui con la fase 3.

Sono cadute 9 o più pietre preziose?

Oh no, presto, al riparo! Hai svegliato il drago Dragomir.

Rimetti sul fondo della scatola tutte le pietre preziose cadute. Il tuo turno è finito e tocca al giocatore successivo.

Consiglio: se non sei ancora bravo a contare, puoi anche disporre vicino a uno dei lati lunghi della scatola, accanto a quelle raffigurate, le pietre preziose cadute. Accanto all'immagine di ogni pietra preziosa metti una pietra preziosa caduta. Sono avanzate delle pietre preziose? Purtroppo in questo caso sono cadute più di 8 pietre preziose e il turno passa al giocatore successivo.

Clara ha fatto cadere 5 pietre preziose dal fondo della scatola e passa alla fase 3.

Se Clara avesse fatto cadere 9 pietre preziose, il suo turno sarebbe finito

FASE 3: CONTROLLARE LA CARTA CONDIZIONE

Consiglio: le prime volte che giocate potete anche saltare questa fase e passare direttamente alla fase 4. Non appena prendete dimestichezza con il gioco, questa fase lo renderà ancora più avvincente.

Puoi soddisfare la condizione visibile in cima al mazzo delle carte condizione?

Sì? Ottimo!
Prendi la carta condizione dal relativo mazzo e conservala accanto al tuo mazzo dei carrelli. Gira la carta dal lato della grossa pietra preziosa bianca. Nella fase 4 una carta condizione raccolta può essere utilizzata come pietra preziosa bianca. Ora si passa alla fase 4.

No? Peccato!
Passa direttamente alla fase 4.

Nota: la spiegazione delle carte condizione è riportata in fondo alle istruzioni di gioco.

Clara ha potuto soddisfare la condizione della carta in cima al mazzo e la mette quindi, con il lato della pietra preziosa bianca in vista, accanto al proprio mazzo dei carrelli.

Importante: per soddisfare la condizione della carta, non si cedono pietre preziose. Le pietre cadute possono essere usate di nuovo, nella fase 4, per riempire i carrelli.

FASE 4: RIEMPIRE IL CARRELLO

Ora puoi riempire con le pietre preziose cadute il carrello in cima al tuo mazzo. Ogni carrello ha 4-6 spazi, ognuno dei quali può ospitare una pietra preziosa. Il colore delle pietre preziose deve corrispondere a quelli degli spazi liberi dei carrelli. Le pietre preziose bianche fungono da jolly e possono essere poste su qualsiasi spazio. Eventuali pietre piazzate in precedenza possono essere spostate.

Importante: puoi riempire sempre e solo il carrello posto in cima al tuo mazzo!

Rimetti sul fondo della scatola tutte le pietre preziose che non hai utilizzato. Se, durante l'operazione, cadono altre pietre preziose, rimettile semplicemente al loro posto

Il carrello di Clara contiene già una pietra preziosa gialla, raccolta durante uno dei giri precedenti. Sul carrello ci sono ancora 3 posti liberi: verde, blu e rosso. Può riempire lo spazio blu e rosso con le pietre preziose cadute, mentre lo spazio verde del carrello rimane vuoto. Clara rimette le altre pietre preziose cadute (gialla, rossa e nera) sul fondo della scatola.

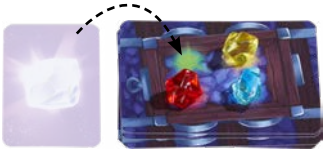
Consiglio: le pietre preziose nere in realtà sono solo detriti e non vengono piazzate in nessun carrello. Invece vengono sempre considerate nella fase 3, per soddisfare le condizioni delle carte condizione.

FASE 5: CONTROLLARE IL CARRELLO

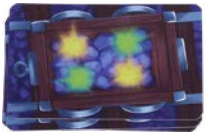
Il tuo carrello è pieno, tutti gli spazi sono cioè occupati dalle pietre preziose corrispondenti?

Sì? Fantastico!
Rimetti tutte le pietre preziose sul fondo della scatola e metti la carta carrello, coperta (con il lato posteriore rivolto verso l'alto), accanto al tuo mazzo dei carrelli scoperto.
Wow, guarda che splendore questo carrello pieno!

No? O forse riesci comunque a riempire il carrello con l'aiuto delle carte condizione che hai raccolto davanti a te?
Se hai già raccolto delle carte condizione, puoi utilizzarle per completare il tuo carrello al posto delle pietre preziose bianche (jolly). Puoi però farlo solo se con esse puoi riempire completamente il carrello. In tal caso rimetti la tua o le tue carte condizione utilizzate in fondo al mazzo corrispondente. Poi rimetti tutte le pietre preziose del tuo carrello sul fondo della scatola e metti la carta carrello coperta accanto al tuo mazzo dei carrelli.



Clara può utilizzare la propria carta jolly, per completare il suo carrello, al posto della quarta pietra preziosa!



Rimette poi la carta jolly in fondo al mazzo delle carte condizione e rimette le pietre preziose del suo carrello sul fondo della scatola. Mette infine la carta carrello riempita, coperta, a destra accanto al suo mazzo dei carrelli scoperto.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Fine del gioco

Non appena un giocatore ha riempito la sua quarta carta carrello, viene annunciata la fine del gioco. Il giro viene comunque giocato fino alla fine.

Se, al temine di questo giro, sei l'unico giocatore che è riuscito a riempire completamente il quarto carrello, hai vinto il gioco.

Se, alla fine di questo giro, più di un giocatore è riuscito a completare il proprio quarto carrello, vince il giocatore che possiede il maggior numero di carte condizione. Se anche così la situazione di parità permane, i giocatori in questione vincono a pari merito.

Variante per esperti

Siete già diventati martellatori provetti e volete affrontare sfide ancora più complesse? Provate allora la seguente variante di gioco:

Prima di iniziare a battere il martello nella fase 1, tira il dado. Sul dado uscirà l'indicazione della tecnica che devi usare per battere in questo turno.

Consiglio: per non dover consultare costantemente le istruzioni, potete confrontare il colore dei simboli usciti con quello del casco dei nani ai lati della scatola. I nani vi mostrano la tecnica richiesta.

Attenzioooone! Questi forti scossoni potrebbero svegliare Dragomir!

Invece di battere con la testa del martello, usa il manico.

Destra o sinistra, non fa differenza!

Batti con la tua mano più "debole". Se di solito usi la destra, prendi il martello con la sinistra. Se di solito usi la sinistra, prendi il martello con la destra.

Bum! Chi ha bisogno di un martello?

Invece di usare il martello, batti con il pugno.

Pfff! Ce la faccio anche mentre dormo!

Appoggia di lato la testa sul tavolo mentre batti.

Ahi! Proprio sul pollice!

Quando batti, il pollice non deve toccare il martello.

Che spavento! E questo cos'è?

Batti con gli occhi chiusi.

ITALIANO

Spiegazione delle carte condizione

Per soddisfare la condizione di questa carta, devi far cadere meno di quattro pietre preziose: quindi 1, 2 o 3.

Per soddisfare la condizione di questa carta, devi far cadere più di cinque pietre preziose: quindi 6, 7 o 8.

Per soddisfare la condizione di questa carta, devi far cadere almeno 2 pietre nere.

Per soddisfare la condizione di questa carta, devi far cadere dal fondo della scatola un numero pari di pietre preziose.

Per soddisfare la condizione di questa carta, devi far cadere dal fondo della scatola un numero dispari di pietre preziose.

Consiglio: per controllare se il numero è pari o dispari, potete procedere come segue. Prendete due delle pietre preziose cadute alla volta e mettetene una su ogni nano della carta condizione. Distribuite in questo modo tutte le pietre preziose. Alla fine ne avanza una?

- **No?** Hai fatto cadere un numero pari di pietre preziose.
- **Sì?** Hai fatto cadere un numero dispari di pietre preziose.

Dopo aver controllato, togliete dalla carta condizione le pietre preziose, per poter riempire i vostri carrelli nella fase 4.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres

en **www.haba.de/Ersatzteile** podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Art. Nr.: 305844 TL A116575 1/20

HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

⚠ **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children under 3 years.

HABA®