

AFARA DIN MINA!



10-99 2-4 20'



Un joc rapid si distractiv pentru cautatorii de cristale pretioase ce pune la incercare inteligenta spatiala, dar si capacitatea de a lua decizii strategice sub presiunea timpului si concurentei.

Muntele asteapta! Echipati cu tarnacoape si cu informatii despre minele elfilor, piticii gonesc pe sub pamant pentru a gasi pretioasele cristale. Fiecare primeste propria galerie, unde incearca sa sape in cautarea acestora..

Daca un pitic reuseste sa gaseasca toate cristalele care se gasesc in spatiile galeriei sale, striga "Afară din mina!". Cand aud acest semnal, toti piticii isi lasa tarnacoapele si se intorc la lumina zilei unde se calculeaza punctajul zilei respective... insa numai la sfarsitul saptamanii, dupa cea de-a saptea runda de sapaturi, se va afla care pitic este cel mai iscusit cautaor de cristale..

CONTINUT

40 de carti
cu comori

10 Table de joc cu
galerii, cu 2 fete



69 lespezi de cristale-12 galbene- (toate cu forma identica)
-16 albastre-(toate cu aceeasi forma)
-16 verzi-(8 din fiecare a cate 2 forme)
-15 rosii-(3 din fiecare a cate 5 forme)
-10 albe-(10 in forme diferite)

In plus, vei avea nevoie de un creion si hartie ca sa scrii punctajul

OBIECTIVUL JOCULUI

Umple spatiile subteranane cu cat mai multe cristale potrivite posibil. Dar, ca sa poti face acest lucru, trebuie sa folosesti cristalele asa cum apar pe cartile cu comori. Cu cat raman mai putine spatii ale galeriei goale la sfarsitul runde, cu atat mai multe puncte castigi. Jucatorul care a adunat cele mai multe puncte la sfarsitul unei saptamani, (7 runde) castiga.

PREGATIREA

Alege cristalele dupa culoare si pune-le in mijlocul mesei, ca sa poata fi accesibile tuturor jucatorilor.

Cristalele verzi, rosii si albe au forme diferite.

Elementele reprezentate pe unele cristale sunt ignorate in jocul simplu- ele sunt importante numai in varianta pentru jucatori avansati.

Fiecare jucator primeste la intamplare o tabla de joc. Hotaraste-te pe ce parte a tablei vrei sa joci. Aseaza 6 table de joc intr-un teanc. Daca mai raman table de joc, puneti-le-le la loc in cutie; ele nu vor fi folosite.



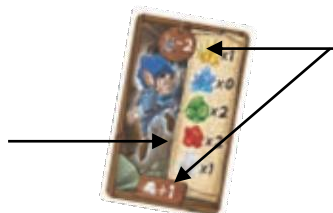
Fiecare tabla de joc cu galerii are 20 de spatii de galerie care sunt aranjate diferit.

Amesteca cartile cu comori si aseaza-le cu fata in jos pe masa intr-o gramada.

Cartile arata cate cristale poti folosi si ce carti poti folosi in aceasta runda pentru a umple tabla de joc.

Acum, alege regele piticilor: el iti va nota punctele pe parcursul jocului.

Tipul si numarul
cristalului. Ex: se vor
folosi 2 cristale rosii



(semnele se folosesc
numai in varianta
pentru jucatori
avansati)

DEFASURAREA JOCULUI

1. Tragerea cartilor cu comori
2. Impartirea cristalelor
3. Notarea punctelor
4. Tragerea la sorti a unei noi table de joc

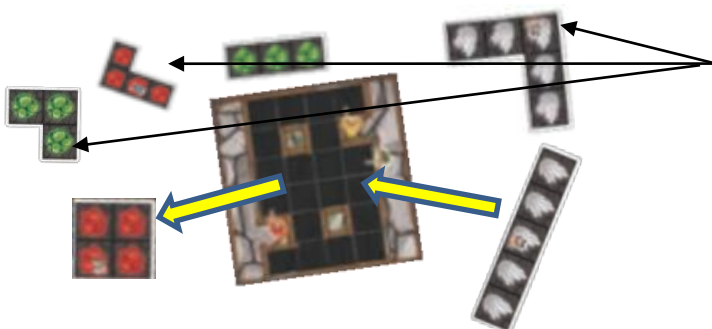
1. Tragerea cartilor cu comori

Fiecare jucator ia o carte intoarsa din teanc.

2. Asezarea cristalelor

Regele piticilor da comanda: 'In mina!' fiecare jucator arata in acelasi timp cartea cu comori si isi umple tabla cu galerii cat mai repede posibil. La sfarsit, ia din mijlocul mesei lespede de cristal care este indicata pe cartea cu comori. Daca este posibil, incearca sa acoperi toate spatiile de pe tabla. Nici un cristal nu trebuie sa depasasca marginea galeriei si sa atinga piatra.

Important! Poti folosi doar o mana pentru a lua lespede de cristal si, de asemenea, trebuie sa o asezi pe tabla cu galerii doar cu o mana. Daca hotarasti sa nu pui o anumita lespede de cristal pe tabla, o pui inapoi in rezerva si apoi tragi alta. Lespezile de cristal care sunt deja pe tabla de joc pot fi mutate cu ambele maini.



Lespezile de cristal verzi, rosii si albe pot avea forme diferite.

Poti schimba orice lespede de cristal care se afla deja pe tabla de joc cu o alta din rezerva, oricand doresti.

3. Notarea punctelor

Imediat ce un jucator a acoperit toate spatiile din galerie de pe tabla sa, striga "AFARA DIN MINA!"

De acum, nu mai poti pune nici o lespede de cristal pe tabla !

Acum fiecare jucator verifica daca a asezat corect lespezile si le indeparteaza pe cele care nu sunt puse corect, daca exista.

O lespede de cristal nu este pusa corect daca depaseste marginea galeriei, sau are o culoare care nu apare pe cartea cu comori, sau daca numarul de pe lespede de cristal pe care a folosit-o nu este acelasi cu numarul de pe cartea cu comori.

Fiecare jucator primeste la inceput 10 puncte bonus. Pentru fiecare spatiu gol de pe tabla de joc, la sfarsitul rundei, trebuie sa i se scada un punct.

Jucatorul care a strigat "AFARA DIN MINA!" primeste 2 puncte bonus daca a completat corect toate spatiile de pe tabla. Insa, daca nu a completat totul corect, i se scad 2 puncte.

DACA AI MAI MULT DE 10 SPATII ALE GALERIEI GOALE, NU PRIMESTI NICIUN PUNCT.

Regele piticilor noteaza punctele tuturor jucatorilor.



Exemplu: Tim a strigat "AFARA DIN MINA!" prea devreme. A pus cu o lespede de cristal verde mai mult decat era permis, iar o lespede depaseste marginea galeriei. Ambele lespezi de cristal sunt indepartate, astfel ca Tim nu primeste cele 2 puncte bonus pentru terminarea rundei. Primeste 10 puncte bonus, dar i se scad 4 puncte pentru spatiile goale din galerie dupa indepartarea lespezii puse gresit, si 2 puncte din cauza ca a strigat prea devreme 'AFARA DIN MINA!'. Asta inseamna ca in runda aceasta Tim primeste 4 puncte.

4. Tragerea la sorti a unei noi table de joc

Dupa numararea punctelor, jucatorul care a strigat 'AFARA DIN MINA!' isi pune tabla inapoi in cutie; ia alta din gramada si o amesteca cu tablele celorlalti jucatori. Apoi, fiecare jucator primeste din nou o tabla de joc, alege partea pe care vrea sa joace si o

pune in fata sa pe masa. Daca primesti aceeasi tabla de joc ca in runda precedenta, o intorci si continui sa joci pe acea parte. Acum pune fiecare lespede de cristal la loc in teanc. Fiecare dintre voi trage o carte din teanc, iar la semnalul regelui piticilor o noua runda incepe.

SFARSITUL JOCULUI

La sfarsitul fiecarei runde, jucatorul care a strigat 'AFARA DIN MINA!' isi pune tabla de joc inapoi in cutie si alege alta din gramada. Jocul se termina dupa a saptea runda cand nu mai ramane nici o tabla cu galerii.

Acum regele piticilor aduna toate punctele pe care jucatorii le-au castigat in cele 7 runde.

JUCATORUL CU CELE MAI MULTE PUNCTE CASTIGA JOCUL.

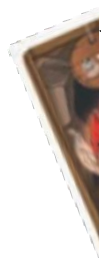
VARIANTA PENTRU JUCATORII AVANSATI

A) Sprijinul elfilor

Elfii privesc insufletita imbranceala a piticilor de pe marginea galeriei. Daca ai cristale ale caror culori corespund cu cele ale elfilor la sfarsitul unei runde, primesti 1 punct bonus pentru fiecare elf.

EXEMPLU: La sfarsitul rundeii, o lespede de cristal albastra de pe tabla lui Carl se afla langa elful albastru. Pentru asta primeste 1 punct bonus. Carl primeste un alt punct bonus pentru lespede de cristale alba care se afla langa elful alb. Insa, lespede de cristale care se afla langa elful verde este alba deci pentru aceasta nu primeste niciun punct bonus. Asadar, totalul punctelor lui Carl este: $10 - 4$ (spatiile goale din galerie) + 1 (bonus pentru elful albastru) + 1 (bonus pentru elful alb) = 8 puncte

Carl nu ar fi primit niciun punct bonus daca s-ar fi aflat un elf galben pe tabla sa, deoarece cartea lui cu comori nu indica un cristal galben.



B) Alegeri bune- alegeri proaste

Elementele pentru care primesti puncte in plus la sfarsitul rundeii

Bonus pentru fiecare element de acest fel din galerie

Elemente pentru care ti se scad puncte la sfarsitul rundeii

Scaderea pentru fiecare element de acest fel din galerie



In expeditiile lor pe sub pamant, piticii dau peste alte resurse minerale, cum ar fi aurul si argintul. Dar, din cand in cand, se intalnesc si cu creaturi mai putin agreabile, cum ar fi viermii de lemn, care mananca barnele ce asigura suportul galeriilor, sau sobolanii lacomi care vor sa ravaseasca mult muncitele provizii ale piticilor.

Pentru o provocare si mai mare, poti incorpora aceste elemente speciale care sunt reprezentate pe cartile cu comori si pe unele dintre lespedele de cristal. In aceasta varianta, incearca sa asezi elementele potrivite (+2) care apar pe tabla ta de joc cel mai des si sa eviti elementele nepotrivite.

Cand se calculeaza punctele la sfarsitul rundeii, primesti unul sau 2 puncte pentru fiecare element potrivit care apare pe tabla ta si unul sau 2 puncte minus pentru fiecare element nepotrivit.

EXEMPLU: Cand striga "AFARA DIN MINA!" tabla de joc a lui Ann este completata dupa cum apare:



Tabla ei de joc nu este acoperita complet. Patru spatii sunt inca goale. Asta inseamna ca primeste $10-4=6$ puncte. In plus, cartea ei cu comori arata ca primeste un punct minus pentru fiecare vierme de lemn si 2 bonus pentru fiecare pepita de aur din galeria sa. Ea are un vierme de lemn si 2 pepite de aur, ceea ce inseamna ca un punct din cele 6 puncte ramase este scazut pentru vierme si 2 puncte sunt adaugate pentru pepitele de aur, astfel ca punctele ei din aceasta runda sunt: $10-4-1+2=9$ puncte;
Poti incerca varianta completa pentru jucatorii avansati, sau, pentru inceput, include doar elfii sau alegerile in joc. De asemenea, se aplica in varianta pentru jucatori avansati se aplica regula potrivit careia daca exista mai mult de 10 spatii goale pe o tabla cu galerii la sfarsitul runde, jucatorul nu primeste niciun punct (si nici puncte bonus).



Design: Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.facebook.com/happycolor.ro
www.happycolor.ro

