



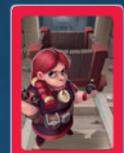
Pour 2 à 6 joueuses et joueurs

À partir de 7 ans

« Hé, pas touche, c'est MA pépite ! » Dans les profondeurs de cette mine, il y a de l'or... beaucoup d'or !

Mais il y a aussi le terrible dragon Dragobert. Son souffle enflammé vous ferait rôtir sur place, donc évitez-le à tout prix ! Rassemblez le plus d'or possible, gardez un œil sur Dragobert et atteignez la sortie de la mine avant les autres. Chance et courage vous permettront d'avoir une pépite d'avance sur les autres nains !

### Matériel



6 cartes Nain



9 cartes Mine (dont 1 carte Sortie de la mine, 1 carte Wagon, 1 carte Dragobert)



16 cartes Exit



58 cartes Extraction



6 Nains (disques en bois et leurs autocollants)



12 Grosses pépites



### But du jeu

Une partie se compose de trois manches. Lors des deux premières manches, les joueurs peuvent obtenir des Grosses pépites, ce qui leur donnera un avantage à la fin de la troisième manche. Celui ou celle qui a accumulé le plus d'or à la fin de la partie remporte la victoire !

### Mise en place

Avant la première partie, collez les six autocollants sur les disques en bois qui correspondent à leur couleur.



- Placez les 9 cartes Mine face bleue visible devant vous, comme sur le schéma ci-dessus : cela représente la mine. Placez la carte Sortie de la mine tout à gauche et la carte Dragobert tout à droite. Placez la carte Wagon au milieu de la piste. Placez les 6 cartes Mine restantes entre la carte Wagon et les deux autres cartes (leur ordre n'est pas important).

- Chaque joueur prend 1 carte Nain et le disque Nain correspondant. Placez les cartes Nain devant vous. Placez vos disques Nain sur la carte Wagon.

Si vous jouez à 2 joueurs, consultez les règles de la variante « Double pioche » pour 2 joueurs à la page 9.

- Mélangez toutes les cartes Extraction et formez une pioche **face visible** (côté recto révélé). Si la première carte représente le dragon, remélangez la pioche jusqu'à ce qu'une (ou plusieurs) pépite d'or soit visible.

- Mélangez les cartes Exit et formez une pile **face cachée** à côté de la première pioche.

- Placez les 12 Grosses pépites à proximité.

*Conseil : vous pouvez utiliser le couvercle de la boîte déplié pour y placer les deux pioches et la réserve de Grosses pépites.*

### Déroulement de la partie

C'est le nain le plus jeune parmi vous qui commence.

À votre tour, vous avez 2 possibilités :

- A** Piocher 1 carte Extraction pour collecter de l'or ;

ou

- B** Piocher 1 carte Exit pour vous mettre en sécurité (en vous éloignant du dragon) ou pour pousser les autres à sortir rapidement de la mine.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

- A** Si vous piochez une carte Extraction :

Il existe 4 types de cartes Extraction. 3 d'entre eux vous font gagner des pépites :



« Un dragon aux œufs d'or »

(carte avec 2 pépites d'or et 1 porte rouge)

Déplacez votre disque Nain d'1 carte vers la droite, en direction de la carte Dragobert.



« Il est l'or, monseigneur ! »

(carte avec 1 pépite d'or et 1 porte bleue)

Déplacez votre disque Nain d'1 carte vers la gauche, en direction de la carte Sortie de la mine.



« D'or, j'adore ! »

(carte avec 1 pépite d'or sans porte)

Votre nain reste sur place.

Quand vous tirez l'une de ces 3 cartes, effectuez le déplacement correspondant (le cas échéant), puis placez la carte face cachée devant vous. C'est ainsi que vous empilerez l'or amassé dans la mine.

Dans le paquet de cartes Extraction, vous trouverez un 4<sup>e</sup> type de carte qui ne représente pas de pépite, mais un dragon :



« Un dragon ! UN DRAGON ! »

Si Dragobert apparaît sur le haut de la pioche après que l'un de vous a tiré une carte, le dragon se déplace immédiatement d'1 carte vers la gauche en direction de la Sortie de la mine, tout en crachant du feu.

Échangez la carte Dragobert avec la carte Mine bleue se trouvant à sa gauche. Ensuite, retournez cette carte Mine (désormais à droite du dragon) sur sa face rouge.



Si des disques Nain se trouvaient sur la carte Mine qui a été déplacée puis retournée, les joueurs qui incarnaient ces nains sont éliminés de la manche. Ils replacent immédiatement leurs cartes Extraction amassées jusque-là dans la boîte et mettent leur disque Nain sur leur carte Nain. Ils ne prendront pas part au classement de la manche en cours.

Retirez la carte Extraction qui représentait le dragon et rangez-la dans la boîte (vous la remélangez aux cartes Extraction pour la prochaine manche).

**Attention :** si un nouveau dragon apparaît sur le dessus de la pioche Extraction, Dragobert se déplace à nouveau vers la Sortie de la mine. Répétez donc les mêmes étapes et éliminez de la même façon les joueurs se trouvant sur son chemin. Retirez ensuite cette deuxième carte représentant un dragon et rangez-la dans la boîte.

Procédez de la sorte jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte représentant un dragon sur le dessus de la pioche.

Si Dragobert arrive à côté de la carte Sortie de la mine (à droite de cette dernière), la manche prend fin immédiatement. Le dragon ne peut pas continuer à avancer vers la gauche, même si vous révélez une autre carte avec un dragon.

## B Si vous piochez une carte Exit :

Il existe 5 types différents d'actions Exit :



« Petit pas »

Déplacez votre disque Nain d'**1 carte** vers la **gauche, en direction de la Sortie de la mine.**



« Double pas »

Déplacez votre disque Nain de **2 cartes** vers la **gauche, en direction de la Sortie de la mine.**

Si le 1<sup>er</sup> pas est suffisant pour atteindre la Sortie de la mine, ignorez le 2<sup>e</sup> pas : vous sortez de la mine.



« Tous ensemble ! »

Déplacez **tous** les disques Nain d'**1 carte** vers la **gauche, en direction de la Sortie de la mine.**



« Échange inter-nain-tional »

**Échangez** votre disque Nain contre celui de n'importe quel autre nain présent dans la mine.



« Bonus d'or »

Placez cette carte face cachée dans votre pile de pépites (si vous choisissez le bonus d'or, car il y a 2 actions au choix sur cette carte). Vous pourrez alors ajouter **3 pépites d'or** à votre résultat à la fin de la manche.

**Si une carte Exit présente 2 actions, choisissez celle qui vous arrange. Si vous ne pouvez pas effectuer l'une des 2 actions qui y figurent, vous devez forcément choisir l'autre.**

Les cartes Exit utilisées sont ensuite placées dans une défausse face visible à côté de la pioche de cartes Exit

(sauf pour la carte Bonus d'or, que le joueur garde devant lui). Lorsque la pioche de cartes Exit est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.



Lorsqu'un nain atteint la carte Sortie de la mine, il arrête de jouer pour cette manche. Il place son disque Nain sur l'emplacement libre le plus haut sur la carte Sortie de la mine. Le joueur et ses pépites sont alors protégés de Dragobert.

Un nain peut également atteindre la Sortie de la mine à la suite de l'effet d'une carte Exit « Tous ensemble ! ». Si plusieurs nains atteignent la Sortie de la mine au même moment, placez-les sur les emplacements libres, l'un après l'autre. Commencez par le joueur ayant effectué l'action, puis continuez dans le sens horaire.

## Fin de manche et décompte des pépites

La manche prend fin dès que tous les disques Nain présents dans la mine sont sur la carte Sortie de la mine ou ont été éliminés par Dragobert.

Tous les joueurs ayant leur disque Nain sur la carte Sortie de la mine comptent les pépites d'or illustrées sur leurs cartes Extraction. Si l'un des joueurs possède la carte Bonus d'or, il ajoute 3 pépites d'or à son total.

**Le nain possédant le plus de pépites d'or remporte la manche. Il obtient 3 Grosses pépites. Le nain ayant le 2<sup>e</sup> meilleur score obtient 2 Grosses pépites, et le nain ayant le 3<sup>e</sup> meilleur score obtient 1 Grosse pépite.** Placez les Grosses pépites obtenues sur vos cartes Nain : elles serviront au moment du décompte final. Les nains n'ayant aucune pépite d'or ne



peuvent pas participer à cette course aux Grosses pépites.

**Égalité des pépites :** si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de pépites d'or sur leurs cartes Extraction, c'est leur position sur la carte Sortie de la mine qui détermine qui gagne des **Grosses pépites** et combien. Le nain dont le disque est placé le plus haut sur la carte Sortie de la mine emporte l'égalité.

## Deuxième manche

Reprenez les éventuelles cartes rangées dans la boîte, puis mélangez séparément toutes les cartes Extraction et Exit et formez à nouveau 2 pioches distinctes. Remplacez les cartes Mine comme en début de partie et remplacez vos disques Nain sur la carte Wagon. Cette fois, le joueur ayant gagné la 1<sup>re</sup> manche commence.

## Manche finale

La 3<sup>e</sup> manche est aussi la dernière : c'est à la fin de cette 3<sup>e</sup> manche que le vainqueur sera déterminé ! Suivez la mise en place des manches précédentes. Le joueur ayant gagné la 2<sup>e</sup> manche commence.

## Décompte final

Tous les joueurs qui ont obtenu des Grosses pépites lors des manches précédentes sont avantagés. Les Grosses pépites comptent comme les pépites d'or représentées sur les cartes Extraction et elles sont ajoutées au total de ces dernières.

Si un joueur est éliminé par Dragobert pendant la dernière manche, il ne compte que ses Grosses pépites (obtenues lors des manches précédentes).

Le joueur qui a amassé le plus de pépites d'or (cartes Extraction et Grosses pépites confondues) remporte la partie !

Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de pépites d'or (cartes Extraction et Grosses pépites confondues), c'est leur position sur l'échelle de la carte Sortie de la mine qui devient déterminante. Le nain dont le disque est placé le plus haut sur l'échelle l'emporte.



## Variante « Double pioche » pour 2 joueurs

Lors d'une partie à 2 joueurs, vous pouvez jouer avec cette variante.

Chaque joueur incarne 2 nains, qui jouent **l'un à la suite de l'autre, toujours dans le même ordre.** Ensuite, c'est au tour des 2 nains de l'autre joueur.

Chaque joueur place ses 2 cartes Nain devant lui, l'une à côté de l'autre, pour se rappeler dans quel ordre il doit les jouer.

Les 2 nains d'un même joueur font partie de la même équipe (les pépites d'or sont amassées dans une pile commune), mais :

- si l'un des 2 nains de l'équipe est éliminé par Dragobert, le nain restant poursuit seul pour cette manche (l'or amassé jusqu'alors reste entre les mains du nain restant) ;
- si l'un des 2 nains de l'équipe atteint la Sortie de la mine, il prend toutes les pépites d'or (cartes Extraction et Grosses pépites confondues) trouvées jusque-là et les place sur sa carte Nain. Dragobert ne peut plus atteindre ce nain et son trésor.

Le nain qui reste dans la mine collecte désormais ses pépites d'or sur une nouvelle pile. Quand il atteindra la Sortie de la mine, les pépites de sa pile seront placées sur sa propre carte Nain.

Les règles de décompte des manches ne changent pas.

Un joueur peut remporter plusieurs fois des Grosses pépites si ses nains atteignent tous les deux la Sortie de la mine et ont amassé suffisamment de pépites d'or pour obtenir des Grosses pépites au moment du décompte.

*Conseil : dans cette variante, veillez à choisir le bon moment pour que votre 1<sup>er</sup> nain quitte la mine avec le butin de l'équipe, de sorte que votre 2<sup>e</sup> nain puisse poursuivre sa collecte et atteindre un bon score.*



Auteurs : Dr. Hans Joachim Höh, Michael Loth, Christof Schilling  
Illustrations : Felix Wermke  
Graphisme : atelier198  
Rédaction : Vincent Gatzsch

En collaboration avec 



Édition française : IELLO  
Traduction française : Laura Muller-Thoma  
Relecture française : Robin Leplumey, Marie-Laure Faurit  
© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
© 2023 IELLO pour la version française  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France  
www.iello.com

Tous droits réservés  
Imprimé en Chine

