

Objectif

- En 3 manches : creusant des galeries dans la montagne, pour les chercheurs d'or atteindre un trésor, pour les saboteurs, les empêcher d'atteindre le trésor

Mise en place

Chaque joueur

- Cartes nains

Nb de joueurs	3j.	4j.	5j.	6j.	7j.	8j.	9j.	10j.
saboteurs	1	1	2	2	3	3	3	tous
Chercheurs d'or	3	4	4	5	5	6	7	tous

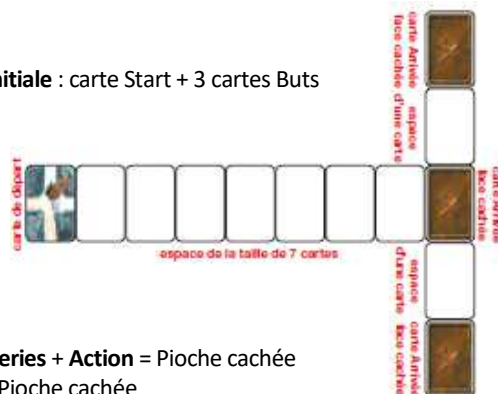
- o Cartes mélangées et distribuées secrètement
- o La carte restante est défaussée secrètement

- Cartes Galeries + Action

Joueurs	3 à 5j	6 à 7j	8 à 10j
Nb de cartes par joueur	6	5	4

Commun

- Position initiale : carte Start + 3 cartes Buts ainsi :



- o Cartes Galeries + Action = Pioche cachée
- o Carte Or : Pioche cachée

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

1. Le joueur actif choisit UNE Action parmi

- o Poser une carte Galerie OU Déposer une carte Action OU Défausser une carte secrètement et passer son tour

Poser une carte Galerie !\ Impossible si joueur bloqué

- o Connexions correspondantes ET chemin ininterrompu depuis la carte Start jusqu'à la carte posée
- o Dans le même sens (pas de pose transversale)
- o Depuis la carte Start vers les cartes Buts

Déposer une carte Action : ouvertement devant autre joueur ou soi-même

- o Sabotage : le joueur visé ne peut pas poser de cartes Galerie
 - o 3 cartes maxi actives par joueur maxi (1 seule carte par type)
- o Sauvetage : permet d'écarter une carte sabotage (pour soi ou un autre joueur) ; les symboles doivent correspondre (brouette cassée / intacte)
- o Double sauvetage : choix du sauvetage effectué (un seul)
- o Effondrement : permet de retirer une carte galerie (sauf Start et Buts)
- o Plan : permet de regarder secrètement une des cartes Buts

Défausser une carte secrètement et passer son tour : défausse face cachée

- o Si plus de cartes en main : passe automatiquement son tour

2. Pioche d'une nouvelle carte

- o Si pioche vide : on ne reprend pas la défausse (défausse définitive)

Fin de manche

Conditions

- o Lorsqu'un joueur atteint une carte But
 - o La carte But est retournée

- OU
- o Si pépite d'or : manche terminée : partage du trésor
 - o Si caillou, la partie continue : la carte But est placée en la connectant correctement

- o Plus aucun joueur n'a de cartes en mains

Partage du trésor : le trésor obtenu est gardé secret jusqu'à la fin de la partie

Chercheurs d'or vainqueurs

- o On pioche autant de cartes Or que de joueurs (sauf à 10 joueurs : 9 cartes Or)
- o Le joueur ayant connecté le trésor choisit une carte Or et passe le paquet au chercher d'or précédent (sens inverse)
- o On continue jusqu'à ce que toutes les cartes Or piochées soient distribuées (plusieurs cartes possibles pour certains chercheurs d'or)

Saboteurs vainqueurs : Si carte Trésor non atteinte

- o 1 saboteur : cartes Or d'une valeur de 4 pépites
- o 2 ou 3 saboteurs : Cartes Or d'une valeur de 3 pépites (par joueur)
- o 4 saboteurs : Cartes Or d'une valeur de 2 pépites (par joueur)

Premier joueur suivant = joueur suivant le dernier joueur

Fin de partie

Condition Après 3 manches

Décompte Vainqueur = Celui qui a le + de points

