



# GONK!

## EEN DIEPGRAVEND SPEL VOOR 2 TOT 4 SCHATZOEKERS VANAF 8 JAAR

De dwergen hebben een lang vergeten mijn teruggevonden, die al voor dwergenheugenis in een verschrikkelijke puinhoop was veranderd. Als je de geruchten zou geloven, wachten ongelofelijke schatten er in de diepte op, eindelijk weer aan het licht gebracht te worden. De moedige mijnwerkers nemen hun houwelen op, pakken noch wat uiterst explosief dwergengas in en dalen af in de mijn. Maar er is iets wat ze niet weten: in de diepste diepten van de berg sluimert een boosaardig wezen, dat men beter niet wakker kan maken. Hoe lang hebben de dwergen om hun schachten in die berg te graven voordat het lawaai het monster wekt? Hoeveel schatten zullen de dwergen uit de berg kunnen halen, voordat het wezen ontwaakt en de net weer vrijgelegde mijn opnieuw laat instorten?

### INHOUD



### DOEL VAN HET SPEL

Verzamel zo veel munten als je kunt. Laadt de schatten in je lornie, vervul je speciale taak en maak alsjeblieft het slapende monster niet wakker.

### VOORBEREIDING

- Iedereen legt een **MIJNKAART** en een **OPDRACHT KAART** voor zich.
- Maak van de **OPDRACHTKAARTJES** 2 stapels met dezelfde rugkant. De ene voorkant heeft **KRISTALKLEUREN**, de andere de verschillende **SOORTEN SCHATTEN**. Neem nu allemaal een opdrachtkaartje van beide stapels en bekijk ze voorzichtig: leg er eentje open en een gedekt op de beide opdrachtvelden van de opdracht kaart. Je bepaalt zelf welke informatie voor iedereen te zien is en welke je geheim houdt.

Opdracht kaart



Opdrachtkaartjes

open



gedekt



- Leg de **SNURK-** en de **KABOEM-KAARTEN**, waar iedereen er bij kan.



- Leg die **KAART "HET ONTWAKEN"** opzij en schudt de schatkaarten.

- Pak **SCHATKAARTEN** van de stapel en bouw er midden op tafel 5 schachten mee. Let er op dat je steeds 2 schatkaarten per schacht gedekt neerlegt. Leg daarna steeds 4 schatkaarten afwisselend open en gedekt aan elk schacht aan. Tenslotte leg je steeds 2 schatkaarten open bovenaan elke schacht - zo als hier onder:

Voorbeeld voor de opbouw van de 5 schachten:



De symbolen op de schatkaarten geven de waarde van de kaarten aan. Hoe meer munten er zijn afgebeeld, des te waardevoller de kaart is (bv. 3 punten).

Natuurlijk stoort de herrie die de dwergen bij het graven maken het slapende wezen in de diepte. Omdat jullie niet willen dat het wakker wordt en jullie te grazen neemt, moeten jullie proberen te vermijden dat je kaarten krijgt, met het ogensymbool.

Hoe meer ogensymbolen jullie aan het einde van het spel op de kaarten in jullie lorrie hebben, des te groter is het gevaar, dat jullie door het monster gepakt worden, als het uiteindelijk helemaal wakker is. Enkele schatkaarten hebben beide symbolen of geen symbool.



- Jullie krijgen allemaal 4 schatkaarten, die je alleen zelf bekijkt.
- Maak van de overige schatkaarten net zo veel - ongeveer gelijke - stapels als er spelers zijn (bij 3 spelers 3 stapels, bij 4 spelers 4 stapels ...). Leg de kaart „het ontwakken” gedekt op een van deze stapels en leg alle andere stapels daarop. Dat is jullie trekstapel.

## SPELVERLOOP

Wie kort geleden iemand heeft horen snurken, mag beginnen. Hij zet de startspeler dwerg voor zich neer en laat hem daar staan tot het eind van het spel.

Als je aan de beurt bent, doe je achtereenvolgens de volgende acties:

- I. DE LORRIE VULLEN:** (kan niet in de eerste ronde) leg al de schatkaarten uit je schacht als stapel in je lorrie. De als laatste opgegraven schat ligt bovenop.
- II. SCHATTEN OMHOOG HALEN:** graaf maximaal 4 bij elkaar passende schatten op en leg (als je dat wilt) één passende schatkaart in de schacht van een medespeler.
- III. ROMMEL OPRUIJEN:** je krijgt een bonus voor lege schachtvelden, trek daarna kaarten en vul een van de schachten met een schatkaart aan.

### I. DE LORRIE VULLEN

**EERSTE RONDE:** In je eerste beurt moet je een kaart uit je hand direct in de lorrie leggen. Dat is jouw eerst opgegraven schat. Verder met stap 2.

**VANAF DE 2<sup>e</sup> RONDE:** Verzamel alle schatkaarten uit je eigen schacht en leg die zo in je lorrie, dat de kaart, de eerst helemaal rechts lag, nu als bovenste kaart op de stapel in je lorrie ligt.

Voorbeeld: De schatkaarten worden in de lorrie gelegd - dus eerst de rode hamer, dan de groene hamer.



## II. SCHATTEN OMHOOG HALEN

In jouw beurt kun je maximaal 4 schatkaarten op de vrije plaatsen in je schacht leggen.

Je **MAG** elke schatkaart gebruiken, die ofwel bovenop in een schacht ligt of die je in je hand hebt. De enige **VOORWAARDE:** de schatkaart moet **OFWEL DEZELFDE KRISTALKLEUR DAN WEL DEZELFDE SCHAT** hebben als de schatkaart die je als laatste legde.

Aan het begin van je beurt moet de eerste schatkaart die je speelt, bij de bovenste kaart in je lorrie passen.

Elke schatkaart die je pakt, leg je op de volgende vrije plaats in je schacht. Daarbij moet je de plaatsen altijd van links naar rechts vullen. Een net neergelegde kaart heeft altijd 2 kentekens (kristalkleur en soort schat), waar de volgende kaart met minstens één kenteken bij moet passen. Op die manier maak je in de loop van het spel een rij van bij elkaar passende schatkaarten.



De 2<sup>e</sup> stap eindigt als je geen schatkaarten meer in je schacht wilt- of kunt leggen, omdat je geen kaart meer passend aan kunt leggen, of alle plaatsen op je mijnkaart bezet zijn.

### OP ELK MOMENT BIJ DEZE STAP

**EENMAAL PER BEURT** mag je **EEN SCHATKAART** (uit je hand of uit een schacht) op een vrije plaats in de **MIJN VAN EEN MEDESPELER LEGGEN**. Die schatkaart moet dan bij de laatste door de medespeler gelegde kaart in een schacht passen (zoals hier boven beschreven). Daarmee kun je bijvoorbeeld een niet bij jou passende schatkaart opruimen, die jou bovenaan een schacht zou blokkeren, of een handkaart kwijtraken en daarmee een medespeler een paar ogensymbolen in de maag splitsen.

**OPMERKING:** in de eerste ronde hebben de medespelers noch geen schatkaarten in hun lorrie, zodat de startspeler geen schatkaart in de mijn van een medespeler kan leggen.



Als je aan de beurt bent, mag je een kaboom-kaart spelen. Met die kaart kun je een schatkaart bovenaan één van de schachten oplazen. Leg de verwijderde schatkaart op een aparte aflegstapel. De kaboom-kaart leg je terug op de kaboom-kaartenstapel.

Draai een gedekt liggende schatkaart altijd direct om als die vrij gelegd wordt.

Als de laatste schatkaart uit een van de 5 schachten wordt gepakt, maak je direct weer een nieuwe schacht. Pak daarvoor schatkaarten van de natrekstapel en leg 1 kaart gedekt en 2 kaarten open neer.

Voorbeeld, we gaan uit van de groene ketting, helemaal boven in de lorrie: Thomas kiest uit een van de schachten een witte ketting, die als soort schat bij de ketting in zijn mijn past. Hij had ook de rode ketting uit zijn hand of de roze ketting uit de linker schacht kunnen kiezen; die zouden ook gepast hebben.

Die witte ketting legt Thomas nu links, op de eerste vrije plaats in zijn mijn.

Daarmee is het nu de als laatste gelegde schat, waar de volgende schatkaart bij moet passen.

Thomas speelt als volgende kaart, het witte standbeeld uit zijn hand, die er qua kleur bij past.

Nu wil hij een kaart bij zijn medespeler leggen. Hij geeft hem het rode standbeeld.

De daar onder liggende schatkaart draait hij direct om en ontdekt een gele kroon.

Ten slotte pakt Thomas noch het blauwe standbeeld en besluit dan om verder geen schatkaarten meer te spelen.

Thomas' hand



Thomas' mijn



Het spel van de tegenspeler



### III. ROMMEL OPRUIJEN

Aan het einde van je beurt kijk je, of er (en hoeveel) plaatsen in je mijn leeg zijn gebleven. Voor elke **LEGE** plaats in je mijn, krijg je de daar aangegeven kaart:

#### 1<sup>E</sup> MIJNPLAATS

- neem een snurk-kaart en leg die onder de stapel in je lorrie.

#### 2<sup>E</sup> MIJNPLAATS

- neem een kaboom-kaart en leg die naast je mijnkaart.

#### 3<sup>E</sup> EN 4<sup>E</sup> MIJNPLAATS

- trek een schatkaart van de strekstapel en neem hem in je hand.

Voor mijnplaatsen waar schatkaarten op liggen, krijg je geen kaarten.

### LET OP:

Spelers die niet minstens één schat kunnen opgraven moeten een snurk-kaart pakken; hun dwerg ligt te slapen in de mijn en zijn luide snurken stoort het slapende monster.



Elke snurk-kaart telt aan het eind voor 3 oogsymbolen.

Nadat je de kaarten voor je lege mijnplaatsen hebt gepakt, moet je **NOG** een schatkaart pakken en in de hand nemen.

Nu **MOET** je een schatkaart uit je hand open bij een van je vijf schachten aanleggen. Let er op dat de schatkaart daar onder herkenbaar blijft.

Aan het einde van je beurt mag je maximaal 5 schatkaarten in je hand hebben. Leg wat je te veel hebt, op de aflegstapel.

De speler links naast je is nu aan de beurt en volgt dezelfde boven beschreven stappen.

Voorbeeld:

Andrea kon in deze ronde geen schatten naar boven halen. Ze trekt een snurk-kaart, een kaboom-kaart und twee schatkaarten; en natuurlijk ook de schatkaart die elke speler aan het einde van zijn beurt voor in zijn hand trekt. Ze legt dan een schatkaart uit haar hand op een van de vijf schachten.



## LET OP!

Gelegd is gelegd. Een schatkaart die goed (passend) in de mijn is gelegd, mag daar niet meer uit worden gehaald. Je mag ook niet de volgorde van de schatkaarten in een eigen schacht veranderen of de inhoud van de lorrie van een ander nakijken. Je mag natuurlijk wel de kaarten in je eigen lorrie nog eens bekijken, maar de bovenste kaart moet absoluut de bovenste blijven.

## EINDE VAN HET SPEL

De kaart "**HET ONTWAKEN**" is het begin van de laatste ronde. Als deze kaart uit de trekstapel komt, leg je hem eerst even opzij. De speler die de kaart getrokken heeft, pakt de volgende kaart. De ronde wordt nog uitgespeeld, zodat iedereen een gelijk aantal beurten heeft gehad.

Schatkaarten die je op het eind van het spel nog in de hand had, tellen niet mee, maar worden op de aflegstapel gelegd.

Pak nu alle kaarten uit je lorrie en uit je mijn, samen met de kaboem-kaarten die je nog niet uitgespeeld had. Daarmee begint de puntentelling.

## PUNTE TELLING

Iedereen telt zijn munten:

- Tel alle **MUNTEN** op, die op je schat- en kaboem-kaarten staan.

- Draai je **GEHEIME OPDRACHTKAARTJE** om en bereken hoeveel punten je voor de munten op je schatkaarten krijgt. Afhankelijk van hoeveel passende schatkaarten je verzameld hebt, krijg je punten volgens nevenstaande tabel:

1	1
2	2
3	4
4	6
5	9
6	12
7	16
8	20
9+	25

Dat doe je apart voor elk van de beide opdrachtkaartjes, dus een schatkaart kan ook twee keer meetellen, als ze de goede kristalkleur en de goede soort schat heeft voor de beide opdrachtkaartjes.

- Tel de ogensymbolen op je kaarten. Wie van jullie de **MEESTE OGENSYMBOLEN** heeft, krijgt de kaart "**HET ONTWAKEN**" en komt in een steenlawine terecht, die door het ontwaken van het monster werd veroorzaakt. De schatten van die speler worden beschadigd en hij verliest half zoveel punten (afgerond) als er ogensymbolen op zijn schatkaarten staan.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint degene met de minste ogen op zijn schatkaarten. Als er dan nog een gelijkspel is, dan wint de speler met de meeste schatkaarten. Is er dan nog steeds een gelijkspel, dan zijn er meerdere winnaars.



Voorbeeld:

*Thomas telt 19 munten op zijn kaarten. Zijn opdracht was om kettingen en groene schatten te bergen. Hij heeft vier kettingen, die hem 6 munten opleveren, en vier groene kaarten, die nog eens 6 punten geven.*

*Andrea telt 14 munten op haar kaarten. Haar opdracht was om kronen en rode schatten te bergen. Ze heeft vier kronen, die haar 6 munten opleveren, en drie rode kaarten, die haar 4 munten geven.*

*Tenslotte tellen ze de ogen op hun kaarten: Thomas heeft 15 ogen, Andrea maar 14. Omdat hij de meeste ogen heeft, krijg Thomas de kaart „het ontwaken” en trekt 8 munten van zijn totaal af ( $15 : 2 = 7,5$  - afgerond = 8).*

*In totaal heeft Thomas 23 munten ( $19+6-8$ ) en Andrea 24 ( $14+6+4$ ). Andrea wint met de meeste munten.*

Thomas' kaarten

Andrea's kaarten



© 2016 HUCH! & friends  
Auteur: Michael Xuereb  
Illustratie: Marek Bláha  
Design: HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com

Redactie: Britta Stöckmann  
Vertaling: „Word for Wort”,  
Geert Bekkering

Productie + Verkoop:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
DUITSLAND

**Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends  
**HUCH!**  
HUCH!



# CRONK!

## UN JEU POUR 2 À 4 MINEURS CHERCHEURS DE TRÉSORS À PARTIR DE 8 ANS

Des nains ont redécouvert une mine oubliée depuis longtemps et qui s'était effondrée il y a une éternité à la suite d'une terrible catastrophe. Si on en croit les rumeurs, des trésors innombrables s'y trouveraient, attendant d'être remontés à la lumière du jour. Armés de leurs pioches et équipés d'un gaz nain hautement explosif, de courageux mineurs décident d'explorer ses galeries. Mais il y a une chose qu'ils ignorent : dans les tréfonds de la montagne, dort une créature malfaisante qu'il vaut mieux éviter de réveiller. Pendant combien de temps les nains parviendront-ils à creuser le sol avec leurs outils avant que le bruit ne tire le monstre de son sommeil ? Combien de trésors les nains réussiront-ils à extraire de la montagne avant que le monstre ne se réveille et provoque une nouvelle fois l'effondrement de la mine ?

### MATÉRIEL DE JEU



### BUT DU JEU

Amasser le plus de pièces possible. Pour cela, il faut charger des trésors dans votre wagonnet, remplir vos contrats et éviter de réveiller le monstre assoupi.

### MISE EN PLACE

- Chaque joueur place un **PLATEAU GALERIE** et une **CARTE CONTRAT** devant lui.
- Séparez les **TUILES CONTRAT** en deux piles, en fonction de leur verso. Certains rectos représentent des **COULEURS DE CRISTAL**, les autres représentent différents **TYPES DE TRÉSORS**. Ensuite, chaque joueur pioche une tuile, face cachée, dans chacune des deux piles et les consulte secrètement. Il en place une face visible, et l'autre face cachée, sur les deux emplacements contrat de sa carte contrat. C'est à chaque joueur de choisir quelle information sera montrée à ses adversaires et quelle information sera cachée.

Carte contrat



Tuiles contrat

Face visible



Face cachée



- Placez les **CARTES RONFLEMENTS** et **EXPLOSION** sur la table pour qu'elles restent accessibles.



- Laissez la **CARTE RÉVEIL** de côté pour l'instant et mélangez les cartes trésor.

- Piochez des **CARTES TRÉSORS** dans la pile et placez-les de façon à former 5 puits de mine au centre de la table. Procédez de la manière suivante : posez d'abord 2 cartes trésor face cachée, qui se chevauchent, pour former chaque puits. Puis ajoutez 4 nouvelles cartes trésor sur chaque puits, en alternant une face visible puis une face cachée. Enfin, posez 2 cartes trésor face visible en haut de chacun des puits, comme sur l'illustration suivante :

Exemple de mise en place des 5 puits de mine :



Les symboles sur les cartes trésor indiquent les différentes valeurs des cartes. Plus une carte montre de pièces, plus elle a de la valeur (ex. : 3 points).

Mais le bruit que font les nains en creusant dans la mine dérange la créature qui dort au fond. Et comme il vaut mieux ne pas réveiller le monstre et se faire attraper, les joueurs doivent éviter de prendre des cartes sur lesquelles sont représentés des symboles œil.

En fin de partie, plus les cartes collectées dans votre wagonnet montrent des symboles œil, plus le risque sera grand de vous faire attraper par le monstre quand il sera complètement réveillé.

Certaines cartes cumulent les deux symboles, pièce et œil, et certaines n'ont aucun symbole.



- Chaque joueur reçoit 4 cartes trésor et les garde cachées dans sa main.
- On divise les cartes trésor restantes en autant de piles de hauteurs équivalentes que de joueurs dans la partie (3 piles pour une partie à 3 joueurs, 4 piles pour une partie à 4 joueurs...). On place la carte réveil face cachée sur une de ces piles, puis on empile les autres piles par-dessus. Cette pile formera la pioche.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier joueur à avoir entendu quelqu'un ronfler débute la partie. Il place le nain premier joueur devant lui et le laisse en place jusqu'à la fin de la partie.

A son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes, l'une après l'autre :

- I. REMPLIR SON WAGONNET :** (sauf au premier tour) Le joueur forme une pile avec toutes les cartes trésor de sa galerie et les place dans son wagonnet, avec le trésor déterré le plus récemment sur le dessus de la pile.
- II. DÉTERRER DES TRÉSORS :** Le joueur détérre 1 à 4 trésors compatibles et, s'il le souhaite, place 1 carte trésor compatible dans la galerie d'un autre joueur.
- III. FOUILLER LES GRAVATS :** Le joueur récolte un bonus pour les emplacements libres de sa galerie, puis pioche des cartes et ajoute une carte trésor à l'un des puits.

### I. REMPLIR SON WAGONNET

**PREMIER TOUR :** Lors de son premier tour, chaque joueur doit placer une carte de sa main directement dans son wagonnet. Il s'agit du premier trésor que vous avez déterré. Puis passez à la phase 2.

**A PARTIR DU DEUXIÈME TOUR :** Prenez toutes les cartes trésor de votre galerie et placez-les dans votre wagonnet, de façon à ce que la carte qui se trouvait le plus à droite se trouve à présent sur le dessus de la pile de votre wagonnet.

Exemple : Les cartes trésor sont placées dans le wagonnet - d'abord, le marteau rouge; puis, le marteau vert.



## II. DÉTERRER DES TRÉSORS

Lors de son tour, le joueur peut placer jusqu'à 4 cartes trésor sur les emplacements libres de sa galerie.

Il **PEUT** utiliser n'importe quelle carte trésor pour cela - soit une carte en haut d'un des puits, soit une carte de sa main. La seule **CONDITION** est que cette carte trésor représente **SOIT LA MÊME COULEUR DE CRISTAL, SOIT LE MÊME TYPE DE TRÉSOR** que la carte trésor posée précédemment.

Au début de son tour, la première carte trésor que place le joueur doit aussi être compatible avec la carte située au sommet de la pile de son wagonnet.

Il place chaque carte trésor qu'il prend sur le prochain emplacement libre de sa galerie, en comblant les espaces de gauche à droite. Chaque carte posée possède deux caractéristiques (couleur de cristal et type de trésor) : une des deux caractéristiques doit être commune avec une des caractéristiques de la carte suivante.

De cette façon, le joueur forme tout au long de la partie une suite de cartes trésor à chaque fois liées entre elles par une caractéristique.



La deuxième phase prend fin quand un joueur ne souhaite plus ou qu'il ne peut plus poser de cartes trésor dans sa galerie : parce qu'il ne peut plus ajouter de carte compatible, ou parce que la totalité des emplacements de sa galerie sont occupés.

**A TOUT MOMENT AU COURS DE CETTE PHASE UNE FOIS PAR TOUR, un joueur PEUT POSER UNE CARTE TRÉSOR** (prise de sa main ou d'un des puits) sur un emplacement libre **DANS LA GALERIE D'UN AUTRE JOUEUR**. Cette carte trésor doit être compatible avec la dernière carte posée par ce joueur dans sa galerie (comme expliqué plus haut). De cette façon, un joueur peut, par exemple, éliminer une carte trésor gênante qui bloque le haut d'un puits, ou se débarrasser d'une carte de sa main pour se décharger de symboles œil sur un autre joueur.

**REMARQUE :** Au cours du premier tour, les joueurs ne possèdent encore aucune carte trésor dans leur wagonnet. Le premier joueur ne peut donc pas poser une carte trésor dans la galerie d'un autre joueur.



Lors de son tour, le joueur peut défausser une carte explosion. Grâce à cette carte, il peut faire exploser une carte trésor qui se trouve tout en haut d'un des puits. On place la carte détruite sur une pile de défausse séparée et on repose la carte explosion sur la pile de cartes explosion.

On révèle une carte trésor qui était face cachée dès que la carte qui la chevauchait a été retirée.

Quand la dernière carte trésor a été prise sur l'un des 5 puits, placez immédiatement de nouvelles cartes afin de former un nouveau puits : piochez des cartes trésor dans la pioche et placez 1 carte face cachée, puis 2 cartes face visible.

Exemple, en commençant par le collier vert situé sur le dessus du wagonnet : Thomas choisit un collier blanc dans un des puits. Cette carte est compatible avec le type de trésor de la dernière carte (collier) de sa galerie. Il aurait aussi pu jouer le collier rouge situé dans sa main ou le collier rose situé dans le puits de gauche. Ces deux cartes étaient aussi compatibles avec sa dernière carte jouée.

Thomas pose le collier blanc sur le premier emplacement libre à gauche dans sa galerie. Il s'agit à présent de son trésor déterré le plus récemment : c'est donc la carte avec laquelle devra être compatible la prochaine carte trésor posée.

Ensuite, Thomas joue la statue blanche de sa main : elle est compatible avec la couleur de cristal de la carte précédente.

A présent, il décide de poser une carte, la statue rouge, dans la galerie d'un autre joueur. Il retourne alors immédiatement la carte trésor qui se trouvait sous cette carte et révèle ainsi une couronne jaune.

Pour finir, Thomas prend la statue bleue et décide ensuite de ne plus poser de cartes trésor dans sa galerie.

Main de Thomas



Galerie de Thomas



Plateau d'un adversaire



### III. FOUILLER LES GRAVATS

A la fin de son tour, chaque joueur doit vérifier s'il y a des emplacements libres dans sa galerie (et si c'est le cas, combien). Pour chaque emplacement **LIBRE** dans sa galerie, en commençant par l'emplacement le plus à gauche, le joueur reçoit les cartes suivantes:

**1<sup>ER</sup> EMPLACEMENT DE GALERIE** - prenez une carte ronflements et placez-la sous la pile dans votre wagonnet.

**2<sup>ÈME</sup> EMPLACEMENT DE GALERIE** - prenez une carte explosion et placez-la à côté de votre plateau galerie.

**3<sup>ÈME</sup> ET 4<sup>ÈME</sup> EMPLACEMENT DE GALERIE** - emplacement de galerie - piochez une carte trésor dans la pioche et placez-la dans votre main.

Un joueur n'obtient pas de cartes pour les emplacements occupés par des cartes trésor dans sa galerie.

#### NOTE :

Les joueurs qui ne peuvent pas déterrer au moins un trésor prennent une carte ronflements. Leur narr s'est assoupi et ses ronflements sonores dérangent le monstre endormi. Chaque carte ronflements donne à son propriétaire 3 symboles œil en fin de partie.



Après avoir éventuellement récupéré des cartes pour les emplacements libres de sa galerie, le joueur doit piocher une autre carte trésor et la placer dans sa main. Le joueur **DOIT** à présent ajouter une carte trésor de sa main, face visible, dans un des cinq puits.

Assurez-vous que le trésor situé en dessous reste visible.

A la fin de son tour, le joueur peut conserver un maximum de 5 cartes trésor dans sa main. Il doit se débarrasser des cartes en trop sur la pile de défausse.

Puis c'est au joueur suivant, dans le sens horaire, de procéder à son tour : il effectue les étapes décrites plus haut.

Exemple : Lors de son tour, Andrea n'a pu exposer aucun trésor. Cela signifie qu'elle se contente de piocher une carte ronflements, une carte explosion et deux cartes trésor, plus la carte trésor que chaque joueur prend toujours dans sa main à la fin de son tour. Puis elle pose une carte trésor de sa main sur un des cinq puits.



**ATTENTION !** Une carte posée est une carte jouée. Une fois qu'une carte trésor a été placée de façon correcte dans une galerie, on ne peut plus la reprendre. Il est également interdit de modifier l'ordre des cartes trésor dans votre galerie ou de prendre connaissance du contenu du wagonnet des autres joueurs. Vous avez par contre le droit de consulter les cartes présentes dans votre propre wagonnet, mais sans modifier la carte située au sommet de la pile.

## FIN DE LA PARTIE

La carte **RÉVEIL** déclenche la fin de la partie. Quand cette carte apparaît dans la pioche, on la met pour l'instant de côté. Le joueur qui l'a révélée pioche la carte suivante. Chaque joueur joue une dernière fois, afin que chacun ait joué le même nombre de tours.

Les cartes trésor qui sont encore dans votre main à la fin de la partie ne comptent pas. Elles sont placées dans la défausse.

Rassemblez à présent toutes les cartes présentes dans votre wagonnet et votre galerie, ainsi que les cartes explosion que vous n'avez pas jouées. Toutes ces cartes vont vous permettre de marquer des points.

## CALCUL DES SCORES

Chaque joueur additionne ses pièces de la façon suivante :

- Additionnez toutes les **PIÈCES** représentées sur vos cartes trésor et vos cartes explosion.

- Révélez votre **TUILE CONTRAT CACHÉE** et calculez le total de pièces obtenues grâce à vos cartes trésor. Suivant le nombre de cartes trésor correspondantes que vous avez amassées, vous obtenez le nombre de points précisé dans la table suivante :

1	1
2	2
3	4
4	6
5	9
6	12
7	16
8	20
9+	25

Le calcul est effectué séparément pour chacune de vos tuiles contrat. Une carte trésor peut compter deux fois si elle correspond en termes de couleur de cristal et de type de trésor à vos deux tuiles contrat.

- Comptez le nombre de symboles œil sur vos cartes. Le joueur qui possède **LE PLUS GRAND NOMBRE DE SYMBOLES OÛIL** reçoit la carte **RÉVEIL** et se trouve pris dans un éboulement déclenché par le réveil du monstre. Les trésors du joueur concerné sont endommagés et il perd autant de pièces que de symboles œil présents sur ses cartes trésor divisés par deux (arrondi au nombre supérieur).

Le joueur qui a le total de pièces le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le moins de symboles œil sur ses cartes trésor qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui possède le plus de cartes trésor qui s'impose. Si l'égalité persiste encore, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple :

*Thomas compte 19 pièces sur ses cartes. Son contrat consistait à exposer en priorité des colliers et des trésors verts. Il possède quatre colliers, pour une valeur de 6 pièces, et quatre cartes vertes, qui lui rapportent 6 autres pièces. Andrea compte 14 pièces sur ses cartes. Son contrat consistait à exposer en priorité des couronnes et des trésors rouges. Elle possède quatre couronnes, pour une valeur de 6 pièces, et trois cartes rouges, qui lui rapportent 4 autres pièces.*

*Pour terminer, les deux joueurs comptent le nombre de symboles œil sur leurs cartes. Thomas en possède 15 et Andrea seulement 14. Puisque Thomas est le joueur qui a le plus de symboles œil, il doit prendre la carte réveil et soustraire 8 pièces de son total ( $15 : 2 = 7,5$ , arrondi au nombre supérieur, soit 8).*

*Au final, Thomas totalise 23 pièces ( $19 + 6 + 6 - 8$ ) et Andrea 24 pièces ( $14 + 6 + 4$ ). Andrea gagne donc la partie.*

Cartes de Thomas

Cartes d'Andrea



© 2016 HUCH! & friends  
Auteur : Michael Xuereb  
Illustrateur : Marek Bláha  
Design : HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com

Rédaction : Britta Stöckmann  
Traduction : „Word for Wort“,  
Sylvain Gourgeon

Fabrication et distribution :  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
ALLEMAGNE

**Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

& friends  
**HUCH!**  
**HUCH!**