

## INTRODUZIONE

Nascoste nelle viscere di montagne inesplorate, in caverne di solida roccia, giacciono enormi pepite d'oro, rimaste lì per migliaia d'anni.

Tu e il tuo gruppo di intrepidi amici avete ormai deciso di sfidare l'infida montagna. Prima, avete trovato

delle piccole pietre costellate di particelle di oro scintillante, poi vi avete fatto ritorno con picconi, lanterne ed equipaggiamento vario per scavare una vera e propria miniera. E mentre stavi lì a picconare, ecco che hai colpito una vera e propria pepita, luccicante e scintillante! Eri lì, cercando di capacitarti su ciò che avevi appena scoperto, quando hai realizzato subito che avresti potuto diventare velocemente ricco oltre ogni immaginazione –

a patto che i tuoi amici (o nemici?) non arrivassero per primi all'oro.

Per sigillare il fato che ti ha arriso, ti sei deciso a mettere insieme abbastanza pepite per poter comprare la miniera e reclamarne il possesso – solo così l'oro che contiene sarà totalmente tuo. Ma attento agli altri minatori: essi sono avidi esattamente quanto te, e non si fermeranno dinanzi a niente per metterti fuori gioco!

## OBIETTIVO del GIOCO

### 1. DIVENTA RICCO!

Recupera la quantità richiesta di Pepite d'Oro ed esci dalla miniera prima che lo facciano gli altri. Le Pepite si trovano nelle Cavità Auree, che si scoprono scavando i Tunnel.

### 2. SII AVIDO!

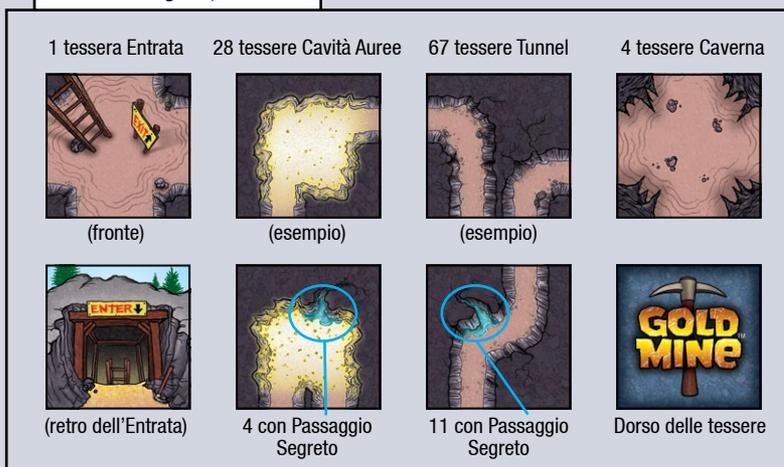
Impedisci che gli altri giocatori si arricchiscano.

### QUANTITÀ RICHIESTA DI PEPITE D'ORO:

- ◆ 2 Giocatori: 10 Pepite d'Oro
- ◆ 3 e 4 Giocatori: 7 Pepite d'Oro
- ◆ 5 e 6 Giocatori: 5 Pepite d'Oro

## CONTENUTO

100 tessere di gioco, così divise:



28 Pepite d'Oro



2 dadi



18 gettoni Sfida: Oro



6 Minatori



(Rosso, Verde, Blu, Giallo, Nero, Bianco)

18 gettoni Sfida: Pipistrelli



## PREPARAZIONE

1. Piazza la tessera dell'Entrata alla Miniera a faccia in su al centro del tavolo. 
2. Mescola bene le altre tessere.
3. Pesca 20 tessere a faccia in giù e fanne un mucchietto. Saranno usate durante la fase di Scavo di Sviluppo.
4. Piazza le tessere rimanenti sempre a faccia in giù, in uno o più mucchietti, ma comunque in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle senza problemi. 
5. Assegna un Minatore a ogni giocatore. 
6. Ogni giocatore riceve 3 gettoni Sfida: Oro e 3 gettoni Sfida: Pipistrello. 
7. Ogni giocatore tira il dado per determinare chi comincia – chi tira più alto, inizia il gioco.

## RIASSUNTO DEL GIOCO

### I. Scavo di Sviluppo

Piazzate 20 tessere per iniziare a scavare

### II. Scavo di Produzione

Ripetere ogni turno:

#### A. Movimento del Minatore

scegliere solo un'opzione fra:

1. Piazzare una tessera & muovere di 1
2. Tirare & muovere
3. Attraversare un Passaggio Segreto

#### B. Azione del Minatore

può eseguirne una o entrambe:

1. Recuperare Pepite d'Oro
2. Dare inizio a una Sfida

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco consiste di due fasi: lo Scavo di Sviluppo e lo Scavo di Produzione.

Durante lo Scavo di Sviluppo, sono scavati i Tunnel iniziali della miniera. A cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori collegano, una alla volta, le 20 tessere per lo Scavo di Sviluppo (una tessera per giocatore, una a turno). Le tessere sono da giocare secondo le normali regole di piazzamento delle tessere (vedi **Piazzamento Tessere**). Se una tessera non può essere giocata, va piazzata in uno degli altri mucchietti dal quale ne viene pescata un'altra in sostituzione.

Una volta che tutte le 20 tessere dello Scavo di Sviluppo sono state giocate, i Minatori sono finalmente pronti a calarsi nella miniera alla ricerca dell'oro, in quella che è la fase dello Scavo di Produzione.

All'inizio dello Scavo di Produzione, ogni giocatore piazza il proprio Minatore alla base della scala che si trova nella tessera dell'Entrata alla Miniera, inizia il proprio turno (vedi **Turni**), e il gioco procede sino a quando uno dei Minatori non diventa orribilmente ricco (vedi **Vincere il Gioco**).

# TURNI

Un turno consiste di due fasi:

## 1. Movimento del Minatore

Si può scegliere solo una fra le seguenti possibilità:

### ◆ SCAVA & MUOVI DI UNO SPAZIO

Pesca una tessera, piazzala e, se lo desideri, muoviti lungo un Tunnel per una distanza di una tessera intera (vedi **Piazzamento Tessere** e **Movimento**)

### ◆ TIRA & MUOVI

Tira un dado singolo e muoviti lungo un Tunnel al massimo sino al numero di tessere indicato dal dado (vedi **Movimento**) – un giocatore può scegliere di fermarsi prima, se lo desidera

### ◆ ATTRAVERSA UN PASSAGGIO SEGRETO

Tira entrambi i dadi e muoviti attraverso un Passaggio Segreto che si trovi nella stessa tessera e nello stesso Tunnel del tuo Minatore; puoi farlo però solo se ottieni un doppio o un totale di sette. In alternativa, muoviti normalmente lungo un Tunnel al massimo sino al numero di tessere indicato dal dado col punteggio più basso (vedi **Passaggi Segreti**)

◆ **RINUNCIA** al piazzamento di una tessera e/o anche al movimento.

## 2. Azioni del Minatore

Dopo che il Movimento del Minatore è completo, esegui una o entrambe le azioni seguenti, se lo desideri:

### ◆ RACCOGLI UNA PEPITA D'ORO

(vedi **Raccogliere Oro**)

### ◆ DAI INIZIO A UNA SFIDA

(vedi **Sfide**)

# PIAZZAMENTO TESSERE

Lo Scavo di Sviluppo avviene mediante il piazzamento delle tessere che ne rappresentano i Tunnel. Per piazzare una tessera, un giocatore la pesca dall'apposito mucchietto e la posiziona correttamente.

Se una tessera può essere piazzata, va giocata, anche se il giocatore non è soddisfatto dalle possibili scelte.

Se invece una tessera non può essere piazzata, è aggiunta a uno a scelta dei mucchietti dal quale se ne pesca subito un'altra.

*Quando si piazza una tessera, gli altri giocatori possono vederla e anche fornire suggerimenti su come giocarla.*

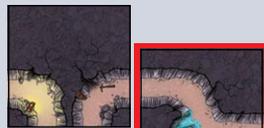
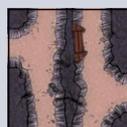
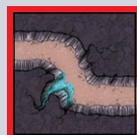
Perché il piazzamento di una tessera sia regolare, ogni tessera deve:

◆ Essere piazzata su una formazione a griglia adiacente a una o più tessere già giocate – e *non* angolo contro angolo o a metà fra due tessere.

#### PIAZZAMENTO REGOLARE

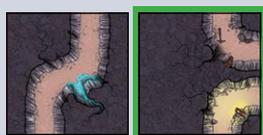
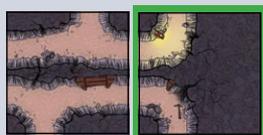


#### PIAZZAMENTO IRREGOLARE

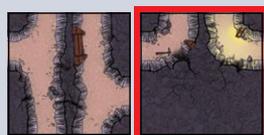
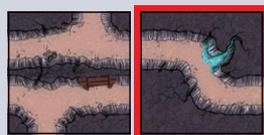


◆ Essere piazzata così che tutti i Tunnel rappresentati su tessere adiacenti siano connessi *perfettamente* – i lati che non contengono Tunnel (pareti non scavate della miniera) possono essere anche piazzati adiacenti l'uno all'altro.

#### PIAZZAMENTO REGOLARE



#### PIAZZAMENTO IRREGOLARE

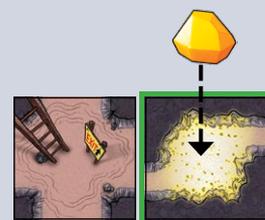


◆ Permettere il passaggio di almeno un Tunnel, se piazzata adiacente all'Entrata alla Miniera (ossia, il/i Tunnel non può/ possono né essere completamente bloccati né creare un andata-ritorno). In tutti gli altri casi, non esistono restrizioni sui collegamenti da e verso l'Entrata.

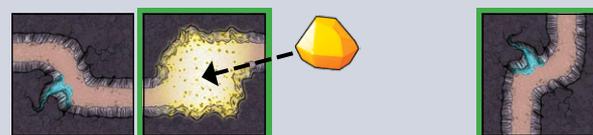
#### PIAZZAMENTO REGOLARE



#### PIAZZAMENTO IRREGOLARE



Se è giocata una tessera Cavità all'Oro, una Pepita d'Oro dev'essere piazzata immediatamente al centro della tessera.



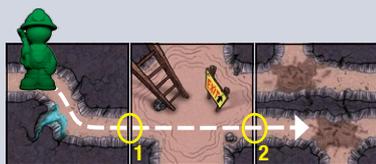
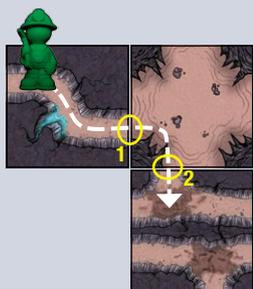
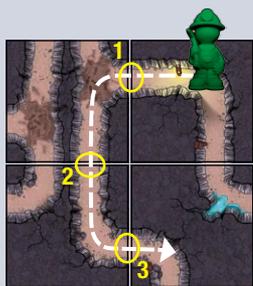
Le tessere Caverna non hanno restrizioni sui collegamenti, ma permettono passaggio senza ostacoli a tutti i Tunnel collegati a esse.

## MOVIMENTO

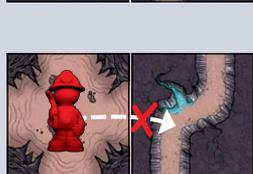
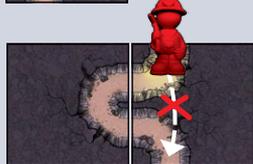
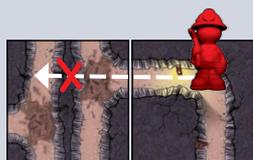
Per muovere un Minatore, un giocatore deve selezionare un Tunnel da seguire a partire dalla posizione del suo Minatore su una determinata tessera, e poi muoverlo seguendo lo stesso Tunnel sino a una tessera adiacente, continuando così sino al numero di mosse che gli sono consentite in quel turno.

- ◆ I Minatori **non possono** saltare per arrivare su un Tunnel che non sia collegato al loro, nemmeno se sulla stessa tessera.
- ◆ Un Minatore, nel Movimento, non è mai ostacolato da un altro Minatore.
- ◆ I Minatori possono passare dalla tessera di Entrata alla Miniera in qualunque momento (si può invece uscire dalla Miniera solo a fine partita – vedi **Vincere il Gioco**).
- ◆ I Minatori possono passare anche attraverso tessere Caverna, a patto che esista un percorso a esse adiacente per continuare il Movimento.

### MOVIMENTO REGOLARE



### MOVIMENTO IRREGOLARE



## Passaggi segreti



Nella miniera si incappa talvolta in fenditure erose dall'acqua che fungono da Passaggi Segreti: questi permettono di collegare fra loro più Tunnel. Gli ingressi a tali passaggi sono localizzati su 15 tessere e sono rappresentati da delle larghe crepe alla base delle quali si vede una pozza d'acqua. I Passaggi Segreti sono spesso allagati, ma a volte il livello dell'acqua scende a sufficienza da permettere a un Minatore di attraversarli in sicurezza.

Se un Minatore si trova all'entrata di un Passaggio Segreto all'inizio del proprio turno, può tentare di attraversarlo all'interno della fase di Movimento Minatore.

Prima di far ciò, deve tirare entrambi i dadi per determinare se il passaggio è praticabile oppure no.

Se ottiene un doppio con qualunque numero, oppure un sette, il livello dell'acqua è sufficientemente basso e il Minatore si può spostare su qualunque altra entrata di Passaggio Segreto nella miniera.

In caso contrario, il Minatore può o scegliere di muoversi di una quantità di spazi che sia al massimo quella indicata dal dado che ha tirato più basso secondo le normali regole (vedi **Movimento**) oppure rinunciare del tutto al Movimento.

## Raccogliere Oro



Le Pepite d'Oro sono piazzate al centro di tutte le tessere Cavità Auree immediatamente dopo che queste sono state messe in gioco (vedi **Piazzamento Tessere**).

Per poter raccogliere una Pepita da una Cavità Aurea, il Minatore di un giocatore deve trovarsi nella tessera Cavità Aurea al termine della fase di Movimento Minatore di un turno (vedi **Turni**). Un giocatore può quindi raccogliere la Pepita d'Oro rimuovendola dalla tessera e posizionandola di fronte a sé.

Una volta che una Pepita è stata recuperata da una Cavità Aurea, su di questa non potranno più essere posizionate nuove Pepite d'Oro, tranne che nel caso ciò derivi da una Sfida: Oro (vedi **Sfide**).

## SFIDE

Dato che la prospettiva di raccogliere enormi Pepite d'Oro è terribilmente attraente, i Minatori faranno tutto ciò che possono per soddisfare la loro brama di ricchezza. Le Sfide forniscono i mezzi per vendicarsi o avvantaggiarsi sugli altri Minatori.

Uno dei modi in cui un Minatore può rallentare il cammino di un nemico e, di contro, accelerare il proprio, è rubargli una Pepita per impossessarsene: questa è chiamata una **Sfida: Oro**. Un altro modo è invece far dirigere dei pipistrelli contro un altro Minatore così da farlo indietreggiare dalla sua posizione corrente; questa è chiamata invece una **Sfida: Pipistrelli**.

Ogni giocatore inizia il gioco con tre gettoni Sfida: Oro e tre gettoni Sfida: Pipistrelli, che possono essere usati durante la fase Azioni del Minatore in qualunque turno (vedi **Turni**). Può essere lanciata solo una Sfida per turno. Entrambe le Sfide coinvolgono due giocatori.



### Una Sfida consiste dei seguenti passi:

- ◆ Il giocatore di turno (lo Sfidante) dichiara quale degli altri giocatori decide sfidare (il Difensore)
- ◆ Lo Sfidante scarta o un gettone Sfida: Oro o un gettone Sfida: Pipistrelli, a seconda della Sfida che decide di lanciare
- ◆ Lo Sfidante e il Difensore prendono un dado che tireranno contemporaneamente per tre volte
- ◆ Chi, fra i due giocatori, tira più alto due volte su tre, vince la Sfida—i pareggi cotnano come successo per lo Sfidante
- ◆ Il risultato così indicato dal dado determina ciò che accade di conseguenza (vedi **Sfida: Oro** e **Sfida: Pipistrelli**).

### Sfide: Oro

Un Minatore che sceglie di lanciare una Sfida: Oro (lo Sfidante) cerca di rubare oro a un altro Minatore (il Difensore). Il Difensore, sotto attacco, risponde e ha così inizio un conflitto. Il vincitore della Sfida riesce a sottrarre dal tesoro dell'altro Minatore una delle sue Pepite d'Oro. Nella miniera così buia, lo Sfidante gode però di un certo vantaggio grazie all'elemento sorpresa.

Il vincitore della Sfida può prendere una delle Pepite d'Oro dell'avversario e piazzarla su una qualunque Cavità Aurea che non contenga già una Pepita e che non sia occupata dai partecipanti alla Sfida. La Pepita d'Oro potrà quindi essere raccolta da qualunque Minatore, nella solita maniera (vedi **Raccogliere Oro**). Se il vincitore della Sfida è lo Sfidante, egli gode anche di una partenza bruciante alla ricerca della Pepita, e ha il permesso di tirare un dado e avanzare sino al numero di spazi indicato, o anche meno (vedi **Movimento**). Può anche raccogliere una Pepita d'Oro, sfruttando il tiro, se riesce a raggiungerne una.

Se una Pepita d'Oro è stata piazzata su una tessera Cavità Aurea occupata da un altro Minatore, essa deve comunque essere raccolta durante il normale svolgimento del turno di quel giocatore (vedi **Turni** and **Raccogliere Oro**).

Le Sfide: Oro possono avvenire soltanto quando Sfidante e Difensore occupano lo stesso Tunnel sulla stessa tessera. Inoltre, una Sfida: Oro può essere attuata solo se un Minatore possiede almeno una Pepita d'Oro.

TIPO di SFIDA	SFIDA: ORO 	SFIDA: PIPISTRELLI 
Scopo	Rubare una Pepita d'Oro a un altro giocatore	Forzare un altro giocatore a muoversi
Prerequisiti	Almeno 1 Pepita d'Oro & 1 gettone Sfida all'Oro	Almeno 1 gettone Attacco di Pipistrelli
Da dove è lanciata la Sfida	Stessa tessera del Difensore	Qualunque punto della miniera
Iniziata durante	Fase Azione del Minatore di turno (dopo aver completato il Movimento del Minatore)	
Come inizia	Lo Sfidante sceglie il bersaglio (il Difensore) e scarta il gettone Sfida corrispondente	
Come si svolge	Si tirano 3 dadi, uno dopo l'altro; chi tira così per 2 volte più alto dell'altro, vince (i pareggi sono assegnati allo Sfidante)	
Premio per il Vincitore	Ricevi 1 Pepita d'Oro dall'avversario sconfitto per piazzarla su una qualunque Cavità Aurea vuota e che non sia occupata dai partecipanti alla Sfida	Tira 1 dado e muovi l'avversario sconfitto della quantità di spazi indicata in qualunque direzione, secondo le normali regole di movimento
Bonus dello Sfidante (nel caso abbia vinto la Sfida)	Tira 1 dado, spostati fino alla quantità indicata, e raccogli una Pepita (se la raggiungi)	Nessun bonus

## Sfida: Pipistrelli

I pipistrelli abbondano nella miniera e attendono nell'ombra di ogni tessera. Un Minatore che lancia una Sfida: Pipistrelli (lo Sfidante) cerca di disturbare un gruppo di pipistrelli e dirigerli contro un altro Minatore (il Difensore). I pipistrelli, spaventati, attaccheranno così qualcuno, che potrebbe essere sia il Difensore, contro il quale saranno stati diretti, o anche lo Sfidante, che ne aveva disturbato il sonno. Chi perderà questa particolare Sfida subirà l'attacco delle creature, e sarà così costretto a ritirarsi dalla posizione che starà in quel momento occupando nella miniera. Lo Sfidante possiede un vantaggio in quanto sa che rischia un attacco, e potrà più facilmente difendersi dai pipistrelli.

Il vincitore della Sfida tira un dado e muove il Minatore dell'avversario sino al numero di spazi indicato, o anche meno, in qualunque direzione, ma seguendo le normali regole del movimento (vedi **Movimento**).

Poiché i pipistrelli hanno accesso a tutti Tunnel, inclusi quelli che sono accessibili mediante i Passaggi Segreti, gli Attacchi di Pipistrelli possono essere lanciati contro qualunque Minatore che si trovi nella miniera.

## VINCERE il GIOCO

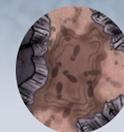
Una volta che un Minatore recupera come minimo la quantità indicata di Pepite d'Oro, deve lasciare la miniera per poterla acquistare, facendo un'offerta. Un Minatore esce dalla miniera raggiungendo la scala rappresentata sulla tessera dell'Entrata alla Miniera. Il primo giocatore che lascia la miniera per primo con il mucchio richiesto di Pepite, vince il gioco!

## REGOLE OPZIONALI

Una volta che avrete appreso le basi del gioco, potrete provare a introdurre delle varianti. Ne potrete trovare alcune in questa sezione. In alternativa, createvi delle regole uniche, se pensate che possano funzionare. Le possibilità sono infinite!

*Se avete un'idea creativa che vi piacerebbe condividere con altri fan di Gold Mine™, o se volete esplorare nuove varianti, collegatevi a [www.StratusGames.com](http://www.StratusGames.com).*

## Pantani



Dodici tessere Tunnel includono un Pantano su una o più locazioni della tessera. I Pantani ostacolano il movimento e obbligano i Minatori a restarvi bloccati sino al loro prossimo turno. Durante la fase di Movimento Minatore del turno o durante il movimento causato dall'aver perso una Sfida: Pipistrelli, un Minatore dovrà sempre fermarsi lì dove incontra un Pantano sul proprio percorso. All'inizio del turno seguente, il Minatore potrà invece procedere normalmente col proprio movimento.

## Strategia delle Cinque Tessere

*per 2-4 giocatori; richiede l'attivazione della regola dei Pantani*

Durante la preparazione del gioco, date a ogni giocatore una tessera Caverna, due Tunnel a caso ma provvisti di Passaggio Segreto, e due Tunnel a caso con uno o più Pantani. Queste tessere sono disposte a faccia in su, davanti a ogni giocatore. Un giocatore può scegliere di mettere in gioco una di queste sue tessere, quando tocca a lui, invece di pescare da uno dei mucchietti.

## Alleanze

*4 o 6 giocatori*

Prima che inizi il gioco, i giocatori si organizzano in squadre di due, ognuna delle quali formerà un'alleanza. I giocatori della stessa squadra giocheranno uno di fronte all'altro. Ogni squadra si darà da fare per recuperare la quantità richiesta di Pepite d'Oro mettendo insieme quelle dei due giocatori (4 giocatori: 12 Pepite per squadra; 6 giocatori: 8 Pepite per squadra). Una volta che il numero richiesto di Pepite è stato ottenuto da una squadra, entrambi i giocatori dovranno riuscire a raggiungere l'Entrata alla Miniera insieme per poter scappare e vincere così il gioco. Alleati che si trovino sulla stessa tessera e percorso possono passarsi Pepite durante la fase azione dei Minatori: ciò potrebbe essere importante per le Sfide all'Oro. Membri della stessa squadra non possono sfidarsi.

**DESIGN DEL GIOCO** Chris James

**DESIGN GRAFICO & ILLUSTRAZIONI** Andy Kurzen

**RINGRAZIAMENTI SPECIALI AI NOSTRI PLAYTESTER:** Melanie James, R. Swann, S. Swann, Andy Kurzen, Dave Omer, Amber Omer, Benjamin Howe, Shalla DeSpain, AJ DeSpain, Emily James, Rodney James, Ben Pearson, Ashlee Pearson, Marlene Wellard, Alan Wellard, Melvin Tays, Charri Tays, M. Daniel Tays, Floyd James, Mary James, Randon Walters, Callie Walters, Kevin Johnston, Sean Tunell, Erin Tunell, Trevor James

**TRADUZIONE** Daniele Giardino

Stratus Games LLC  
7014 E. Golf Links Rd. #265  
Tucson, AZ 85730  
[info@StratusGames.com](mailto:info@StratusGames.com)

