

gnomo: la strada verso il tesoro NON deve essere bloccata da una porta del colore avversario
(vi sono apposite carte percorso che hanno una porta **blu** oppure **verde** e impediscono l'accesso alla squadra avversaria)



gnomo verde:
vince se
un
verde
(= in squadra)
arriva
al
tesoro

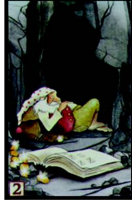


gnomo blu:
vince se
un
blu
(= in squadra)
arriva
al
tesoro



CAPO:

vince se un **blu** o un **verde**
(= qualsiasi squadra)
arriva al tesoro ma
nella **spartizione** prende
1 pepita in meno
(rispetto agli gnomi)



approfittatore
vince sempre
= vittoria
gnomi
o
sabotatori
ma nella **spartizione**
prende
2 pepite in meno



geologo
vince **sempre**
= vittoria
gnomi
o
sabotatori
NON
vuole tesoro
ma i **CRISTALLI**



sabotatore:
vince se
NON
si
arriva
al
tesoro

geologo: 1 pepita per ogni cristallo visibile in miniera

spartizione

(in base ai vincitori)

1 vincitore 5 pepite

2 vincitori 4 pepite

3 vincitori 3 pepite

4 vincitori 2 pepite

5 o più vincitori
..... 1 pepita

carta con scala

collega (tunnel sotterraneo)
con un'altra carta con scala
ma è **proibito** collegarsi
direttamente al TESORO

AZIONI

possibili nel turno di gioco

(sceglierne una)

(dopo l'azione con ✨ poi pescare 1 carta da aggiungere alla propria mano)

porre una carta percorso miniera (in maniera lecita) ✨

giocare una carta AZIONE ✨

scartare 2 carte (porle negli scarti coperte) ✨
per **eliminare una carta danno** davanti a sè

scartare 1 \ 2 \ 3 carte
(porre il proprio scarto coperto)
e
ripescarne 1 \ 2 \ 3 (= il corrispettivo)