

I simboli sulle carte



Nano (23)

Questa carta viene piazzata nella propria area di gioco. Avendo a disposizione almeno un nano, è possibile scavare.



Cristallo (9)

È possibile trovare i cristalli soltanto scavando nelle montagne. Quando vengono trovati, si sostituiscono ad un nano presente nella propria area di gioco.



Crollo (7)

Come azione:

Entrambi i giocatori scartano tutte le carte nano presenti nella propria area di gioco.

Successivamente, entrambi i giocatori, possono esaminare una montagna (l'avversario sceglie per primo).

Scavando:

Il giocatore perde tutti i nani presenti nella sua area di gioco e successivamente può esaminare una montagna.



Ladro (9)

I giocatori si scambiano le carte che hanno in mano.

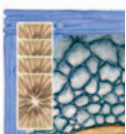
Requisito:

Il giocatore deve avere almeno 2 carte in mano!



Terremoto (7)

I mazzi di due montagne adiacenti vengono mescolati insieme e, dopo aver diviso nuovamente le carte, vengono rimessi sul tabellone. Successivamente il giocatore guarda la prima carta in cima a ciascuno dei due mazzi.



Tunnel (9)

Il giocatore può guardare le prime 4 carte in cima ad una montagna e poi le può rimettere sul mazzo in qualsiasi ordine preferisce.



Trivella (9)

Il giocatore può guardare la carta in fondo al mazzo di ciascuna montagna presente sul tabellone e può decidere se rimetterla in fondo oppure in cima al mazzo.



Miniera a cielo aperto (7)

Il giocatore sceglie una montagna e inverte tutte le carte del mazzo (senza guardarle). Alla fine il giocatore pesca la carta in cima al mazzo e la aggiunge alla propria mano.

Regole brevi

1 azione:

A. Pescare una carta

- Si pesca la carta in cima ad una montagna e la si aggiunge alla propria mano

B. Giocare una carta

- 1 carta azione (bordo blu): si svolge l'azione associata e si scarta la carta **oppure**
- 1 carta nano (bordo verde): si piazza la carta nell'area di gioco

Area di gioco: Max 4 carte!

C. Scavare (solo se si possiede almeno un nano nell'area di gioco)

- Si sceglie una montagna del tabellone o la "montagna base"
- e**
- si volta una carta dal mazzo per ogni nano presente nella propria area di gioco.
 - cristallo: si termina lo scavo e si scambia una carta nano per il cristallo (la carta nano viene scartata)
 - crollo: si termina lo scavo, si scartano tutti i nani presenti nella propria area di gioco e si può esaminare una montagna
 - scartare tutte le altre carte voltate

La partita termina quando un giocatore scava e trova il suo 4 cristallo oppure quando rimane una sola montagna sul tabellone di gioco.