

# Montanara

per 2 giocatori,  
dai 10 anni in su



## OBBIETTIVO

I – Montanara – sono abitanti delle montagne che scavano nelle profondità della terra alla ricerca di preziosi cristalli. Prima di scavare i Montanara studiano con attenzione le formazioni rocciose per determinare il posto migliore dove cominciare a scavare.

I cristalli giacciono seppelliti sotto le «montagne di carte» e i giocatori utilizzano le carte nano per scavare nelle montagne. Le carte azione permettono ai giocatori di esaminare nel dettaglio le «montagne di carte», di modificare l'ordine delle carte stesse e inoltre alcune carte possono essere utilizzate per ostacolare l'avversario.

Il vincitore è colui che riesce per primo a trovare quattro cristalli oppure se resta una sola «montagna di carta» sul tabellone, vince chi ha trovato il maggior numero di cristalli fino a quel momento.

## CONTENUTO DELLA SCATOLA

80 carte

9 cristalli (bordo giallo)

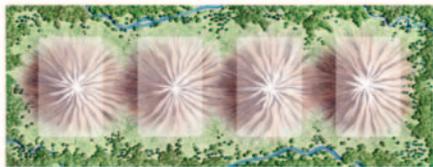
23 nani (bordo verde)

48 carte azione (bordo blu)

1 tabellone

4 carte riassuntive in 4 lingue diverse

1 regolamento



## PREPARAZIONE

- Ciascun giocatore prende una carta riassuntiva.
- Piazzare il tabellone tra i due giocatori in modo che ciascuno abbia davanti a sé il lato più lungo.
- Ciascun giocatore prende dal mazzo una carta nano come mano iniziale.
- Le altre carte vengono mescolate a faccia in giù. Ciascun giocatore pesca dal mazzo 3 carte e le aggiunge alla propria mano. Le carte in mano ad un giocatore vengono definite la sua «montagna base».
- Formare quattro mazzi separati con le carte restanti e piazzarli faccia in giù sopra gli spazi presenti sul tabellone. Questi mazzi rappresentano le quattro «montagne» dove i giocatori scaveranno per cercare i cristalli.

*Nota: per la prima partita, si consiglia di formare i mazzi delle quattro montagne utilizzando 12, 16, 20 e 24 carte e piazzarli in ordine crescente sugli spazi del tabellone.*

*In seguito i giocatori potranno sperimentare combinazioni differenti.*

- I giocatori scelgono chi inizia la partita.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Partendo dal giocatore iniziale, i giocatori si alternano con il proprio turno di gioco durante il quale possono svolgere una delle seguenti 3 azioni:

- A. pescare una carta
- B. giocare una carta
- C. scavare

### A. Pescare una carta

Il giocatore pesca la prima carta in cima ad una delle quattro montagne. La carta viene aggiunta alla propria senza mostrarla all'avversario. Non esiste limite al numero di carte che si possono tenere in mano.

### B. Giocare una carta

Un giocatore può giocare dalla propria mano, una carta con il bordo blu oppure con il bordo verde. Le carte con il bordo blu sono carte azione; quelle con il bordo verde sono nani.

*Nota: le carte cristallo hanno il bordo giallo e non possono mai essere giocate. I giocatori possono ottenere i cristalli soltanto scavando nelle montagne.*

Quando viene giocata una carta azione, il giocatore svolge immediatamente l'azione mostrata sulla carta e successivamente la scarta. Il mazzo degli scarti viene posizionato accanto al tabellone e le carte scartate non vengono più utilizzate per il resto della partita. Alla fine del regolamento è disponibile una completa descrizione di tutte le carte.



Quando un giocatore gioca una carta nano, la piazza faccia in su accanto al tabellone. Durante la partita ciascun giocatore forma nella propria area di gioco (l'area davanti sé) una squadra di nani lavoratori.

**Nota:** quando un giocatore ha 4 carte nella propria area di gioco, non può più giocare carte nano!

Un giocatore non può scartare per ridurre la quantità di carte della propria mano e aumentare così le sue probabilità di successo in caso di scavo nella «montagna base». Il giocatore, quando gioca una carta azione, deve svolgere l'azione della carta e quando gioca un nano, deve piazzarlo nella propria area di gioco. I cristalli non possono mai essere giocati dalla propria mano!

### C. Scavare

L'unico modo che i giocatori hanno per ottenere i cristalli è quello di scavare nelle montagne. Un giocatore può scegliere questa opzione soltanto se ha almeno una carta nano nella propria area di gioco.

Esistono cinque diverse montagne dove il giocatore può decidere di scavare: le 4 sul tabellone e la sua «montagna base». Se decide di scavare nella sua «montagna base», il giocatore passa le sue carte in mano all'avversario che le mescola senza guardarle e le restituisce coperte al giocatore che a sua volta le piazza nella propria area di gioco. Questa montagna viene gestita nello stesso modo con cui vengono gestite le montagne presenti sul tabellone solo che in questo caso, dopo che il giocatore ha terminato di scavare, riprende in mano le carte della sua «montagna base».

*Nota: un giocatore può scavare soltanto in una montagna, ma non può mai scavare nella «montagna base» dell'avversario.*

Il giocatore comincia a scavare nella montagna, voltando la prima carta in cima al mazzo e prosegue in questo modo con una carta alla volta. Egli può voltare un numero di carte pari al numero di nani che ha nella propria area di gioco. Se il giocatore non trova cristalli, lo scavo non ha avuto successo. Non appena viene trovato un cristallo, il giocatore smette di scavare.

Le carte azione e le carte nano pescate durante lo scavo vengono scartate immediatamente e le azioni delle carte vengono ignorate. Queste regole vengono applicate anche se il giocatore decide di scavare nella sua «montagna base»!

Quando un giocatore trova un cristallo, lo scambia con una carta nano che si trova nella sua area di gioco e piazza la carta nano nel mazzo degli scarti.

Quando un giocatore volta la carta Crollo tutti i suoi nani fuggono, le relative carte finiscono nel mazzo degli scarti (insieme alla carta Crollo) e il giocatore è costretto a concludere lo scavo. Dopo aver scoperto la carta Crollo, il giocatore può però esaminare una montagna.

### ***Esaminare una montagna***

Il giocatore può scegliere quale montagna esaminare tra quelle presenti sul tabellone. Egli prende in mano il mazzo delle carte che formano la montagna che ha scelto di esaminare e le guarda segretamente senza però cambiare l'ordine delle carte. Una volta terminato, il giocatore rimette il mazzo al suo posto sopra il tabellone di gioco.



## **CONCLUSIONE DELLA PARTITA**

La partita termina immediatamente quando un giocatore scava una montagna e trova il suo quarto cristallo.



La partita termina anche quando resta una sola montagna sul tabellone e in questo caso il vincitore è il giocatore che ha nella sua area di gioco il maggior numero di cristalli. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di nani piazzati nella propria area di gioco.

In caso di ulteriore parità, i giocatori decidono il vincitore giocando un'altra partita!



## LE CARTE



### **Nano (23)**

Il giocatore gioca una carta nano e la piazza nella propria area di gioco.

*Nota: un giocatore non può mai avere più di 4 carte (nani e/o cristalli) nella propria area di gioco.*

Un giocatore può scavare una montagna soltanto se ha piazzato almeno un nano nella propria area di gioco. Durante lo scavo, il giocatore volta un numero di carte pari al numero di nani che possiede nella propria area di gioco.



### **Cristallo (9)**

I cristalli non possono mai essere giocati, ma devono essere trovati scavando.

Quando un giocatore, durante lo scavo di una montagna, trova un cristallo, lo scambia con una carta nano che si trova nella propria area di gioco e il nano viene messo nel mazzo degli scarti.



### **Crollo (7)**

Questa carta ha il bordo blu e giallo e pertanto può essere giocata come carta azione oppure può essere trovata durante uno scavo.

Quando un giocatore gioca questa carta **azione** dalla propria mano, **entrambi** i giocatori scartano tutti i nani che hanno piazzato nella propria area di gioco.

Successivamente ciascun giocatore può esaminare una montagna. Il primo a scegliere la montagna da esaminare è l'avversario e poi procede chi ha giocato la carta.

Quando un giocatore trova la carta Crollo durante lo **scavo**, deve scartare tutte le **sue** carte nano che ha piazzato nella propria area di gioco. In questo caso i nani dell'avversario vengono ignorati. La carta Crollo ha effetto anche quando viene scartata la «montagna base». Successivamente, questo giocatore, può esaminare una montagna.



### **Ladro (9)**

I giocatori si scambiano le carte che hanno in mano.

Un giocatore può giocare questa carta se ha almeno due carte in mano; quella del Ladro, che viene scartata una volta giocata, più una qualsiasi altra carta.

*Nota: i giocatori non si scambiano le carte che hanno nella propria area di gioco.*



### **Terremoto (7)**

Il giocatore sceglie due montagne adiacenti e senza guardarle, mescola insieme le carte che le compongono. Successivamente divide le carte in due mazzi simili e li rimette sul tabellone negli spazi da dove li ha presi. Infine il giocatore, senza mostrarle all'avversario, guarda la prima carta in cima a ciascuno dei due mazzi.

*Nota: se c'è una montagna vuota accanto ad una che invece contiene delle carte, il giocatore può decidere di «unire» queste due montagne, mescolare le carte, e dividerle in due mazzi ottenendo perciò due montagne da una sola.*



### **Tunnel (9)**

Il giocatore può guardare, senza mostrarle all'avversario, le prime 4 carte in cima ad una montagna presente sul tabellone di gioco. Successivamente il giocatore rimette le carte sul mazzo da dove le ha prese ma in qualsiasi ordine preferisce.



### **Trivella (9)**

Il giocatore guarda una alla volta, senza mostrarla all'avversario, l'ultima carta di ciascuna montagna presente sul tabellone. Il giocatore può però decidere dove rimettere ciascuna carta: in fondo al mazzo (ovvero dove si trovava) oppure in cima.



### **Miniera a cielo aperto (7)**

Il giocatore sceglie una montagna e senza guardarle, inverte l'ordine di tutte le carte che compongono il relativo mazzo. Una volta terminato, la prima carta si trova in fondo al mazzo, l'ultima carta si trova in cima e tutte le altre sono invertite di posizione. Infine il giocatore pesca la prima carta in cima al mazzo della montagna che ha invertito e l'aggiunge alla propria mano.

Autore: Jong Kong, Illustrazioni: Guido Hoffmann

Traduzione italiana curata da: Michele Mura, [www.goblins.net](http://www.goblins.net)



© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich  
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

