

But du jeu : Faire du cash ! Amasser un maximum de dollars en récoltant les gemmes de la mine.

Mise en place : Prenez la feuille de jeu, un crayon à mine de plomb et 2 dés de couleurs différentes. C'est ben facile !

Une ancienne mine a été redécouverte dans l'fond du Québec. Vous entrez à l'intérieur et vous accédez à la salle principale. De là, vous voyez 13 galeries qui s'enfoncent un peu plus loin. Un nain marchand vous interpelle (mais qu'est-ce qu'il fiche là nom d'un pancake !) : "Hey, mon ami ! Je suppose que vous êtes là pour les gemmes. Il paraît qu'il y en a une par couloir. Si vous m'en ramenez, je vous ferai un bon prix. Je vends aussi quelques objets qui pourraient vous servir dans votre exploration." Hélas, vous n'avez pas une cenne sur vous. Vous allez devoir fouiller la grotte.

Déroulement : A chaque tour, vous avez l'occasion de visiter une galerie. Puis, vous retournez à l'entrée principale (avec ou sans la gemme) pour faire affaire avec le marchand et pour déposer vos dollars dans le coffre. Au début du tour, lancez les dés et choisissez-en un. L'un vaut pour les galeries bloquées et l'autre pour les galeries inondées. Exemple : → 2 ou 5. Si vous avez déjà récupéré la gemme de ces deux galeries, relancez les dés. Il y a 2 types de galerie :

Les galeries bloquées

Pour les dégager, il faut frapper fort.

Lancez les dés et inscrivez chaque chiffre dans une case (de la ligne de votre choix).

Recommencez jusqu'à ce que toutes les cases soient remplies. Si la somme de chaque ligne est supérieure ou égale au nombre indiqué, le passage est dégagé. Passez à l'extraction de la gemme.

Sinon, retournez à la salle principale et inscrivez votre total de dollars dans le coffre.

4 3 9 ✗
3 2 4 3 9

6 4 9 ✓
1 2 3 3 9

Les galeries inondées

Pour les traverser, il faut nager vers la gemme. Les cases les plus proches de la salle principale () sont les cases de départ. Lancez les dés et sélectionnez-en au moins un. Inscrivez le chiffre dans une des cases de départ. Vous pouvez y inscrire le chiffre que vous voulez. Puis, chaque chiffre inscrit vous donne accès aux cases adjacentes (). Votre but est d'avancer de case en case jusqu'à la dernière ligne, mais attention ! Vous ne pouvez avancer que sur un chiffre plus grand que le précédent.

Exemples :

5 3 5
6 4 2

5 3 5
3 4 3
6 1 2 5

Si vous ne pouvez inscrire aucun chiffre, vous êtes perdu. Retournez à la salle principale et inscrivez votre total de dollars dans le coffre.

Quand vous atteignez le fond d'une galerie, vous pouvez extraire la gemme. Pour ne pas trop l'abîmer et maintenir sa valeur, vous devez taper de chaque côté avec la même force. Lancez les dés et inscrivez les chiffres dans les cases de votre choix. Les cases fonctionnent par paire (reliées par un trait). Si les chiffres d'une paire sont identiques, cela n'abîme pas la gemme. Sinon la valeur de la gemme diminue de la différence entre les 2 chiffres. Exemples :

4 3 5
6 2 4

2 3 5
3 3 6

2 3 5
3 3 6

Si vous avez raté une galerie, vous pouvez toujours y revenir plus tard pour retenter le coup.

Gomez les chiffres de votre précédente tentative si nécessaire et recommencez la galerie de zéro.

Quoi qu'il arrive, à la fin de votre tour, inscrivez votre total de dollars dans le coffre (total précédent + gain éventuel) dans la case suivante.

Puis, vous pouvez dépenser vos dollars pour acheter des objets qui vous procurent des bonus pour le reste de la partie. Dans ce cas, cochez la case de l'objet qui vous intéresse, barrez la dernière case du coffre et inscrivez votre nouveau total à côté (mais pas dans une case).

Les objets



- la lanterne de la flamme éternelle : Elle permet de choisir la galerie que vous voulez explorer à chaque tour. Plus besoin de lancer les dés et en plus, vous pouvez maintenant accéder à la galerie 7. Attention ! il faut passer les 2 couloirs à la suite pour atteindre la plus grosse gemme.



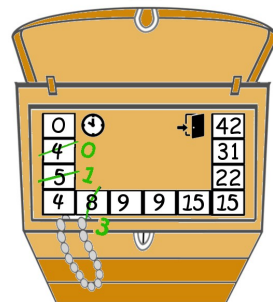
- la pioche de mythril raffiné : Avec elle, vous tapez beaucoup plus fort. Avant de dégager une galerie bloquée, inscrivez deux chiffres "6" dans les deux cases que vous souhaitez. Puis, lancez les dés normalement pour remplir les autres cases.



- la carte en peau de dragon : Elle permet de mieux s'orienter dans les galeries englouties. Avant de lancer les dés, inscrivez le chiffre "0" dans une des cases du début (1ère ligne à laquelle vous avez accès). Bien sûr, n'importe quel chiffre peut suivre le "0".



- le marteau et le burin elfiques : Il permet de dégager plus délicatement les gemmes. Lors de l'extraction d'une gemme, vous pouvez désormais inscrire un seul chiffre à chaque lancer (ou les deux si ça vous chante). Mais vous êtes obligé d'en inscrire au moins un.



Fin du jeu : Après les 12 tours de jeu, comparez votre total de dollars au barème en bas à gauche pour connaître votre titre honorifique.

