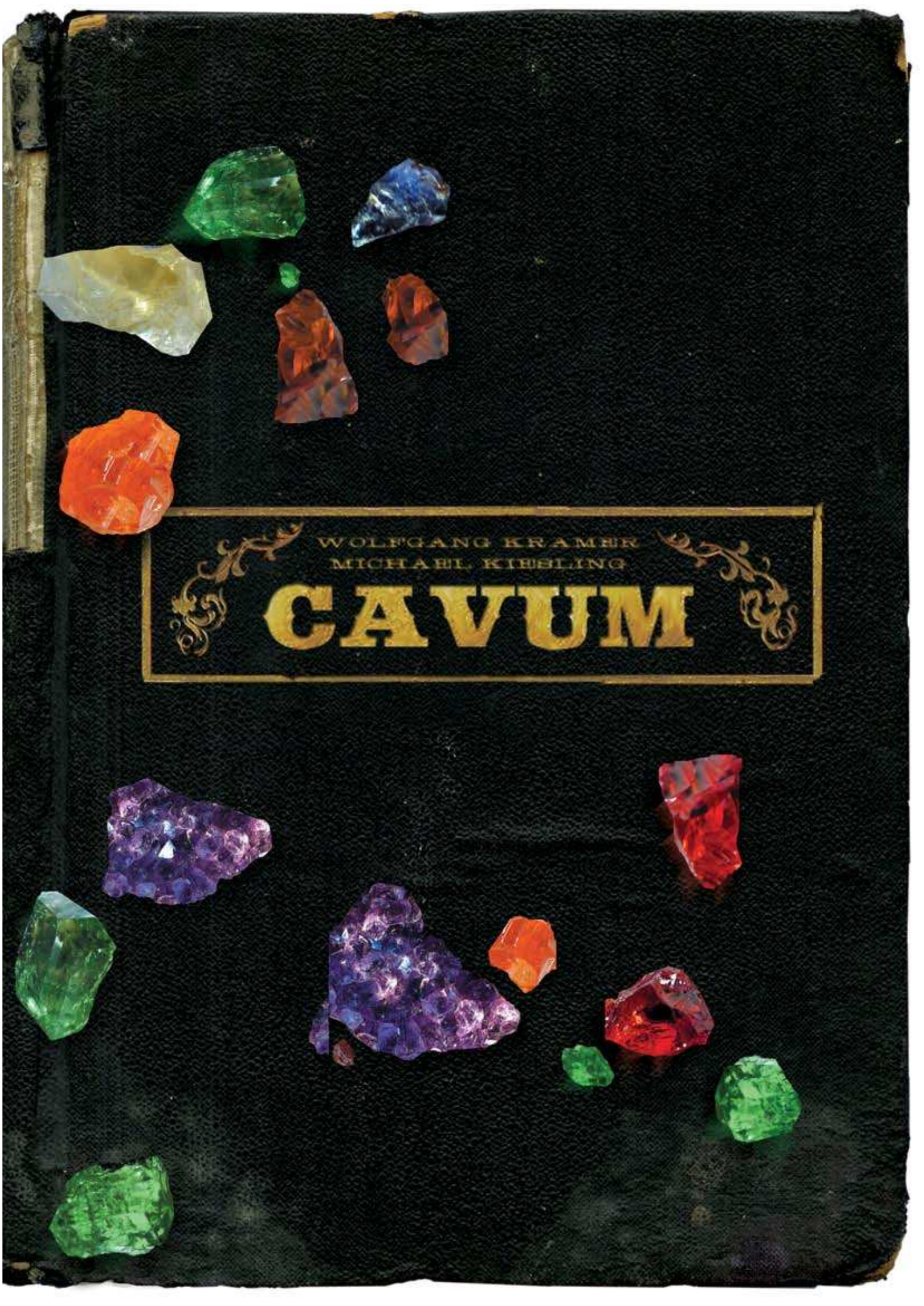


WOLFGANG KRAMER  
MICHAEL KIBSLING  
**CAVUM**





# CAVUM

Un jeu de stratégie de 2 à 4 joueurs, 12 ans et plus,  
durée : 2 heures.

## CONTENTS

- 1 Plateau de jeu
- 4 Marqueurs de Score (de 4 couleurs)
- 44 Exploitations (Exploitations minières :  
Petits cubes en bois de 4 couleurs différentes,  
11 cubes par joueur)
- 62 Tuiles Tunnel (17 avec 6 sorties, 19 avec  
4 sorties, 14 avec trois sorties, 12 avec deux  
sorties)
- 12 Tuiles Dynamite (Tuiles Tunnel marquées  
d'un point rouge) : 3 avec six sorties, 3 avec  
quatre sorties, 3 avec trois sorties, 3 avec  
deux sorties.
- 18 Filons de pierres précieuses
- 8 Tuiles Option d'achat (2 par joueur)
- 4 Tuiles Prospection (1 par joueur)
- 4 Cartes Sequence (numérotées de 1 à 4)
- 54 Pierres précieuses (de 6 couleurs;  
9 par couleur)
- 15 Cartes Commande (6 avec 2 pierres  
précieuses, 6 avec 3 pierres précieuses, 3 avec  
4 pierres précieuses)
- 12 Jetons +2
- 4 Plateaux d'action avec un résumé des actions  
(1 par joueur)

## LE PLATEAU DE JEU

**Le plateau de jeu représente une montagne constituée de 91 emplacements libres. Autour de cette montagne, 5 cités constituées de 31 espaces.**

Autour des cités, la piste de score et, autour de celle-ci, 6 pistes pour déterminer la valeur des pierres précieuses. Sur chacune de ces pistes, 9 emplacements permettent de placer et d'évaluer les pierres précieuses. D'un côté du plateau, l'espace de négoce et de l'autre un emplacement pour placer les **cartes Séquence**.

## BUT DU JEU

La montagne est remplie de filons de pierres précieuses. Les joueurs creusent la montagne, établissent des exploitations minières et prospectent à la recherche de ces fameux filons. Ils vendent les pierres précieuses récoltées pour engranger le plus de richesse. Les joueurs gagnent des points de victoire pour les exploitations qu'ils possèdent en ville mais aussi pour la vente des pierres précieuses qu'ils auront récoltées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points de victoire à la fin de la partie.



## CONTENU

### Les Tuiles Tunnel



Deux-sorties

Trois-sorties

Quatre-sorties

Six sorties



Filon

Option d'achat

Prospection

Dynamite  
avec point  
rouge



Tuile deux

Carte Commande

Carte Sequence

Exploitations

Pierres  
Précieuses

Carte Commande

Carte Sequence

Marqueurs  
de Score

## PREPARATION

- Sur les espaces correspondant du **plateau de jeu**, on place 5 tunnels : une tuile tunnel avec 6 sorties et 4 tuiles tunnel avec 4 sorties. Sur la tuile avec six sorties, on place **un filon** et sur ce filon, **9 pierres précieuses jaunes**.
- **Les pierres précieuses** (à l'exception des pierres jaunes) sont disposées sur les emplacements de même couleur du plateau de jeu. Chaque couleur forme ainsi une ligne dont la valeur va de 1 à 9.
- **Chaque joueur reçoit**  
**1 Marqueur de score** qu'il place sur l'espace 20 de la piste score  
**1 Plateau Action** qu'il place devant lui.
- **Sur l'espace de négoce** du plateau de jeu on place : **5 filons**, **4 tunnels avec 6 sorties**, **3 tunnels avec quatre sorties**, **2 Tunnels avec trois sorties et 2 Exploitations** (par joueur en jeu. (pour le moment pas de Tunnel deux sorties ni de Tuiles Dynamites)
- **Les 4 Cartes Séquence** (numérotées de 1 à 4) sont placées sur les emplacements appropriés du plateau (marqués de 1 à 4)
- **Les Cartes Commande** sont mélangées et placées pour former une pioche face cachée à côté du plateau.
- **Tirer 5 cartes Commande** et les placer face visible à côté du plateau de jeu.
- **Les jetons +2** sont placés près de ces cartes.

--- **Le restant du matériel** est arrangé pour former une réserve accessible à tous (Exploitations, tuiles tunnel, filons, tuiles option d'achat, tuiles dynamite)

## LE JEU

Le jeu se joue en **trois manches**.  
Chaque manche se déroule **en 4 tours** :

- {1} **Enchères pour les cartes Séquence, Sélection des tuiles, Sélection des cartes commande**
- {2} **Construction des tunnels et des exploitations, Découverte des filons, Prospection des pierres précieuses**
- {3} **Décompte des Cités et Explosions**
- {4} **Vente des pierres précieuses**



Carte Sequence

### (1A) ENCHERES POUR LES CARTES SEQUENCES

Le plus jeune joueur commence l'enchère avec une **valeur de "0"** ou plus. Son voisin de gauche peut surenchérir ou passer. Le tour d'enchères se termine quand tous les joueurs ont passé sauf celui qui a fait la plus haute offre. Note : la plus haute enchère peut être "0". Le joueur avec la plus haute enchère **recule** son marqueur sur l'échelle de score de la valeur de son offre et prend une carte Séquence de son choix. Ensuite, le joueur à sa gauche commence la seconde enchère. Toutes les cartes de Séquence sont mises aux enchères de cette façon. Après cette phase, l'ordre du tour à venir est fixé. S'il y a moins de 4 joueurs en jeu, la ou les cartes Séquence restantes restent sur le plateau de jeu.

### (1B) SELECTION DES TUILES

Chaque joueur prend 12 tuiles de la réserve et les pose face visible sur son plateau d'action : **4 tuiles tunnel** (1 de six, 1 de 4, 1 de 3 et 1 avec 2 sorties), **un filon**, **2 options d'achat**, **un tuile prospection**, **3 exploitations et une tuile dynamite**.

### (1C) SELECTION DES CARTES COMMANDE

Une carte Commande montre le type et le nombre de pierres précieuses qu'un joueur doit récolter pour remplir la commande. Après que **tous les joueurs** aient acquis une carte Séquence, on joue en suivant

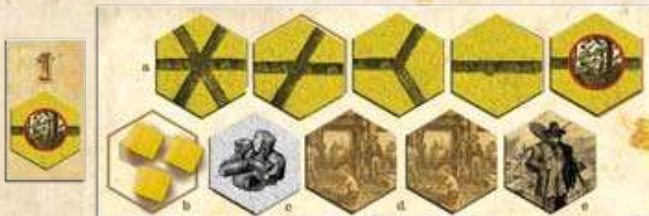


l'ordre de jeu fixé par ces cartes. Le joueur avec la plus petite carte Séquence commence. Il peut choisir **une** des carte commande face visible ou passer. Chaque joueur a l'opportunité de choisir une carte ou de passer. S'il reste des cartes, on refait un tour de table jusqu'à ce que toutes les cartes aient été sélectionnées ou que tous les joueurs aient passé. Un joueur qui sélectionne une carte Commande la prend et la pose face visible devant lui. Quand une carte Commande est remplie, le joueur touche le nombre de points de victoire indiqué au dessus de cette carte. Si un joueur ne parvient pas à remplir la commande avant la fin de partie, il perd le nombre de points de victoire indiqué au dessous de cette carte.

Les cartes Commande qui n'ont pas été sélectionnées restent sur la table pour la manche suivante. On pose des jetons +2 sur ces cartes pour en accroître la valeur. Dans les manches suivantes, un joueur qui s'empare d'une de ces cartes avance son marqueur de score de deux emplacements vers l'avant. Le jeton +2 est alors remis dans la réserve. Eventuellement un second jeton +2 peut être mis sur une carte qui n'aurait à nouveau pas été sélectionnée durant cette manche.

## (2) CONSTRUCTION

Chaque joueur a **12 tuiles** à utiliser lors de chaque manche. Chaque tuile représente **une action**, cela signifie que chaque joueur a 12 actions par manche.



Les tuiles du joueur 1 (jaune)

L'ordre du tour s'effectue en fonction des cartes Séquence. **Le joueur dont c'est le tour doit exécuter de 1 à 4 actions.** Il peut exécuter une, deux, trois ou quatre actions lors de son tour. Le joueur est libre de choisir quelles actions il exécute et dans quel ordre. La seule contrainte concerne l'action de **prospéction** qui doit obligatoirement être la **dernière** des 12 actions. Si un joueur décide de ne pas construire une exploitation ou de ne pas découvrir de nouveau filon lorsqu'il joue ces actions particulières, il doit alors retourner les exploitations ou les filons correspondants sur l'espace de négoce. En faisant cela, il compte toutefois une action dans son tour d'actions.

**Le premier tour de jeu** est toujours exécuté par le joueur qui possède la **plus petite** carte Séquence. Ensuite c'est au tour du joueur avec la deuxième plus petite carte. Lorsque chaque joueur a exécuté un tour d'actions, c'est de nouveau au tour du joueur

avec la plus petite carte et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses douze actions. Comme les joueurs peuvent faire un nombre différent d'actions sur un tour, il est donc possible que certains joueurs doivent attendre que les autres aient terminé leurs douze actions avant de passer aux décomptes de cette manche.

### (2A) POSER DES TUILES TUNNEL

Les tunnels ne peuvent être posés que sur des espaces de montagne. Une tuile tunnel peut être posée soit :

- a) à côté d'une tuile déjà posée sur le plateau, soit
- b) sur un tunnel ou une tuile dynamite déjà posée sur le plateau.

#### a1) placer à côté d'une tuile tunnel ou d'une tuile dynamite

Le nouveau tunnel doit être placé de sorte **qu'au moins un tunnel** puisse être continué. Le nombre de tunnels connectés n'a pas d'importance, pas plus que le fait que la tuile soit connectée ou non à une cité.



La pose **n'est pas autorisée** car aucun tunnel n'est continué.

La pose est autorisée car un tunnel est continué.



Le pose est autorisée car un tunnel est continué.

#### a2) placer à côté d'un filon.

Un tunnel peut être posé à côté d'un filon si au moins un tunnel a déjà atteint ce filon sur le plateau. Dès qu'un tunnel a atteint un filon, un autre tunnel peut-être posé sur n'importe quel côté du filon. Les filons sont considérés comme ayant 6 sorties, une sur chaque côté.

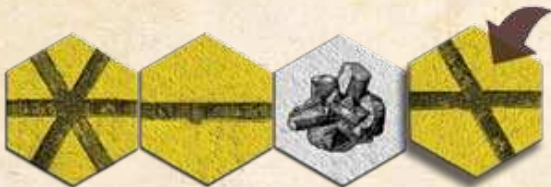


Ce tunnel ne peut être posé à côté ce filon car il n'y a pas encore de tunnel connecté à ce filon.





Cette tuile peut être posée car elle continue un tunnel existant. A partir de maintenant, le filon est considéré comme connecté au réseau de tunnels et les joueurs peuvent donc poser des tunnels autour de ce filon.



Comme le filon est maintenant connecté au reste du réseau, on peut maintenant poser un tunnel de n'importe quel côté du filon. Ce tunnel posé est considéré comme continué.

### a3) placer à côté d'une cité

Chaque espace de cité possède des sorties vers les montagnes.

Une tuile peut être posée à côté d'un espace de cité seulement si un tunnel de cette tuile mène directement vers la cité.

Si un joueur possède une exploitation sur cet espace de cité, il est le seul à avoir le droit de poser une tuile à côté de cet espace.

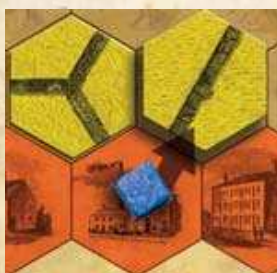
Les espaces de cité ne sont pas connectés les uns aux autres.



- Montagne
- Sorties vers les montagnes
- Espace cité



Seul bleu peut poser un tunnel ici.



Bleu a correctement posé sa tuile tunnel.



Bleu ne peut connecter sa tuile de cette façon.

### b) placer une tuile tunnel sur une autre tuile tunnel

Les tuiles tunnels peuvent être placées **l'une sur l'autre**, mais seulement si la tuile **supérieure** possède plus de sorties que la tuile inférieure.



Sur une Tuile avec deux sorties, on peut poser une tuile avec trois, quatre ou six sorties. Sur une tuile avec trois sorties, on peut poser une tuile avec quatre ou six sorties. Sur une Tuile avec quatre sorties, une tuile avec six sorties. Sur une tuile avec six sorties, on ne peut pas poser d'autre tuile.

Quand on place une tuile tunnel de cette façon, il faut toujours garder à l'esprit qu'au moins un chemin doit rester connecté.

## POSER DES TUILES DYNAMITES

(Tuiles tunnel avec un point rouge)

Pour les Tuiles dynamites, les règles de pose sont identiques à celles des tunnels normaux. Cela signifie que l'on peut poser une tuile normale sur une tuile dynamite (si elle possède plus de sorties), et qu'à l'inverse, les tuiles dynamites peuvent être posées sur des tuiles normales. Cependant, à la fin de la manche, les tuiles Dynamites **visibles** explosent ! Toutes les tuiles qui pourraient se trouver en dessous ainsi que toutes les tuiles adjacentes (à l'exception des tuiles avec des exploitations et des filons) sont **retirées** du plateau et remises sur l'espace de négoce (Voir section Explosion)

## (2B) CONSTRUIRE DES EXPLOITATIONS

Vous pouvez construire des exploitations dans la montagne ou dans la ville.

### Construire une exploitation dans la montagne

Les exploitations en montagne sont posées directement sur les tuiles tunnel. On ne peut pas poser d'exploitation sur une tuile Dynamite.



Les exploitations sont utilisées pour protéger les tunnels de l'action des autres joueurs ou pour collecter des pierres précieuses plus tard dans la partie. Une exploitation interrompt le chemin des autres joueurs. **Une exploitation ne peut être posée que sur le premier niveau et seulement sur une tuile qui vient d'être posée à l'instant.** Niveau 1: Les tunnels qui sont directement posés sur le plateau de jeu.



Une exploitation est installée sur la tuile tunnel fraîchement posée.

**Une exploitation ne peut être posée :**

- Sur les tunnels qui ont été posés plus tôt dans la partie
- Sur les tunnels de niveau 2 ou plus.

### Construire une exploitation dans une cité.

Sur un espace de ville, on ne peut construire d'exploitation que s'il existe un chemin qui conduit à l'une de ses propres exploitations dans la montagne.

Note:

- Il ne peut y avoir **qu'une** exploitation par espace de cité.
- Il doit un avoir un chemin non-interrompu vers une exploitation de sa couleur dans la montagne.

**Note: Une exploitation d'un autre joueur interrompt le chemin**



Vert pose une tuile tunnel au niveau 1. Il possède maintenant une connexion depuis son exploitation dans la montagne jusqu'à la cité. Il peut désormais poser une exploitation dans cette cité. Si la connexion reste intacte, le joueur vert recevra des points lors du décompte des cités.

Un joueur qui a des exploitations dans les villes reçoit des points lors du décompte des Cités.

Pour chaque cité, il y a autant de points à gagner que d'espaces libres. Les exploitations en cité qui n'ont pas de connexion avec des exploitations dans les montagnes sont considérées comme des espaces libres lors du décompte. Cela peut éventuellement arriver suite à une explosion.

## (2C) DECOUVRIR DES FILONS

Un joueur peut découvrir un filon à tout moment. Il prend le filon et le pose sur n'importe quel tunnel **libre**. Ce tunnel peut également être une tuile dynamite. Un filon n'appartient à aucun joueur.

**Les filons ne peuvent être posés :**

- Adjacents à un espace de cité.
- Adjacents à un autre filon sur le plateau.

Celui qui place le filon place également **4 pierres précieuses** (3 pierres dans une partie à deux joueurs) **d'une unique couleur**. S'il reste moins de 4 pierres (3 à deux joueurs) d'une couleur, un joueur peut choisir de poser moins de pierres. Evidemment, le joueur fera son choix en fonction des cartes commande qu'il possède. Les pierres précieuses sont prises sur les espaces avec le moins de valeur sur l'échelle de prix.

Exemple : Si les espaces 1-4 sont vides, les pierres précieuses doivent être prises sur les espaces 5, 6, 7 et 8.



Exemple de découverte d'un filon : Sur l'image ci-contre, deux filons ont été découverts. Un troisième filon ne peut être posé à cause des points suivants :

- Pas de filon adjacent à une cité
- Pas de filon adjacent à un autre filon

Note

Un filon n'interrompt pas la connexion de tunnels. Un filon est toujours considéré comme ayant 6 sorties. Sur l'illustration, le joueur jaune possède un chemin valide qui démarre de sa station dans la montagne et traverse le filon vert jusqu'à l'exploitation dans la cité. Le joueur vert a également une connexion qui va de son exploitation jusqu'à son autre exploitation et traverse le filon bleu. Les tunnels posés sous les filons n'ont donc pas d'importance. Tant qu'il y a des pierres sur le filon, on ne prend pas en compte les tunnels qui se trouvent sous le filon. Quand la dernière pierre est enlevée, le filon est enlevé. Le Tunnel sous le filon est maintenant visible mais reste valide.



## UTILISER UNE OPTION

Chaque joueur possède deux tuiles options par manche. Un joueur qui décide de jouer une option retourne la tuile option à la réserve et prend n'importe quelle tuile de **l'espace de négoce** à la place. Ce peut être une tuile tunnel, un filon, une tuile dynamite ou une exploitation. La tuile prise de cette façon doit être jouée immédiatement. Tout ce processus (Retourner l'option, prendre une tuile et l'utiliser) est considéré comme une seule action. Si un joueur tourne une option et ne prend rien sur l'espace de négoce, il reçoit trois points de victoire en échange. C'est également considéré comme une action.

## (2D) COLLECTER LES PIERRES PRÉCIEUSES

Durant sa phase de jeu, un joueur ne peut collecter **qu'une seule fois**. Cette action doit être la dernière de ses 12 actions. Celui qui fait une récolte retourne sa tuile de prospection et attend que les autres joueurs aient fini toutes leurs actions. Un joueur peut récolter uniquement sur un chemin valide et non interrompu entre deux de ses exploitations. Sur ce chemin, il peut y avoir d'autres de ses exploitations et autant de filons qu'il le désire. Chaque joueur pose les pierres précieuses récoltées **faces cachées** devant lui. Il peut regarder ses pierres autant qu'il le désire mais doit éviter de les montrer aux autres joueurs.

### Règles pour la collecte des pierres:

- **Le début et la fin** de la récolte doivent partir d'une exploitation du joueur et doivent se terminer à une autre exploitation de ce même joueur
- Un joueur peut passer par un même espace (tuile tunnel, filon, exploitation lui appartenant) seulement **une fois**.
- **Sur le chemin** de sa récolte, il peut y avoir autant d'exploitations et autant de filons que possible mais le chemin ne doit pas être interrompu. Exemple : Exploitation - Filon - Filon - Exploitation - Exploitation - Filon - Exploitation.
- **Par filon**, on ne peut récolter **qu'une seule pierre précieuse** mais en tout, pour le tour de récolte, autant de pierres que l'on veut.
- Seul les **chemins des tuiles** sont valides, pas les chemins imprimés sur le plateau de jeu.

### Enlever les filons vides

**Si la dernière pierre d'un filon est récoltée, on enlève immédiatement le filon et on le remet dans l'espace de négoce. Le chemin du tunnel visible sous le filon est maintenant à nouveau valide.**



### Exemple de Récolte

**Vert** commence dans son exploitation sur la cité de droite. Il récolte d'abord une pierre rouge, puis une verte, puis encore une verte, puis une rouge, puis une bleue et termine par une pierre verte. (1) Son tour se termine dans la ville du dessous. (2) **Bleu** récolte une pierre bleue et une pierre verte. **Jaune** ne peut pas récolter de pierre.

## (3) DECOMPTE DES VILLES

Après la phase collecte, les villes sont décomptées. Le joueur qui possède une exploitation dans une cité avec un chemin qui conduit à une de ses exploitations dans la montagne gagne des points. Il reçoit autant de points que d'emplacements libres dans la cité. Les exploitations qui n'ont pas de chemins valides vers une exploitation en montagne sont considérées comme des espaces libres.

Selon l'exemple ci-dessus. Jaune, Bleu et Vert possèdent une exploitation dans cette cité. Deux espaces sont libres. Jaune ne reçoit pas de point car il n'a pas de connexion vers la montagne. Bleu et vert reçoivent trois points.

On fait le décompte des cinq cités en suivant ces règles.

## (3) EXPLOSION (tuiles dynamites)

Après le décompte des villes, toutes les tuiles dynamites visibles explosent et sont retirées du plateau de jeu. Les tuiles suivantes sont également enlevées :

- Toutes les tuiles **sous** la tuile dynamite,
- Toutes les tuiles **adjacentes** à la tuile dynamite (enlever la tuile supérieure). Notez que ces tuiles n'explosent que si elles ne possèdent pas d'exploitation ni de pierre précieuse.

Exemple: sur l'illustration ci-contre, les tuiles dynamites et les tuiles grises sont enlevées. (A)





Les tuiles enlevées sont remises **sur l'espace de de négoce**.

Si sous une tuile voisine enlevée, il y a une dynamite, cette dynamite explose également et produit une réaction identique. Ce qui peut donc conduire à de nombreuses réactions en chaîne.

#### (4) VENTE DES PIERRES PRECIEUSES

Le tour de vente commence quand tous les joueurs ont prospecté.

D'abord, on organise **une vente des couleurs** puis une **vente des cartes commande**.

Si un joueur a encore des pierres précieuses après ces tours de vente, il peut les garder pour les vendre à la manche suivante ou pour les vendre à la fin lors de la **vente finale**.

##### Vente des couleurs

D'abord on vend les pierres précieuses d'une couleur, puis les pierres d'une autre couleur et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les couleurs aient pu être vendues. Le joueur avec la carte Séquence la plus petite commence. Il peut enchérir ou passer. Ensuite c'est au joueur avec la seconde plus petite carte Séquence de jouer. Il peut également enchérir ou passer, etc. Celui qui gagne l'enchère peut vendre et **doit montrer une pierre** de la couleur correspondante. Le plus haut prix de vente/d'enchère est celui indiqué par le plus haut prix visible sur l'échelle de prix de la couleur correspondante. Sur l'exemple ci-contre, le plus haut prix visible est « 8 ». En général, les joueurs commencent avec le plus haut prix. Si un joueur définit un prix, le suivant peut seulement proposer un prix **plus bas ou passer**. Un seul joueur pourra vendre par couleur. C'est le joueur avec l'enchère la moins élevée. Il pourra vendre une ou plusieurs pierres de cette couleur au prix qu'il a proposé.

Exemple 1: Voir illustration.

Le premier joueur passe. Le joueur 2 montre une pierre jaune et propose « 8 ». Tout les autres joueurs passent. Le joueur 2 montre deux pierres jaunes supplémentaires qu'il peut également vendre à « 8 ». Il pose **ces trois pierres** sur les espaces 8, 7 et 6 de l'échelle de prix. En échange, il reçoit 24 points et bouge son marqueur de score du nombre d'espaces correspondant.

Exemple 2: Le premier joueur propose « 8 », le joueur 2 propose « 6 », le joueur 3 passe et le joueur 4 propose « 5 ». Les joueurs 1 et 2 passent. Le joueur 4 a trois pierres jaunes. Il n'en vend qu'une pour « 5 » car il veut garder les autres pour vendre des cartes commande.



N'oubliez pas qu'un seul joueur peut vendre des pierres pour chaque couleur. Quand personne ne propose d'enchères pour une couleur, personne ne vend de pierres de cette couleur pour ce tour.

##### Vente des cartes commande

Le joueur qui possède la carte de séquence la plus petite commence. Il vend les cartes commande qu'il est capable de remplir. Cette vente est optionnelle, les joueurs ne sont pas obligés de remplir leurs contrats de commande. Ensuite c'est au tour du joueur avec la deuxième plus petite carte séquence et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu la possibilité de vendre.



Le joueur qui vend une carte de commande pose ses pierres précieuses sur le plus haut niveau libre de l'échelle de prix et gagne autant de points de victoire qu'indiqué sur la carte (sur l'image ci-contre « 22 »). La carte est retirée du jeu. Les commandes qui ne sont pas remplies restent sur la table devant les joueurs.

#### NOUVELLE MANCHE

**Les cartes séquence** sont redéposées sur le Plateau de jeu. **Cinq nouvelles cartes commande** sont piochées et placées face visible à côté de la pioche.

La prochaine manche recommence avec **l'enchère pour les cartes séquence**. Le joueur qui avait la plus petite carte séquence à la manche précédente commence.



Après l'enchère, les joueurs reprennent les 12 tuiles d'action puis choisissent leurs cartes de commande.

Les trois manches du jeu suivent la même mise en place.

### FIN DE LA PARTIE

A la fin de la troisième manche, on effectue les trois actions suivantes avant de mettre un terme à la partie :

- {1} **Le décompte des cités** est effectué une fois de plus (les cités seront donc décomptées 4 fois)
- {2} **Les commandes non remplies** sont décomptées. Les joueurs perdent autant de points qu'indiqué au bas de la carte.
- {3} **La vente finale** : tous les joueurs vendent les pierres précieuses encore en leur possession.

Les règles pour cette vente finale sont les suivantes :

- Chaque joueur montre toutes les pierres précieuses qu'il lui reste.
- Celui qui est en **dernière position** sur la piste de score peut vendre l'une de ses pierres. Il choisit la pierre et la pose sur le plus haut emplacement disponible sur l'échelle de prix. Il déplace son marqueur de la valeur gagnée. Le joueur qui est maintenant en dernière position fait de même. Ce peut-être le même joueur. Si plusieurs joueurs sont à égalité en dernière position, c'est le joueur avec la carte Séquence la plus basse qui commence.
- Quand le joueur en dernière position n'a plus de pierre précieuse à vendre, c'est le prochain joueur sur l'échelle de score qui continue. La vente finale se termine quand tous les joueurs ont vendu toutes leurs pierres précieuses.

Le jeu se termine après la vente finale. Le joueur qui est le plus loin sur la piste de score l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec la plus petite carte séquence l'emporte.

### EXEMPLES

Les coups de deux joueurs pour la première manche, puis le décompte des cités et une explosion.



Début de partie



**Le joueur bleu réalise 4 actions au total. (Ici, les actions 1 et 2):**

1. Action: Il pose un tunnel sur le plateau de jeu

2. Action: Il pose un filon sur le tunnel précédemment posé



**Joueur Bleu : Actions 3 et 4**

3. Action: il pose un tunnel à côté du filon

4. Action: il construit une exploitation sur le tunnel posé à l'instant.



**Le joueur rouge ne réalise que deux actions**

1. Action: il pose un tunnel à côté du filon

2. Action: il construit une exploitation sur ce tunnel.



**Bleu ne réalise qu'une action**

1. il construit une exploitation sur un espace de cité.



**Le joueur rouge accomplit trois actions**

1. Action: il construit une exploitation sur un espace de la cité.

2. Action: il pose une dynamite au-dessus d'une tuile tunnel.

3. Action: il pose un tunnel à côté d'une autre tuile tunnel.





**Le joueur bleu réalise 4 actions**

1. Action: Il pose un tunnel à côté d'un autre tunnel.
2. Action: Il pose un tunnel à côté d'un autre tunnel
3. Action: il utilise une tuile d'option, prend une tuile tunnel de la réserve et le pose à côté du filon.
4. Action: il construit une exploitation sur un tunnel

**Centre :**  
Filon déjà présent au départ.



**Le joueur Rouge réalise 4 actions:**

1. Action: il pose un tunnel à côté du filon
2. Action: il utilise une option, prend un tunnel et le pose à côté du filon jaune.
3. Action: il construit une exploitation sur le tunnel qu'il vient juste de poser.
4. Action: il pose un autre tunnel.



**Le joueur Rouge réalise une action**

Il découvre un filon



**Le joueur rouge réalise 2 actions**

Il continue car bleu a déjà fait ses douze actions.

1. Action: il utilise une option, prend un filon et le pose sur un tunnel.
2. Action: Il collecte et reçoit 4 pierres précieuses : 1 jaune, 1 bleu, 1 rouge et une verte



**Le joueur bleu réalise 3 actions Le joueur Rouge réalise 4 actions:**

1. Action: il utilise une option, prend un filon et la pose sur un tunnel.
2. Action: il pose une tuile dynamite sur le filon
3. Action: Il collecte et reçoit trois pierres précieuses : 1 jaune, 1 bleu et une verte.



**Décompte des Cités et explosion**

Décompte des cités : Bleu et rouge reçoivent trois points

Explosion : Après le décompte, les tuiles dynamites explosent : c'est-à-dire, toutes les tuiles sous la dynamite et toutes les tuiles tunnel adjacentes (sans exploitation). Dans notre exemple, il y a 4 tuiles (deux dynamites et deux tunnels)



## DESCRIPTION D'UNE MANCHE

### 1. Enchère pour les cartes séquence –

#### Prendre 12 tuiles d'action:

4 tunnels, 1 dynamite, 1 filon, 3 exploitations,  
2 options, 1 tuile de collecte.

#### Selection des cartes de commande

### 2. Construction (selon l'ordre des cartes séquence): En tout 12 actions, 1 à 4 actions par phase. Une action est :

**Poser 1 tunnel-** ou une tuile dynamite  
(**adjacente** à une autre tuile ou directement  
sur une autre tuile tunnel) – connexion  
obligatoire avec un autre tunnel.

**Etablir 1 exploitation** sur le dernier tunnel  
posé (au niveau 1) ou sur un espace de cité  
(connecté à une exploitation déjà  
présente dans la montagne)

**Découvrir 1 filon** (sur une tuile tunnel),  
ne doit pas être à côté d'un espace de cité ni  
à côté d'un autre filon. Sur le filon, placer 4  
(ou 3) pierres précieuses.

**Utiliser une option:** Prendre une tuile dans  
l'espace de négoce et jouer immédiatement  
l'action choisie **ou** gagner trois points  
de victoire.

**Prospecter:** Collecte sur tous les filons entre  
deux de ses exploitations personnelles– entre  
ces deux exploitations, il peut y  
avoir un nombre quelconque de ses propres  
exploitations et de filons. On collecte 1 pierre  
précieuse par filon. On ne peut passer  
par un même espace (tunnel, filon ou  
exploitation) qu'une seule fois ! Les  
exploitations des autres joueurs font obstacle.

### 3. Décompte des cités: Chaque exploitation connectée rapporte autant de points qu'il y a d'espaces libres dans la cité.

**Explosion:** Enlever les tuiles dynamites visibles,  
les tuiles qui se trouvent sous la dynamite ainsi  
que les tuiles adjacentes. Poser toutes ces tuiles  
sur l'espace de négoce.

### 4. Vente des pierres précieuses: Vente des couleurs : Enchère pour chaque couleur séparément. Un seul joueur peut vendre des pierres pour chaque couleur.

### 5. Cartes de commande : Vente des cartes de commande. Les pierres précieuses sont posées sur l'échelle de prix. Bouger son pion de victoire en fonction des points gagnés.

**Manche :** Les 4 sections ci-dessus constituent une  
manche.

**Fin du jeu:** Après 3 manches, **décompte des cités,**  
**commandes non remplies et vente finale.**