

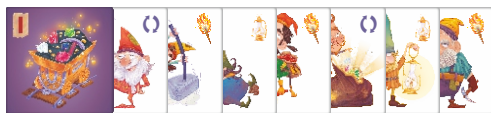







	Gnomy .....	5
	Gnómové .....	9
	Gnómovia ...	13
	Gnómok .....	17
	Gnomi .....	21

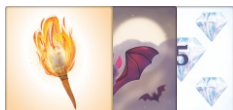
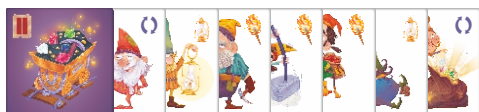
# Gnomy








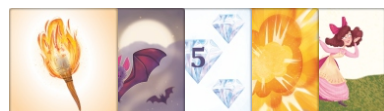
# ELEMENTY GRY / HERNÍ PRVKY / SÚČASTI HRY / A JÁTÉK TARTALMA / ELEMENTELE JOCULUI








-  36 płytek I kondygnacji
-  36 dlaždic I. patra
-  36 doštičiek pre I. podlažie
-  36 kártya az I. szinten
-  36 cartonașe nivelul I



-  18 płytek II kondygnacji
-  18 dlaždic II. patra
-  18 doštičiek pre II. podlažie
-  18 kártya a II. szinten
-  18 cartonașe nivelul II



-  18 płytek III kondygnacji
-  18 dlaždic III. patra
-  18 doštičiek pre III. podlažie
-  18 kártya a III. szinten
-  18 cartonașe nivelul III








plansza / hrací deska /  
hracie pole / játéktábla /  
planșa de joc

## OBJAŚNIENIE PŁYTEK / VYSVĚTLENÍ K DLAŽDICÍM / VYSVETLENIE K DOŠTIČKÁM / A KÁRTYÁK JELENTÉSE / EXPLICATII CARTONAȘE

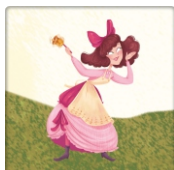
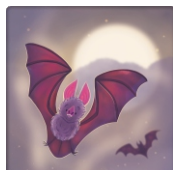


-  Akcja, którą trzeba wykonać
-  Akce, kterou je třeba provést
-  Akcia, ktorú treba vykonať
-  Végrehajtandó lépés
-  Acțiunea, care trebuie realizată






-  Rewers płytki z oznaczeniem kondygnacji do której należy płytka
-  Rub dlaždice s označením patra, ke kterému dlaždice patří
-  Zadná strana doštičky s označením podlažia, ku ktorému patrí doštička
-  A kártya hátoldalán annak a szintnek a megjelölése, amelyhez a kártyalap tartozik
-  Spatele cartonașului cu marcajul nivelului, de care aparține cartonașul

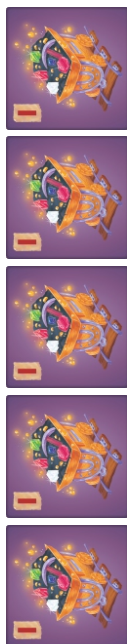
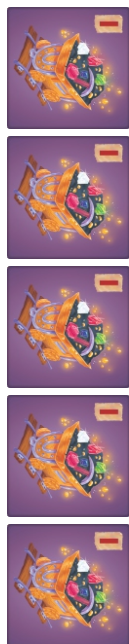
-  Liczba diamentów, które wydobył gnom
-  Počet diamantů, které skřítek vytěžil
-  Počet diamantov, ktoré gnom vyťažil
-  A törpe által bányászott gyémántok száma
-  Numărul diamantelor, scoase de pitic

## PŁYTKI SPECJALNE / SPECIÁLNI DLAŽDICE / ŠPECIÁLNE DOŠTIČKY / KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK / CARTONAȘE SPECIALE





-  Przygotowanie gry dla dwójki graczy
-  Příprava hry pro dva hráče
-  Príprava hry pre dvoch hráčov
-  Játék előkészítése két játékos számára
-  Pregătirea jocului pentru doi jucători





## CEL GRY

Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej liczby diamentów, zanim gnomy zostaną zawołane na kolację przez Królową Śnieżkę.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

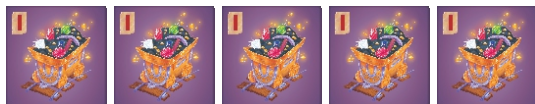
1. Złóżcie plansze, która przedstawia sztyw w kopalni diamentów, tak jak jest to przedstawione na rysunku. Płytki podzielcie na trzy stosy, według oznaczenia na rewersie: I, II, III (są to podziemne kondygnacje w kopalni). Należy je potasować i ułożyć na planszy w oznaczonych miejscach, rewersem do góry.



2. Jeżeli w grze bierze udział:

- dwójka graczy – losowo odłóżcie do pudełka 10 płytek oznaczonych symbolem I.
- trójka graczy – losowo odłóżcie do pudełka 5 płytek oznaczonych symbolem I.
- czwórka graczy – wszystkie płytki oznaczone symbolem I biorą udział w grze.

3. Ze stosu oznaczonego symbolem I, należy rozdać każdemu z graczy po pięć płytek. Gracze oglądają je i starają się zapamiętać, ile jest na nich diamentów. Nie pokazują płytek innym, układają je przed sobą w dowolnej kolejności rewersem do góry. Pozostałe płytki I kondygnacji zostają ułożone w stosie na planszy w oznaczonym miejscu.



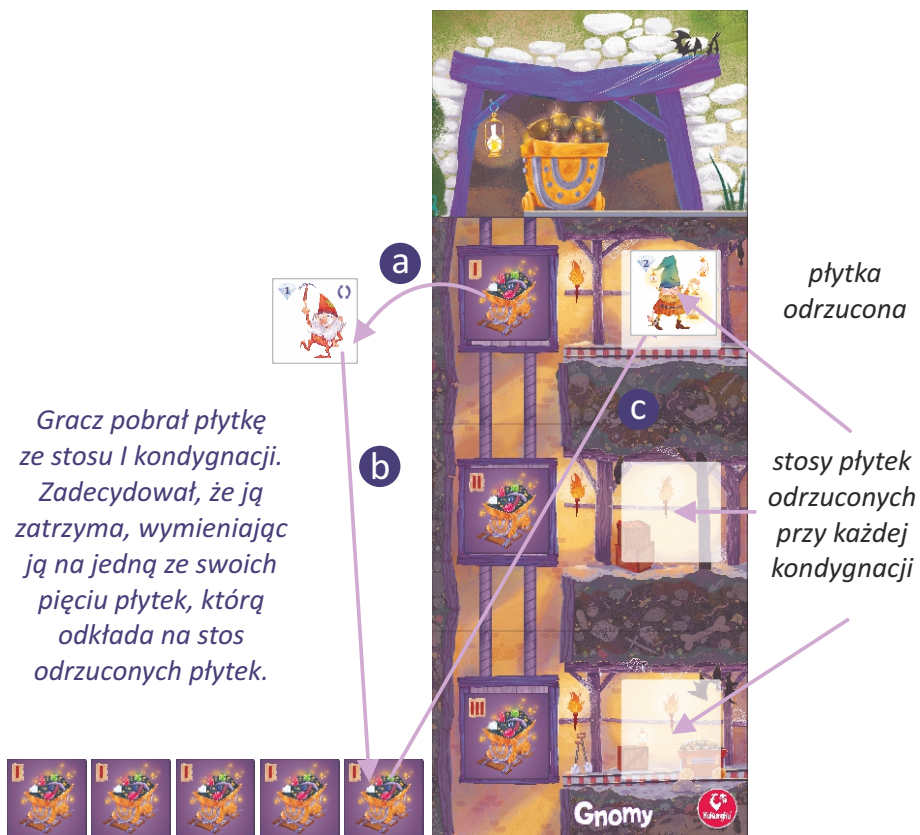
## PRZEBIEG GRY

Zaczyna najmłodszy gracz. Następne osoby wykonują ruch po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki wykonuje się następujące działania:

### 1 POBRANIE I ODRZUCENIE PŁYTKI 2 WYKONANIE AKCJI

#### 1 POBRANIE I ODRZUCENIE PŁYTKI

Gracz musi pobrać płytkę z kopalni. Pobiera ją ze stosu zakrytych płytek na planszy zaczynając od I kondygnacji. Nie pokazuje jej pozostałym graczom i decyduje, czy chce ją zatrzymać, czy odrzucić. Jeżeli gracz nie chce zatrzymywać pobranej płytki, odrzuca ją do stosu płytek odrzuconych na planszy. Jeżeli chce zatrzymać płytkę, musi wymieść ją na jedną z płytek, które trzyma przed sobą. W tym celu wybiera jedną z pięciu zakrytych płytek i odrzuca ją do stosu odrzuconych płytek na planszy, a na jej miejsce kładzie pobraną płytkę.



## 2 WYKONANIE AKCJI

Po odłożeniu płytki na stos płytek odrzuconych, gracz musi wykonać akcję, której symbol znajduje się na tej płytce. Na płytkach znajdują się trzy różne symbole:



**LATARNIA** – Gracz może podejrzeć jedną ze swoich pięciu płytek, aby upewnić się ile diamentów udało się już zebrać.



**POCHODNIA** – Gracz może podejrzeć jedną z płytek innego gracza. Podgląda płytkę w taki sposób, aby nie pokazywać jej pozostałym osobom.



**STRZAŁKI** – Gracz musi bez podglądania zamienić jedną swoją płytkę, na wybraną przez siebie płytkę innego gracza.

**Po wykonaniu odpowiedniej akcji, kolejka przechodzi na następnego gracza, który najpierw pobiera i odrzuca płytkę, a następnie wykonuje odpowiednią akcję.**

## PRZECHODZENIE DO NIŻSZYCH KONDYGNACJI KOPALNI

Jeżeli płytki w stosie w I kondygnacji kopalni skończą się, gracze przed zjechaniem na niższy poziom wysyłają jeden wózek na powierzchnię. W tym celu wybierają jedną ze swoich zakrytych płytek i odsłaniają ją. Ta płytka pozostaje odkryta do końca gry i przedstawia, ile diamentów udało się już zdobyć graczowi. Podczas gry na II kondygnacji gracze mają przed sobą cztery zakryte płytki i jedną odkrytą, a na III tylko trzy zakryte płytki i dwie odkryte.

Odkrytych płytek nie można wymieniać. Diamenty zebrane na tych płytkach zostaną policzone na koniec gry na konto gracza, które je zdobył.

W II i III kondygnacji gra przebiega w ten sam sposób jak w pierwszej z tą różnicą, że występują w nich płytki specjalne. Jeżeli podczas gry gracz pobierze jedną z nich, należy postępować według poniższych zasad:

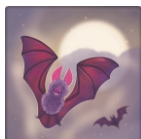




Miałeś wielkie szczęście, trafiłeś na duże złożę i znalazłeś aż 5 diamentów! Możesz zamienić tę płytkę na jedną z zakrytych znajdujących się przed Tobą. Postaraj się utrzymać tę płytkę do końca gry.



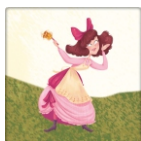
Wszedłeś do oświetlonego korytarza w kopalni. Jeżeli odkryjesz tę płytkę, musisz odłożyć ją na stos płytek odrzuconych. Następnie każdy gracz łącznie z Tobą, może podejrzeć trzy dowolne zakryte płytki. Gracze mogą podglądać płytki zarówno swoje, jak i innych graczy.



Nietoperze wystraszyły wszystkie gnomy. Płytkę należy odłożyć na stos płytek odrzuconych. Następnie każdy z graczy łącznie z Tobą musi zamienić miejscami dwie swoje płytki.



Korytarz położony najniżej w kopalni jest narażony na wybuchy. Jeżeli odkryjesz tę płytkę, odłóż ją na stos płytek odrzuconych. Następnie każdy z graczy łącznie z Tobą, wybiera jedną swoją płytkę i odrzuca ją do pudełka. Diamenty z tych płytek nie zostaną policzone na koniec gry.



Królowna Śnieżka woła wszystkie gnomy na kolację. Jest to koniec gry. Wszyscy gracze odsłaniają swoje płytki i podliczają, ile diamentów udało się im zebrać.

## ZAKOŃCZENIE GRY

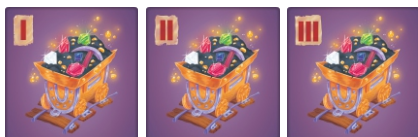
Koniec gry następuje, gdy na III kondygnacji pojawi się Królowa Śnieżka, która woła gnomy na kolację. Gracze odsłaniają zakryte płytki i zliczają zdobyte diamenty ze wszystkich swoich płytek. Jeżeli wybuch nastąpił przed przybyciem Królowy Śnieżki, płytki będą cztery. Jeżeli wybuchu nie było, każdy z graczy zlicza punkty z pięciu płytek. Ten z graczy, którego gnomy zbierały najwięcej diamentów – wygrywa grę! W przypadku remisu – gracze dzielą się zwycięstwem.

## ÚČEL HRY

Úkolem hráčů je získání co největšího počtu diamantů, než Sněhurka začne svolávat skřítky k večeri.

## PŘÍPRAVA HRY

1. Sestavte desku, která představuje šachtu v diamantovém dole, jak je znázorněno na obrázku. Dlaždice rozdělte na tři hromádky, podle označení na rubu: I, II, III (jsou to podzemní patra v dole). Zamíchejte je a položte na hrací desku na označená místa lícem dolů.



2. Pokud se hry účastní:

- dva hráči – do krabičky odložte 10 náhodně vybraných dlaždic označených symbolem I.
- tři hráči – do krabičky odložte 5 náhodně vybraných dlaždic označených symbolem I.
- čtyři hráči – všechny dlaždice označené symbolem I se účastní hry.

3. Z hromádky označené symbolem I rozdejte každému hráči pět dlaždic. Hráči se na ně podívají a snaží se zapamatovat, kolik je na nich diamantů. Aniž by dlaždice ukázali ostatním, položí je před sebe v libovolném pořadí lícem dolů. Zbývající dlaždice I. patra se položí na hromádku na desce na označené místo.





# PRŮBĚH HRY

Začíná nejmladší hráč. Další hráči se pohybují ve směru chodu hodinových ručiček. Během svého tahu provádějí následující činnosti:

## 1 PŘIBRÁNÍ A ODLOŽENÍ DLAŽDIC 2 PROVEDENÍ AKCE

### 1 PŘIBRÁNÍ A ODLOŽENÍ DLAŽDICE

Hráč musí přibrat dlaždici z dolu. Přibere ji z hromádky zakrytých dlaždic na hrací desce, začne od I. patra. Neukazuje ji ostatním hráčům a rozhodne, zda si ji chce ponechat nebo odložit. Pokud si ji hráč nechce ponechat, odloží ji na hromádku odložených dlaždic na hrací desce. Pokud si chce ponechat dlaždici, musí ji vyměnit za jednu z dlaždic, které má před sebou. Za tímto účelem si vybere jednu z pěti zakrytých dlaždic a odloží ji na hromádku odložených dlaždic na hrací desce a na její místo položí přibranou dlaždici.





## 2 PROVEDENÍ AKCE



Po odložení dlaždice na hromádku odložených dlaždic hráč musí provést akci, jejíž symbol je na této dlaždici. Na dlaždicích jsou tři různé symboly:



**SVÍTILNA** – hráč se může podívat na jednu ze svých pěti dlaždic, aby zjistil, kolik diamantů již nasbíral.



**POCHODEŇ** – hráč se může podívat na jednu z dlaždic jiného hráče. Podívá se na dlaždici tak, aby ji neukázal ostatním hráčům.



**ŠIPKY** – hráč musí bez podívání se vyměnit jednu ze svých dlaždic na dlaždici jiného hráče, kterou vybral.

**Po provedení příslušné akce tah přechází na dalšího hráče, který nejprve přibere a odloží dlaždici a pak provede příslušnou akci.**

## PŘECHOD NA NIŽŠÍ PATRA DOLU

Pokud dojdou dlaždice v hromádce v I. patře dolů, hráči před sjetím na nižší patro odešlou jeden vozík na povrch. Za tímto účelem vyberou jednu ze svých zakrytých dlaždic a otočí ji lícem nahoru. Tato dlaždice zůstane odkrytá do konce hry a ukazuje, kolik diamantů hráč již získal. Při hře ve II. patře mají hráči před sebou čtyři zakryté dlaždice a jednu dlaždici odkrytou a ve III. patře pouze tři zakryté dlaždice a dvě odkryté.

Odkryté dlaždice nelze vyměnit. Diamanty nasbírané na těchto dlaždicích budou na konci hry započítány na účet hráče, který je získal.

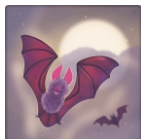
Hra ve II. a III. patře probíhá stejným způsobem jako v prvním patře, s tím rozdílem, že jsou v ní speciální dlaždice. Pokud hráč během hry přibere jednu z nich, musí postupovat podle následujících pravidel:



Měli jste velké štěstí, objevili jste velké ložisko a našli jste 5 diamantů! Tuto dlaždici můžete vyměnit za jednu ze zakrytých dlaždic umístěných před vámi. Snažte se tuto dlaždici ponechat si až do konce hry.



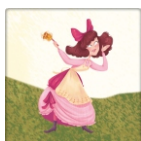
Vstoupili jste do osvětlené chodby v dole. Pokud odkryjete tuto dlaždici, musíte ji odložit na hromádku odložených dlaždic. Pak se každý hráč včetně vás může podívat na tři libovolné zakryté dlaždice. Hráči se mohou podívat jak na své dlaždice, tak i na dlaždice jiných hráčů.



Netopýři vydělali všechny skřítky. Dlaždici je třeba odložit na hromádku odložených dlaždic. Pak každý hráč včetně vás musí zaměnit umístění dvou svých dlaždic.



Nejnižší chodba v dole je náchylná k výbuchům. Pokud odkryjete tuto dlaždici, odložte ji na hromádku odložených dlaždic. Pak si každý hráč včetně vás vybere jednu svou dlaždici a odloží ji do krabičky. Diamanty z těchto dlaždic se nebudou počítat na konci hry.



Sněhurka svolává všechny skřítky k večeři. Je to konec hry. Všichni hráči odkryjí své dlaždice a spočítají, kolik diamantů nasbírali.

## KONEC HRY

Hra končí, když se ve III. patře objeví Sněhurka a svolává skřítky k večeři. Hráči odkryjí zakryté dlaždice a spočítají diamanty získané ze všech svých dlaždic. Pokud by k výbuchu došlo před příchodem Sněhurky, budou dlaždice čtyři. Pokud k výbuchu nedošlo, každý hráč si spočítá body z pěti dlaždic. Ten z hráčů, jehož skřítki nasbírali nejvíce diamantů – vyhrává hru! V případě nerozhodného výsledku se hráči o vítězství rozdělí.

## CIEĽ HRY

Úlohou hráčov je získať čo najvyšší počet diamantov, kým Snehulienka zavolá gnómov na večeru.

### PRÍPRAVA NA HRU

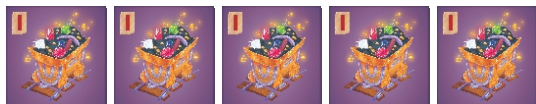
1. Zložte hracie pole, ktoré predstavuje šachtu v diamantovej bani, ako je znázornené na obrázku. Rozdeľte doštičky na tri kopy, podľa označenia na zadnej strane: I, II, III (sú to podzemné podlažia v bani). Zamiešajte ich a poukladajte na hracie pole na označené miesta, lícom nadol.



2. Ak sa hry zúčastňujú:

- dvaja hráči – odložte do krabičky 10 náhodne vybraných doštičiek označených symbolom I.
- traja hráči – odložte do krabičky 5 náhodne vybraných doštičiek označených symbolom I.
- štyria hráči – do hry sa zapoja všetky doštičky označené symbolom I.

3. Z kopy označenej symbolom I rozdajte každému hráčovi po päť doštičiek. Hráči si ich pozrú a snažia sa zapamätať, koľko je na nich diamantov. Uložia si ich pred seba lícom nadol v ľubovoľnom poradí tak, aby ich neukázali nikomu inému. Ostatné doštičky pre I. podlažie ostanú uložené na kope na hracom poli na určenom mieste.







## PRIEBEH HRY

Začína najmladší hráč. Ďalší hráči sú na ťahu po poradí, v smere hodinových ručičiek. Keď je hráč na ťahu, vykoná nasledovné kroky:

### 1 ZOBERIE SI A VYHODÍ DOŠTIČKU 2 VYKONÁ AKCIU

#### 1 HRÁČ SI ZOBERIE A VYHODÍ DOŠTIČKU

Hráč si musí zobrať doštičku z bane. Zoberie si ju z kopy zakrytých doštičiek na hracom poli, počnúc 1. podlažím. Neukáže ju ostatným hráčom a rozhodne sa, či si ju chce nechať alebo vyhodí. Ak si hráč nechce nechať doštičku, ktorú si zobral, vyhodí ju na kopy vyhodených doštičiek na hracom poli. Ak si chce nechať doštičku, musí ju vymeniť za jednu z doštičiek, ktoré má pred sebou. Aby tak urobil, vyberie si jednu z piatich zakrytých doštičiek, vyhodí ju na kopy vyhodených doštičiek na hracom poli a na jej miesto položí doštičku, ktorú si zobral.



## 2 VYKONANIE AKCIE

Po odložení doštičky na kopy vyhodенých doštičiek musí hráč vykonať akciu, ktorej symbol sa nachádza na tejto doštičke. Na doštičkách sa nachádzajú tri rôzne symboly:



**LAMPÁŠ** – hráč si môže pozrieť jednu zo svojich piatich doštičiek, aby zistil, koľko diamantov sa mu už podarilo získať.



**FAKĽA** – hráč si môže pozrieť jednu z doštičiek iného hráča. Pozrie si doštičku tak, aby ju neukázal ostatným hráčom.



**ŠÍPKY** – hráč si musí vymeniť jednu svoju doštičku za doštičku iného hráča podľa vlastného výberu bez toho, aby si ju pozrel.

**Po vykonaní príslušnej akcie je na ťahu ďalší hráč, ktorý si najprv zoberie a vyhodí doštičku, a následne vykoná príslušnú akciu.**

## PRECHOD NA NIŽŠIE PODLAŽIA BANE

Keď sa minú doštičky z kopy pre I. podlažie, hráči pred prechodom na nižšiu úroveň pošlú na povrch jeden vozík, a to tak, že si vyberú jednu zo svojich zakrytých doštičiek a odokryjú ju. Táto doštička zostane odokrytá do konca hry a predstavuje počet diamantov, ktoré sa už hráčovi podarilo získať. Počas hry na II. podlaží majú hráči pred sebou štyri doštičky zakryté a jednu odokrytú a na III. podlaží iba tri zakryté a dve odokryté doštičky.

Odokryté doštičky sa nesmú vymieňať. Diamanty zhromaždené na týchto doštičkách sa pripočítajú na konci hry hráčovi, ktorý ich získal.

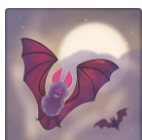
Na II. a III. podlaží prebieha hra rovnako ako na prvom s tým rozdielom, že sa na nich nachádzajú špeciálne doštičky. Ak si počas hry hráč zoberie jednu z nich, postupuje sa nasledovne:



Mal si veľké šťastie, našiel si veľké ložisko a našiel si až 5 diamantov! Túto doštičku si môžeš vymeniť za jednu zo zakrytých doštičiek, ktoré máš pred sebou. Snaž sa udržať si túto doštičku do konca hry.



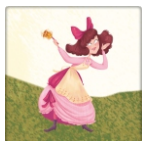
Vstúpil si do osvetlenej chodby v bani. Ak odokryješ túto doštičku, musíš ju odložiť na kopy vyhodených doštičiek. Následne si všetci hráči spolu s tebou môžu pozrieť tri ľubovoľné zakryté doštičky. Hráči si môžu pozrieť svoje doštičky aj doštičky ostatných hráčov.



Netopiere vystrašili všetkých gnómov. Doštičku treba odložiť na kopy vyhodených doštičiek. Potom si každý hráč vrátane teba musí prehodiť dve svoje doštičky (zmeniť navzájom ich miesto).



Chodba, ktorá sa nachádza najnižšie v bani, je náchylná na explózie. Ak odokryješ túto doštičku, odlož ju na kopy vyhodených doštičiek. Následne si každý hráč vrátane teba vyberie jednu svoju doštičku a vyhodí ju do krabičky. Diamanty z týchto doštičiek sa nepočítajú na konci hry.



Snehulienka volá všetkých gnómov na večeru. To je koniec hry. Všetci hráči odokryjú svoje doštičky a spočítajú, koľko diamantov sa im podarilo získať.

## KONIEC HRY

Hra sa končí, keď sa na III. podlaží objaví Snehulienka, ktorá zavolá gnómov na večeru. Hráči odokryjú zakryté doštičky a spočítajú získané diamanty zo všetkých svojich doštičiek. Ak došlo k explózií pred príchodom Snehulienky, doštičky budú štyri. Ak k explózií nedošlo, každý hráč spočíta body z piatich doštičiek. Vyhráva ten hráč, ktorého gnómovia získali najviac diamantov! V prípade remízy si hráči rozdelia víťazstvo.



## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok feladata minél több gyémánt megszerzése, még mielőtt Hófehérke vacsorára hívja a törpéket.

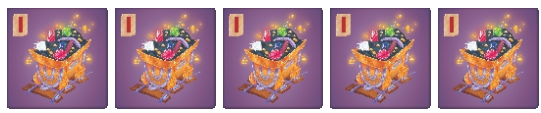
## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Állítsd össze a gyémántbánya járatait ábrázoló táblát az ábrán látható módon. Oszd el a kártyákat három pakliba a hátoldalon lévő jelölésnek megfelelően: I, II, III (ezek a bánya földalatti szintjei). Keverd meg a kártyákat, és helyezd el őket lefelé fordítva a játéktáblán a kijelölt helyeken.



2. Ha a játékban résztvevők száma:
- 2 - tegyél vissza a dobozba 10 db I jelzésű, véletlenszerűen kiválasztott kártyát.
  - 3 - tegyél vissza a dobozba 5 db I jelzésű, véletlenszerűen kiválasztott kártyát.
  - 4 - az összes I szimbólummal jelölt kártya részt vesz a játékban.

3. Osszuk minden játékosnak az I jelzésű pakliból öt kártyát. A játékosok ezeket megnézik és megpróbálják megjegyezni, hány gyémánt van rajtuk. Anélkül, hogy megmutatnák a kártyákat másoknak, leteszik azokat maguk elé lefelé fordítva, tetszőleges sorrendben. Az első szint megmaradt kártyáit a táblán a kijelölt helyen kell elhelyezni.





## A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd. A következő játékosok az óramutató járásával megegyező irányban, egymás után lépnek. A saját lépéskor a következő lépéseket kell végrehajtani:

### 1 KÁRTYÁK HÚZÁSA ÉS ELDOBÁSA 2 A LÉPÉS VÉGREHAJTÁSA

#### 1 KÁRTYÁK HÚZÁSA ÉS ELDOBÁSA

A játékosnak kártyát kell húznia a bányából. A játékos először a táblán az első szinten lévő, lefelé fordított kártyák paklijából vesz. Nem mutatja meg a többi játékosnak, és eldönti, hogy megtartja e vagy sem. Ha egy játékos nem akarja megtartani a húzott kártyát, ráteszi azt a játéktáblán lévő eldobott kártyák paklijára. Ha meg akarja tartani a kártyát, akkor azt ki kell cserélnie az előtte lévő kártyák egyikével. Ehhez kiválaszt az öt lefelé fordított kártya közül egyet, és ráteszi a táblán lévő eldobott kártyák paklijára, majd annak helyére teszi a felvett kártyát.





## 2 A LÉPÉS VÉGREHAJTÁSA

A játékosnak, miután rátette a kártyáját az eldobott kártyák paklijára, végre kell hajtania az adott kártyán megjelölt lépést. A kártyákon három különböző jelölés található:



**VILÁGÍTÓTORONY** – A játékos megnézheti az öt kártyájának egyikét, hogy kiszámolja, hány gyémántot gyűjtött már össze.



**FÁKLYA** - A játékos megtekintheti egy másik játékos egyik kártyáját. Úgy nézi meg a kártyát, hogy a többiek azt ne láthassák.



**NYILAK** - A játékosnak el kell cserélnie az egyik kártyáját egy másik játékos általa véletlenszerűen kiválasztott kártyájára.

**A megfelelő lépés végrehajtása után a következő játékoson a sor, aki először felveszi és eldobja a kártyát, majd végrehajtja a megfelelő lépést.**

## LEJUTÁS A BÁNYA ALSÓBB SZINTJEIRE

Ha a bánya 1. szintjén a pakliban lévő kártyák elfogynak, a játékosok, mielőtt leereszknének az alsó szintre, felküldenek egy kocsit a felszínre. Ehhez kiválasztják az egyik lefordított kártyájukat, és azt megmutatják a többieknek. Ez a kártya a játék végéig felfordítva marad, és mutatja, hogy a játékosnak hány gyémántot sikerült már megszereznie. A II. szinten a játékosok előtt négy le- és egy felfordított kártya, míg a III. szinten csak három le- és két felfordított kártya marad.

A felfordított kártyákat nem lehet kicserélni. Az ezeken a kártyákon összegyűjtött gyémántok a játék végén annak a játékosnak a számlájára kerülnek, aki ezeket a kártyákat megszerezte.

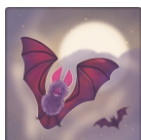
A II. és III. szinten a játék ugyanúgy zajlik, mint az első szinten, azzal a különbséggel, hogy itt különleges kártyák is megjelennek. Ha egy játékos a játék során ilyen kártyát vesz fel, akkor a következő szabályokat kell követni:



Nagyon szerencsés voltál, egy nagy lelőhelyen, 5 gyémántra találtál! Ezt a kártyát kicserélheted az előtted lévő lefordított kártyák egyikére. Igyekezz megőrizni ezt a kártyát a játék végéig.



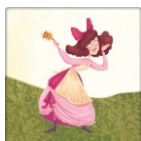
A bánya egy kivilágított folyosójára kerültél. Ha felfordítod ezt a kártyát, vissza kell tenned az eldobott kártyák paklijába. Ezután minden játékos, beleértve Téged is, megnézhet három tetszőleges, képpel lefelé fordított kártyát. A játékosok mind a saját kártyájukat, mind a többi játékosét megnézhetik.



A denevérek elijesztették az összes törpét. A kártyát vissza kell tenned az eldobott kártyák paklijába. Ezután minden játékosnak, beleértve Téged is, két kártyáját meg kell cserélnie.



A bánya legalacsonyabban lévő folyosóján fennáll a robbanás veszélye. Ha felfordítod ezt a kártyát, vissza kell tenned az eldobott kártyák paklijába. Ezután minden játékos, beleértve Téged is, kiválasztja az egyik kártyáját, és a dobozba teszi. Az ilyen kártyákon lévő gyémántok nem lesznek beszámítva a játék végén.



Hófehérke vacsorára hívja az összes törpét. Ezzel a játéknak vége. Minden játékos felfedi a kártyáit, és összeszámolja, hány gyémántot sikerült összegyűjtenie.

## A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

A játéknak akkor van vége, amikor Hófehérke megjelenik a III. szinten, és vacsorára hívja a törpéket. A játékosok felfedik a lefordított kártyáikat, és összeszámolják az összes kártyájukból összeszedett gyémántokat. Ha a robbanás Hófehérke érkezése előtt történt, a lapok száma négyre csökken. Ha nem volt robbanás, az összes játékos az öt kártyából származó pontokat számolja össze. Az a játékos, akinek a törpéi a legtöbb gyémántot gyűjtötték össze, megnyeri a játékot. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelemben.

### Gnóмок

Gyártja: KUKURYKU Julia Pogorzelska  
ul. Ekonomiczna 4, 42-271 Częstochowa, POLSKA  
tel./fax +48 34 340 11 50, e-mail: biuro@kukuryku.co

www.kukuryku.co

© KUKURYKU®

5 901738 564626

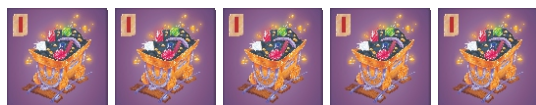
illusztrációk: Patrycja Fabicka  
a játék ötlete és szabályai:  
Julia Pogorzelska  
grafika: studio KUKURYKU

## SCOPUL JOCULUI

Sarcina jucătorilor este să scoată cât mai multe diamante, până ce piticii vor fi chemați la cină de Albă-ca-Zăpada.

### PREGĂTIREA PENTRU JOC

1. Așezați planșa de joc, care prezintă ferestrele din mina de diamante, așa cum este prezentat în schiță. Împărțiți cartonașele în trei grămăjoare, conform marcajului de pe spate: I, II, III (nivelurile subterane din mină). Ele trebuie amestecate și așezate pe planșă în locurile marcate, cu spatele în sus.
2. Dacă la joc participă:
  - doi jucători – puneți aleatoriu în cutie 10 cartonașe marcate cu simbolul I.
  - trei jucători – puneți aleatoriu în cutie 5 cartonașe marcate cu simbolul I.
  - patru jucători – la joc participă toate cartonașele marcate cu simbolul I.
3. Din grămăjoara marcată cu simbolul I, fiecare jucător primește 5 cartonașe. Jucătorii se uită la ele și încearcă să rețină, câte diamante sunt pe acestea. Fără a arăta celorlalți cartonașele, le pun înaintea lor în orice ordine, cu spatele în sus. Celelalte cartonașe de nivelul I rămân așezate în grămăjoară pe planșă, în locul marcat.





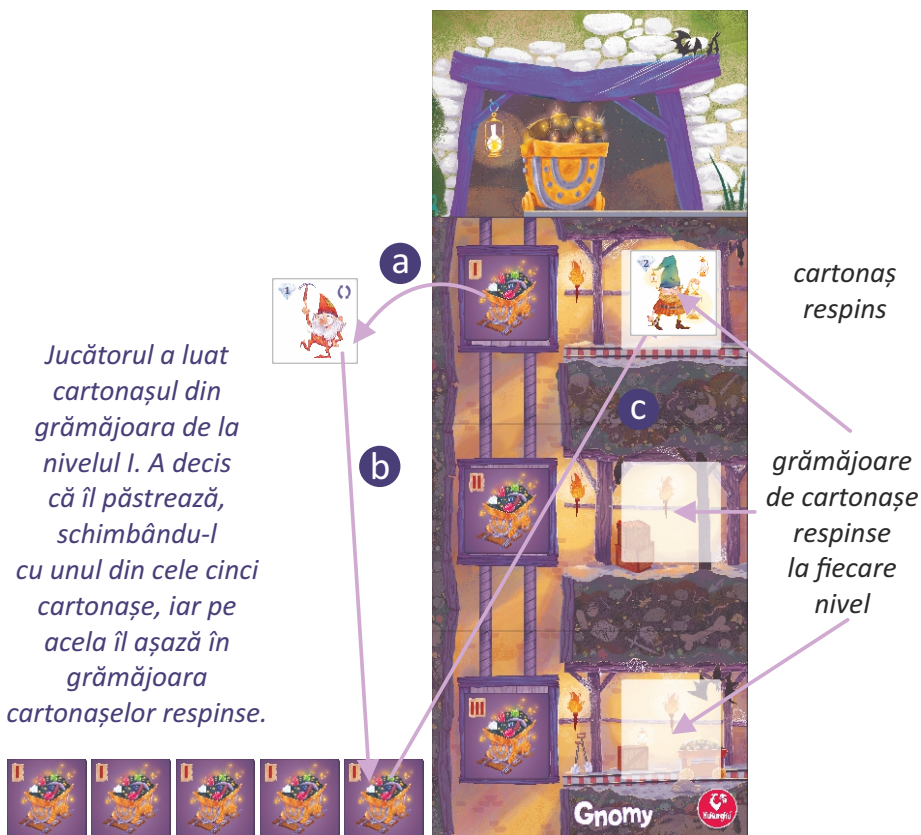
## DESFĂȘURAREA JOCULUI

Începe cel mai tânăr jucător. Următorii jucători fac câte o mișcare pe rând, în sensul acelor de ceasornic. Când ne vine rândul, procedăm în modul următor:

### 1 LUAREA ȘI RESPINGEREA CARTONAȘULUI 2 REALIZAREA ACȚIUNII

#### 1 LUAREA ȘI RESPINGEREA CARTONAȘULUI

Jucătorul trebuie să ia cartonașul din mină. Îl ia din grămăjoara de cartonașe cu spatele în sus de pe planșă, începând de la nivelul I. Nu îl arată celorlalți jucători și decide dacă vrea să îl păstreze sau să îl respingă. Dacă jucătorul nu vrea să păstreze cartonașul luat, îl respinge în grămăjoara cartonașelor respinse de pe planșă. Dacă vrea să păstreze cartonașul, trebuie să îl schimbe cu unul din cele, pe care le ține în fața sa. În acest scop, alege unul din cele 5 cartonașe cu spatele în sus și îl aruncă în grămăjoara de cartonașe respinse de pe planșă, iar în locul acestuia așază cartonașul luat.



## 2 REALIZAREA ACȚIUNII

După așezarea cartonașului în grămăjoara de cartonașe respinse, jucătorul trebuie să realizeze acțiunea, al cărei simbol se află pe acel cartonaș. Pe cartonașe se află trei simboluri diferite:



**FELINAR** - Jucătorul se poate uita la unul din cele 5 cartonașe ale sale, pentru a se asigura câte diamante a reușit deja să adune.



**TORȚĂ** - Jucătorul se poate uita la una din cărțile altui jucător. Se uită la carte astfel, încât să nu o vadă și ceilalți.



**SĂGEȚI** - Jucătorul trebuie să schimbe o carte, fără să se uite la ea, cu o carte, pe care o alege de la alt jucător.

**După realizarea acțiunii corespunzătoare, vine rândul următorului jucător, care mai întâi ia și respinge un cartonaș, iar apoi efectuează acțiunea corespunzătoare.**

## TRECEREA LA NIVELURILE DE MAI JOS ALE MINEI

În cazul în care cartonașele din grămăjoara de la nivelul I al minei se termină, înainte de a trece cu un nivel mai jos, jucătorii trimit un cărucior la suprafață. În acest scop, aleg unul din cartonașele lor cu spatele în sus și îl întorc cu fața în sus. Acest cartonaș rămâne cu fața în sus până la sfârșitul jocului și prezintă, câte diamante a reușit deja jucătorul să adune. În timpul jocului la nivelul al II-lea, jucătorii au înaintea lor patru cartonașe cu spatele în sus și unul cu fața în sus, iar la nivelul al III-lea doar trei cartonașe cu spatele în sus și două cu fața în sus.

Cartonașele cu fața în sus nu pot fi schimbate. Diamantele adunate pe aceste cartonașe vor fi calculate la finalul jocului în contul jucătorului, care le-a strâns.

La nivelul al II-lea și al III-lea, jocul se desfășoară în același mod ca la primul nivel, cu diferența că în acestea apar cartonașe speciale. Dacă în timpul jocului, jucătorul alege unul dintre acestea, trebuie procedat conform regulilor de mai jos:

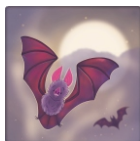




Ai avut mare noroc, ai descoperit un zăcământ mare și ai găsit 5 diamante! Poți schimba acest cartonaș cu unul din cele cu spatele în sus aflate în fața ta. Încearcă să păstrezi acest cartonaș până la sfârșitul jocului.



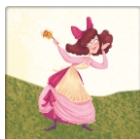
Ai intrat pe un coridor iluminat din mină. Dacă vei întoarce acest cartonaș cu fața în sus, trebuie să îl așezi în grămăjoara cartonașelor respinse. Apoi fiecare jucător împreună cu tine se poate uita la oricare trei cartonașe cu spatele în sus. Jucătorii se pot uita atât la cartonașele lor, cât și ale altor jucători.



Liliecii au speriat toți piticii. Cartonașul trebuie așezat în grămăjoara de cartonașe respinse. Apoi fiecare jucător împreună cu tine trebuie să schimbe locurile pentru două dintre cartonașele proprii.



Coridorul așezat cel mai jos în mină este expus exploziilor. Dacă vei întoarce acest cartonaș cu fața în sus, așază-l în grămăjoara cărților respinse. Apoi fiecare jucător împreună cu tine alege un cartonaș propriu și îl aruncă în cutie. Diamantele de pe aceste cartonașe nu trebuie numărate la sfârșitul jocului.



Albă-ca-Zăpada cheamă toți piticii la cină. Acesta este sfârșitul jocului. Toți jucătorii își întorc cartonașele cu fața în sus și numără câte diamante au reușit să adune.

## SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină, când la nivelul al III-lea apare Albă-ca-Zăpada, care cheamă piticii la cină. Jucătorii își întorc cartonașele cu fața în sus și numără diamantele adunate din toate cartonașele lor. Dacă a avut loc o explozie înainte să vină Albă-ca-Zăpada, vor fi patru cartonașe. Dacă nu a fost nicio explozie, fiecare jucător își adună punctele din cinci cartonașe. Acel jucător, ai cărui pitici au adunat cele mai multe diamante - câștigă jocul! În caz de remiză - jucătorii împart câștigul.