



MÉGAN DORIÇO  
CLÉMENT MEHOUS  
NANON DESNIOU  
DSAA Design Graphique - Lycée Denis Diderot, Marseille  
2017-2018

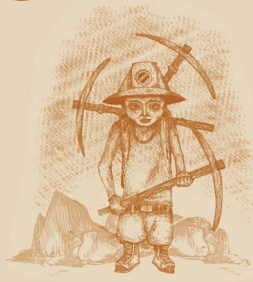
## LES PERSONNAGES

Chaque joueur incarne un mineur descendant dans la mine, au point de départ qui est le centre du plateau. Chaque joueur a une **compétence extra** qui est lié à son personnage. Les compétences, tout comme les ressources, peuvent être **transmises** ou **échangées** uniquement s'il y a contact entre les joueurs, et donc que leurs pions se retrouvent sur la **même** case.



ÉCLAIREUR

Il est le porteur de la **lumière** qui éclaire les parois. Il est immunisé contre la carte évènement qui le ferait perdre sa torche.



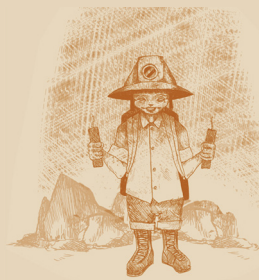
EXCAVATEUR

Il possède la **pioche** pour creuser aisément sur les parois. Il est immunisé contre la carte évènement qui lui ferait perdre sa pioche.



ÉTANÇONNEUR

Les parois qu'il creuse ne peuvent s'effondrer grâce à l'**étançon**. Aucune roche ne peut tomber sur le chemin qu'il a creusé. Il est immunisé contre la carte évènement qui lui ferait perdre cette compétence.

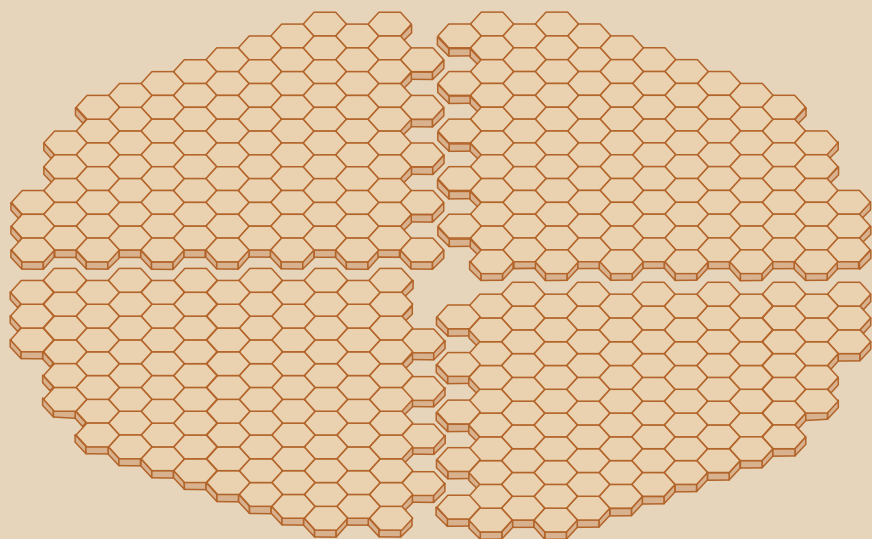


ARTIFICIER

Il possède un nombre illimité de **dynamite** qui lui permet d'avancer même à travers un rocher. Il est immunisé contre la carte évènement qui lui ferait perdre sa dynamite.

## LA DISPOSITION DU PLATEAU

Les éléments de ressources doivent être retournées sur le verso, et placées de manière **aléatoire** sur l'ensemble du plateau. Ainsi, chaque joueur qui creusera un tunnel vers une qu'il ressource découvrira la nature de la ressource que lorsqu'il sera dessus et qu'il la récoltera. Les joueurs doivent commencer et terminer la partie par l'entrée de la mine, qui est au **centre** du plateau. Les éléments de roches tombent de manière **aléatoire**, fait par les joueurs, à chaque fin de manche sur l'ensemble du plateau, sauf sur les parties entourées d'Étançons des tunnels. Chaque joueur a la liberté de disposer comme bon lui semble les éléments de déplacement qu'il pioche.



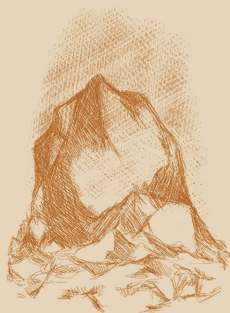
## LES ÉLÉMENTS DE RESSOURCE

Il existe **4 éléments** de ressource dans le jeu. Un élément de ressource peut être récolté uniquement si le personnage a assez d'élément de déplacement pour le remplacer sur la case. **Plusieurs** éléments peuvent être récoltés dans le même tour.

## LES ÉLÉMENTS DE ROCHES

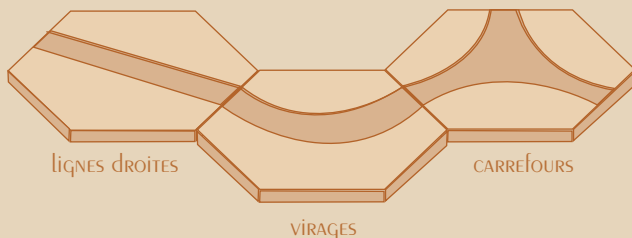
Il est possible d'enlever un élément de roche uniquement avec la compétence **dynamite**.

Les modalités de jeu avec les éléments de roches est la même qu'avec les éléments de ressources. Un joueur peut avancer jusqu'au rocher et le dynamiter dans un même tour. Il peut dynamiter **plusieurs** roches à la fois.



## LE DÉPLACEMENT DES PIONS

Il existe **trois** sortes d'éléments de déplacements.



Les pions avancent en **même** temps que le tunnel se creuse. En début de tour, après avoir pioché une carte évènement et si celle-ci le permet, le joueur doit jeter le dés. Le numéro qui ressort de celui-ci correspond au nombre d'éléments de déplacement qu'il peut piocher. Ce nombre peut être modifié en fonction des compétences que le joueur possède, ainsi que par les cartes évènements piochées. De plus, si le joueur décide de ne pas creuser un nouveau tunnel mais de parcourir un chemin déjà construit, il ne pioche **aucun** élément de déplacement et son nombre final de déplacement permis est **additionné de trois**. Dans un seul tour, un joueur peut seulement **retourner** sur son chemin ou seulement **creuser** un nouveau tunnel.

Il est possible de **modifier** son chemin qui est déjà creusé. Pour cela, il faut que le **nouveau** chemin ne change pas l'ancien. Donc il est uniquement possible de mettre un élément de déplacement **carrefour** à la place du **virage**. Dans ce cas, le virage est reposé dans la **pioche** d'éléments de déplacements. Il est possible de complètement changer une case uniquement si le joueur la **dynamite** avant de reposer un nouvel élément de déplacement.

Il est possible qu'un élément de roche tombe devant la progression d'un personnage. Alors, soit il a la compétence **dynamite** et peut **éliminer** la roche, soit il doit la **contourner**.

## LES COMPÉTENCES

Les compétences peuvent être **échangées** ou **multipliées** selon leur nature.

Lorsqu'un joueur procède à un **échange** quelconque, il **saute** un tour. Pour que l'échange puisse s'effectuer entre deux joueurs, il doit y avoir **rencontre**, c'est à dire que les deux pions doivent se retrouver sur la **même** case.

La possession d'une ou plusieurs compétences permet des **avantages** qui sont décrites ci dessous :



La **Lampe** permet un bonus de déplacement  
**+1 de déplacement**



La **Pioche** permet un bonus de déplacement  
**+1 de déplacement**



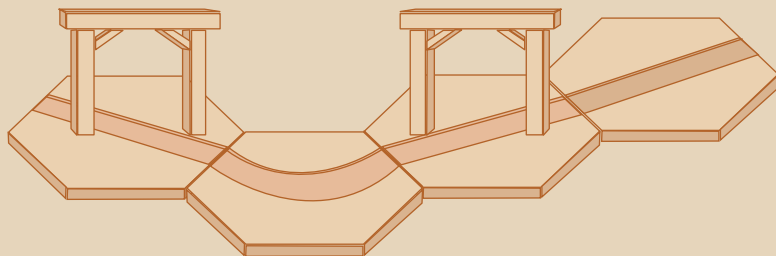
La **Dynamite** permet de détruire un élément de roche qui peut se trouver sur son passage.\*



L'**étançon** permet d'empêcher que des éléments de roches se mettent sur le chemin de celui qui a cette compétence. \*\*

\* Si un joueur possède une seule carte **compétence acquise** ou **compétence temporaire de dynamite**, alors il peut détruire **plusieurs** rochers dans le même tour, tel que le joueur ayant la compétence extra de dynamite, c'est à dire l'Artificier, qui peut détruire lui aussi autant de rocher qu'il le souhaite.

\*\* Cet **étançonnage** se matérialise sous la forme de deux **Étançons** qui sont mises au **début** et à la **fin** du chemin en question. Si une personne gagne la compétence en plein milieu d'un tunnel, le début de cet étançonnage se fera à cet endroit. Et si une personne perd la compétence durant sa progression, la fin de l'étançonnage se fera également à l'endroit où le pion se trouve. Il se peut ainsi que **plusieurs** étançons soient placés à **différents** endroits sur le plateau de jeu.



Les compétences **extras** sont liées à un joueur et **ne peuvent être perdues** par une carte événement, **ni échangé** avec les autres joueurs. Par contre, elles peuvent être **dupliquées**. Chaque joueur a **trois** cartes de **compétence temporaire** liées à sa compétence extra, donc autant que le nombre de joueurs. Un joueur peut donc **dupliquer** sa compétence **extra** en donnant à un autre joueur une carte compétence **temporaire**.

*Exemple, l'Eclaireur a, dès le départ de la partie, la compétence extra Lampe sur son pion ainsi que les trois cartes compétences temporaire. Une fois qu'il est sur la même case qu'un autre joueur, au lieu de jouer sur son tour et d'avancer sur le plateau, il peut transmettre sa compétence extra en donnant à l'autre l'autre joueur la carte de compétence temporaire Lampe.*



COMPÉTENCE EXTRA



COMPÉTENCE TEMPORAIRE



Ces cartes de compétence **temporaire** qui ont été **transmises** obéissent aux mêmes règles que les compétences **temporaires** présentes dans le tas de cartes événements. Elles ne sont donc pas à l'abri de devoir être **retournés** à celui qui possède la compétence **extra**, si le joueur tombe sur une carte événement qui l'oblige à abandonner sa carte.



*Exemple, celui qui a reçu la carte compétence temporaire « étançon » de la part de l'excavateur, va peut-être tomber sur la carte événement « ~~étançon~~ » et donc va devoir rendre cette carte compétence temporaire à l'excavateur. S'il veut la récupérer, l'échange doit se faire à nouveau.*

Il est également possible d'obtenir des compétences **acquises**. Pour cela, il faut que le personnage tombe sur un but **individuel** qui a pour **récompense** une compétence **acquise**. Il doit alors **accomplir** son but individuel pour pouvoir retourner la carte et **acquérir** cette compétence acquise. Ce genre de compétence **ne peut être enlevée** par les cartes événements. Elle peut également être **échangée**, mais uniquement **donnée** à un autre joueur, et non **multipliée**, ceci toujours par **contact**.



## LE BUT DU JEU / BUT INDIVIDUEL ET BUTCOMMUN

Le but du jeu est que tous les joueurs **participent** au **but commun**, puis, une fois **accompli**, ils doivent **ressortir** de la mine par le **centre** du plateau de jeu. Le but commun est choisi **au hasard** parmi le tas de carte des buts communs, en début de partie. Il consiste principalement à **récolter** un nombre défini de ressources.



Le but **individuel** est choisi **au hasard** parmi le tas de carte des buts **individuels**, en début de partie et un par joueur. Chaque joueur doit donc à la fois **participer** au but **commun** et doit **accomplir** son but **individuel**. De manière générale, les buts individuels accomplis peuvent **aider** à l'accomplissement du but commun. Si un joueur accomplit son but individuel assez rapidement et pense avoir le **temps** d'en accomplir un autre, il lui est possible d'en tirer un nouveau dans le tas de cartes des buts individuels. Il prend alors l'**engagement** de l'accomplir également. S'il termine la partie en ayant un but commun **inaccompli**, il terminera **perdant**. Cependant, le joueur qui termine la partie en ayant accompli le **plus** de buts individuels termine comme le **super gagnant**. Dans tous les cas, si un des joueurs termine la partie sans avoir **aidé** à l'accomplissement du but commun, il termine **perdant**.

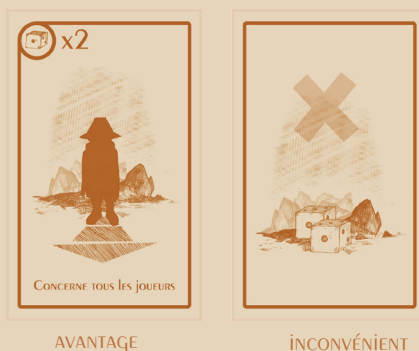
*Exemples de buts individuels et communs :*



## LES CARTES ÉVÈNEMENTS

Les cartes évènements sont à piocher à chaque **début de tour**, par **chaque** joueur. Elles peuvent mettre un **obstacle** à la progression du joueur ou, au contraire, être un **aide**. Le joueur doit jouer son tour en fonction de la carte qu'il aura piocher.

*Exemples de cartes évènements :*



# DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

## MISE EN PLACE

Avant tout, les joueurs doivent placer les éléments ressources sur le verso et de manière aléatoire sur l'ensemble du plateau de jeu. Ensuite, les joueurs doivent tirer un but commun. Enfin, chaque joueur doit tirer un but individuel. De plus, chaque joueur doit mettre sur son pion la carte de son personnage. Chaque joueur doit conserver près d'eux la carte de compétence extra et les trois cartes de la compétence temporaire correspondante. Tous les pions doivent être placés à l'entrée de la mine, située au centre du plateau. Alors, la partie peut commencer.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le joueur doit avant tout tirer une carte événement et jouer son tour selon ce qu'il a tiré. Ensuite, si la carte événement le permet, le joueur doit lancer le dés. Le chiffre sorti correspond au nombre de déplacement qu'il a le droit de faire pour ce tour. Ce chiffre peut changer selon deux facteurs : si le joueur a une ou plusieurs compétences en cours; et si le joueur décide de creuser un nouveau tunnel ou de progresser sur une route déjà existante. Dans le premier cas, il faut se référer au tableau des compétences et dans le second cas, le chiffre final est additionné de 3. En fonction du chiffre obtenu, le joueur pioche un certain nombre d'éléments de déplacements. Il peut librement décider de ceux qu'il va placer sur le plateau de jeu, ainsi que de ceux qu'il peut conserver pour des prochains tours. Le pion du joueur avance en même temps que le tunnel se creuse.

A chaque fin d'un tour complet, un nouvel élément de roche est mis en place par les joueurs de manière aléatoire sur le plateau de jeu. Cela joue comme un compte à rebours, pour pousser les joueurs à accomplir les différents buts le plus vite possible.

## QUELQUES SPÉCIFICITÉS EXPLIQUÉES

Si le joueur possède la compétence fortificateur, il déplace le deuxième Étançon jusqu'à la fin de son tunnel.

## FIN D'UNE PARTIE

La partie se termine une fois que le but commun est accompli et que tous les joueurs sont ressortis de la mine par le centre du plateau. Par définition, tous les joueurs sont gagnants. Le joueur perdant serait celui qui a encore un but individuel en cours et/ou n'a pas participé à l'accomplissement du but commun. Le super-gagnant serait celui qui a réussi à accomplir le plus de buts individuels, sans en avoir un encore en cours et en ayant participé au but commun.

# LEXIQUE

**1. Artificier :** Personnage qui possède la compétence extra de dynamite.

**2. But commun :** Le but qui est commun à tous les personnages et à accomplir ensemble. Il est défini en début de partie et la partie se termine une fois que ce but a été accompli et que tous les joueurs sont revenus au centre. Si un joueur n'a pas participé à l'accomplissement de ce but commun, il est le perdant de la partie.

**3. But individuel :** Chaque personnage débute la partie avec un but individuel, pioché au hasard dans la pile de carte du même nom. Le but individuel doit servir le but collectif. Si un but individuel reste inaccompli par un des personnage lorsque la partie se termine, il est perdant. Lorsqu'un personnage atteint son but individuel et pense pouvoir accomplir un deuxième avant que la partie se termine, il peut en piocher un nouveau dans la pile de carte. Le personnage qui réussit à accomplir le plus d'objectifs personnels est le super-gagnant.

**4. Carte de compétence :** Avantage acquis, pioché ou bien donné au cours de la partie.

**5. Carte événement :** Hasard qui peut faire tomber des obstacles ou aider les joueurs dans l'accomplissement de leurs buts.

**6. Carte de buts individuels :** Pioche de carte dans laquelle il y a un certains nombres de buts individuels disponibles. Ces cartes peuvent être à nouveau piochées par le joueur au fil de la partie s'il a accompli tous les buts individuels précédents.

**7. Charbon :** Une des ressources disponibles. Il y en a 15 dans le jeu.

**8. Compétences acquises :** Compétences acquise lorsqu'un personnage a accompli un but individuel qui a cette récompense. Elle ne peut être perdue même si le personnage tombe sur la carte événement lui enlevant cette compétence. Elle peut être transmise aux autres joueurs par un contact. Cette transmission agit comme un échange et non comme une duplication.

**9. Compétence extras :** Compétence faisant partie d'un personnage. Elle ne peut être perdue même si le personnage tombe sur la carte événement lui enlevant cette compétence. Elle peut être transmise aux autres joueurs par un contact. Cette transmission agit comme une duplication et non comme un échange. La compétence extra reste ainsi inébranlable, alors que la compétence transmise à un autre personnage est une compétence temporaire.

**10. Compétences temporaires :** Compétence acquise via une carte évènement ou une transmission de celui qui a la compétence extra. Elle peut être perdue si le personnage tombe sur la carte évènement qui en supprime une. Les compétences temporaires peuvent être additionnées au fil de la partie par un même joueur.

**11. Cuivre :** Une des ressources disponibles. Il y en a 10 dans le jeu.

**12. Dés :** Le lancé de dés doit se faire à chaque début de tour, par chaque joueur. Le chiffre qui en ressort représente le nombre de case de déplacement que le joueur va pouvoir piocher durant ce tour, puis placer pour se déplacer, dans le même tour.

**13. Déplacement :** Dans un même tour, le joueur doit tirer le dés et piocher le nombre d'élément de déplacement correspondant, en faisant attention aux bonus possibles en fonction des compétence. Ensuite, il place ses éléments de déplacements sur le plateau et son pion avance dessus.

**14. Diamant :** Une des ressources disponibles. Il y en a 5 dans le jeu.

**15. Dynamite :** Est possédé par celui qui a la Compétence Dynamite, ce qui lui permet de faire disparaître les éléments de roches qu'il crois sur sa route.

**16. Éclaireur :** Personnage qui possède la compétence extra de lumière.

**17. Élément de déplacement :** Élément qu'il faut poser sur une case du plateau de jeu. Il permet de visualiser le chemin creusé par chaque personnage au fil des manches. Le nombre d'élément de déplacement que chaque joueur peut récupérer à chaque manche correspond au nombre de déplacement qu'il a le droit de faire. C'est à lui de décider s'il les utilise tous à chaque manche ou s'il veut en conserver pour plus tard.

**18. Élément de poutre :** A placer en début, aux intersections et en fin de chemin de ceux qui ont creusé en ayant la compétence Fortification. Lorsqu'un joueur perd cette compétence, les éléments de poutre s'arrêtent d'évoluer et restent placées un même endroit.

**19. Élément de ressource :** Éléments qui sont placées avant le début de la partie de manière aléatoire sur l'ensemble du plateau de jeu et retournées sur le verso afin que personne ne sache quelle ressource se cache dessous. Un élément de ressource représente une unité de la ressource correspondante. Il est retourné une fois qu'un joueur est arrivé vers l'élément.

**20. Élément de roche :** Éléments qui tombent à chaque fin de manche de manière

aléatoire sur l'ensemble du plateau de jeu. Il peut également tomber sous l'influence d'une carte événement.

**21. ÉTANÇON :** Poutres qui permettent de représenter le chemin qui ne peut accueillir de rocher. Elles peuvent être manipulés par ceux qui possèdent la compétence Étançon. Elles doivent être placés sur leur chemin à chaque fois que le joueur acquière la compétence, et à chaque fois qu'il la perd.

**22. ÉTANÇONNEUR :** Personnage qui possède la compétence extra de fortification.

**23. EXCAVATEUR :** Personnage qui possède la compétence extra de la pioche.

**24. LAMPE :** Est possédé par celui qui a la compétence Lampe, et permet d'aller plus vite, et donc de se voir rajouter 1 élément de déplacement à chaque lancé de dés.

**25. OR :** Une des ressources disponibles. Il y en a 8 dans le jeu.

**26. PIOCHE :** Est possédé par celui qui a la compétence Pioche, et permet d'aller plus vite, et donc de se voir rajouter 1 élément de déplacement à chaque lancé de dés.

**27. SUPER-GAGNANT :** Le véritable gagnant de la partie. Pour cela, il doit, à la fois, avoir participé à l'accomplissement du but commun, et avoir accomplis plus de buts individuels que ses pairs.

