



Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Shaun Graham  
Scott Huntington

# HAU WEG!

STEINE KLOPFEN,  
SCHÄTZE SAMMELN



Hammer Time · La mine aux trésors  
Dappere dwergen · Picatesoros · I nani minatori

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2020

# La mine aux trésors

Un jeu d'adresse qui frappe fort pour 2 à 4 enfants de 5 à 99 ans.

**Auteurs :** Shaun Graham und Scott Huntington

**Illustration :** Natalie Behle

**Rédaction :** Markus Singer

**Durée du jeu :** env. 15 minutes



Ohhhh, regardez comme ça brille ! S'il y a bien une chose que les mineurs apprécient encore plus que leur longue barbe, ce sont bien les précieuses scintillantes. Et on dirait bien que le Mont étincelant en regorge ! Qui sera le premier à remplir ses 4 wagonnets ? Mais attention à ne pas vous laissez tenter par l'appât du gain, car le bruit des pierres précieuses qui chutent pourrait bien réveiller le dragon Dragomir !

FRANÇAIS

## Contenu du jeu



fond de boîte



tapis de jeu autocollant



marteau



dé de couleur (qui sert dans la variante pour joueurs expérimentés)



petite carte « premier joueur »



9 petites cartes de mission



90 pierres précieuses (10 blanches et 16 de chacune des autres couleurs : bleu, vert, jaune, rouge et noir)



16 grandes cartes « wagonnet » (de 4 couleurs)

## Avant de jouer pour la première fois

**Remarque :** n'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte avant la toute première partie.

Retournez le fond de la boîte sur la table de façon à bien voir le texte sur l'emballage. Ensuite, collez le tapis de jeu autocollant sur le fond de la boîte. Et voilà ! La mine est fin prête. À la fin de la partie, laissez simplement l'autocollant collé sur la boîte. Désormais, votre boîte de jeu a un superbe couvercle, mais aussi un fond magnifique !



## Préparation du jeu

- ① Retournez le fond de la boîte au milieu de la table.
- ② Placez toutes les pierres précieuses sur le fond de la boîte.
- ③ Chaque joueur prend les 4 cartes « wagonnets » d'une même couleur, les mélange et forme une pile face visible devant lui. Ce sont vos piles de wagonnets.
- ④ Le joueur le plus jeune commence et prend donc la carte « premier joueur ».
- ⑤ Mélangez les cartes de mission pour former une pile face visible que tous les joueurs peuvent bien voir.
- ⑥ Préparez le marteau.



Mise en place du jeu pour 4 joueurs

## Déroulement de la partie

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence. Une fois que tout le monde a joué une fois, on commence une nouvelle manche.

Ton tour comprend 5 étapes :

1. Donner un coup de marteau
2. Compter les pierres précieuses
3. Vérifier la carte de mission
4. Remplir un wagonnet
5. Vérifier le wagonnet



### ÉTAPE 1 : DONNER UN COUP DE MARTEAU

Prends le marteau et frappe sur les côtés de la boîte jusqu'à ce qu'au moins 1 pierre précieuse tombe.

**Remarque :** il existe différents moyens de frapper. Tu peux frapper contre les côtés courts ou longs de la boîte. Tu peux essayer de donner des petits coups délicats ; tu peux aussi y aller franchement. Mais dès qu'au moins 1 pierre précieuse tombe, tu ne peux plus frapper et tu passes à l'étape 2.



*Clara frappe délicatement sur le côté long de la boîte avec le marteau.*

**Attention ! Avant de frapper, tu peux faire pivoter et pousser la boîte. Mais si tu fais tomber une ou plusieurs pierres précieuses, ton tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.**

## ÉTAPE 2 : COMPTEZ LES PIERRES PRÉCIEUSES

À présent, compte toutes les pierres précieuses qui sont tombées du fond de la boîte :

### 8 pierres précieuses ou moins sont tombées ?

*Super ! Le dragon Dragomir n'a rien remarqué.*

Passer à l'étape 3.

### 9 pierres précieuses ou plus sont tombées ?

*Oh non ! Vite ! À couvert ! Tu as réveillé le dragon Dragomir.*

Repose sur le fond de la boîte toutes les pierres précieuses qui sont tombées. Ton tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant..

**Remarque :** si tu as encore du mal à compter, tu peux placer les pierres précieuses qui sont tombées le long de la boîte au niveau des pierres précieuses multicolores. Pose une pierre précieuse tombée devant chaque pierre précieuse représentée. Reste-t-il des pierres précieuses ? Alors, tu as malheureusement fait tomber plus de 8 pierres précieuses et c'est au tour du joueur suivant.

FRANÇAIS



*Clara a fait tomber 5 pierres précieuses du fond de la boîte et passe donc à l'étape 3.*



*Si Clara avait fait tomber 9 pierres précieuses, son tour serait terminé.*





## ÉTAPE 4 : REMPLIR UN WAGONNET

Tu peux maintenant remplir le wagonnet du dessus de ta pile avec les pierres précieuses qui sont tombées. Chaque wagonnet comporte 4 à 6 emplacements. Chaque emplacement peut contenir une pierre précieuse. Les pierres précieuses doivent être de la couleur des emplacements disponibles. Les pierres précieuses blanches sont considérées comme des jokers et peuvent occuper n'importe quel emplacement. Les pierres précieuses placées peuvent être déplacées.

**Attention ! Tu ne remplis que le wagonnet du dessus de ta pile !**

Repose sur le fond de la boîte toutes les pierres précieuses qui n'ont pas servi. Si d'autres pierres précieuses tombent, alors remettez-les simplement à leur place.

FRANÇAIS



*Le wagonnet de Clara contient déjà une pierre précieuse jaune d'un tour précédent. Il reste 3 emplacements vides sur son wagonnet : un vert, un bleu et un rouge. Elle peut remplir les emplacements bleu et rouge avec les pierres précieuses qui sont tombées. L'emplacement vert reste malheureusement vide. Clara repose sur le fond de la boîte les autres pierres précieuses qui sont tombées (jaune, rouge et noire).*

**Remarque :** les pierres noires ne sont que des cailloux et ne servent dans aucun wagonnet. Toutefois, elles comptent pour remplir les cartes de mission à l'étape 3.

## ÉTAPE 5 : VÉRIFIER LE WAGONNET

**Le wagonnet est-il rempli (= tous les emplacements sont garnis avec les bonnes pierres précieuses) ?**

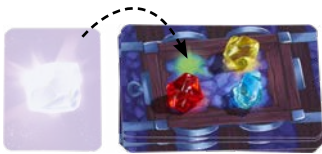
**Oui ?** Génial !

Repose toutes les pierres précieuses sur le fond de la boîte et pose la carte « wagon » face cachée (= verso visible) à côté de ta pile de wagonnets face visible.

*Oh, regarde comme le wagonnet rempli brille !*

**Non ?** Peut-être peux-tu remplir le wagonnet en t'aidant des cartes de mission que tu as accomplies ?

Si tu as déjà récupéré des cartes de mission, tu peux t'en servir pour compléter ton wagonnet comme s'il s'agissait de pierres précieuses blanches. Tu ne peux le faire que si cela te permet de remplir entièrement le wagonnet. Dans ce cas, pose la ou les cartes de mission dont tu veux te servir sous la pile de missions. Ensuite, repose toutes les pierres précieuses de ton wagonnet sur le fond de la boîte et pose la carte « wagonnet » que tu viens de remplir face cachée à côté de la pile de wagonnets.



*Clara peut se servir de sa carte joker pour servir de quatrième pierre précieuse dans son wagonnet : son wagonnet est alors rempli !*



*Elle place la carte joker sous la pile de missions et les pierres précieuses de son wagonnet reviennent sur le fond de la boîte. Elle retourne la carte wagonnet qu'elle pose à droite de sa pile de wagonnets face visible.*

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur a entièrement rempli son quatrième wagonnet, la phase finale de la partie commence. La manche en cours se poursuit jusqu'à la fin.

Si tu es le seul joueur à avoir entièrement rempli tes quatre wagonnets à la fin de cette manche, tu as gagné.

Si plusieurs joueurs ont entièrement rempli leur quatrième wagonnet à la fin de cette manche, celui d'entre eux qui a le plus de cartes de missions accomplies en sa possession l'emporte. S'il y a toujours égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci gagnent tous ensemble.






## Variante pour joueurs expérimentés

Vous êtes passé maître dans l'art de manier le marteau et vous souhaitez relever de plus grands défis ? Essayez donc cette variante du jeu :

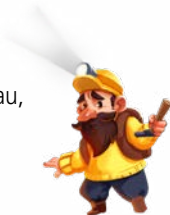
Avant d'utiliser le marteau à l'étape 1, lance d'abord le dé. Le résultat t'indique la technique de frappe que tu dois employer durant ce tour.

**Remarque :** pour ne pas avoir à vous reporter constamment à la règle du jeu, il suffit de comparer la couleur du symbole du dé à celle du casque des nains qui illustrent le bord de la boîte. Les nains vous indiquent la technique de frappe à employer.

FRANÇAIS

 *Chauuud devant ! Les violentes secousses pourraient réveiller Dragomir !*

Au lieu d'utiliser la tête du marteau, tu frappes avec le manche..



 *Ambidextre !*

Tu frappes avec ta main qui n'est pas dominante. Si tu es droitier, prends le marteau avec la main gauche. Si tu es gaucher, prends le marteau avec la main droite.



 *Bang ! Un marteau ? Pour quoi faire ?*

Au lieu d'utiliser le marteau, tu frappes avec ton poing.



 *Pfff ! Je pourrais le faire même en dormant !*

Tu poses ta tête sur le bord de la table pendant que tu frappes.



 *Aïe ! Mes doigts !*

Lorsque tu frappes, ton pouce ne doit pas toucher le marteau.



 *Oh la la, quelle horreur !*

Tu frappes les yeux fermés.



## Explication des cartes de mission



Pour accomplir cette mission, tu dois faire tomber moins de 4 pierres précieuses, c'est-à-dire 1, 2 ou 3 pierres.



Pour accomplir cette mission, tu dois faire tomber plus de 5 pierres précieuses, c'est-à-dire 6, 7 ou 8 pierres.



Pour accomplir cette mission, tu dois faire tomber au moins 2 pierres noires.



Pour accomplir cette mission, tu dois faire tomber un nombre pair de pierres précieuses du fond de la boîte.



Pour accomplir cette mission, tu dois faire tomber un nombre impair de pierres précieuses du fond de la boîte.

**Remarque :** pour vérifier si un nombre est pair ou impair, vous pouvez poser systématiquement deux pierres précieuses qui sont tombées en même temps sur la carte de mission : une sur chaque mineur. Répartissez ainsi toutes les pierres précieuses. Il reste une seule pierre précieuse à la fin ?

- **Non ?** Alors le nombre de pierres précieuses tombées est pair.
- **Oui ?** Alors le nombre de pierres précieuses tombées est impair.

Quand vous avez fini de vérifier, retirez toutes les pierres précieuses de la carte de mission pour passer à l'étape 4 et remplir votre wagonnet.

