

**REVEILLEZ LE PHOREUR QUI
SOMMEILLE EN VOUS**

Explorez les mines d'Eurien et devenez riche et célèbre... ou pas ! Les Démons des Heures et des Minutes vous ont préparé deux nouvelles arènes de combat où les Kamas abondent, pour qui sait manier la pioche et la pelle. Vous pourrez aussi débouler à toute berzingue dans des Wagonnets plutôt rustiques mais pratiques, un peu comme à la foire du Trool. Attention toutefois aux caisses de Dynamite...

**POSITION DE DEPART DES DECORS ET
DESTRUCTION DE DECOR**



**PLACEMENT DES KAMAS EN DEBUT DE
PARTIE**



CASE DEPLOIEMENT



CASE ROULE MA POULE



CASE RAIL CASE WAGONNET CASE STATION

AWAKEN THE DRHELLER WITHIN

Explore the Not Mines and become rich and famous... or NOT! The Demons of the Hours and the Minutes have prepared two new fighting arenas, crammed full of kamas, for anyone who knows how to handle a pick and shovel. You can even rattle along at breakneck speeds in the shabby but practical Minecarts - it's like the Trool Fair, but better! Just watch out for the crates of Dynamite...

**PLACING AND DESTROYING SCENERY
ELEMENTS**



PLACING KAMAS AT START OF GAME



STARTING CELL



ROCK 'N' ROLL CELL



RAIL CELL MINECART STATION CELL

**RISVEGLIA IL TALPOTTO CHE È
IN TE**

Esplora le Miniere di Eurien e diventa ricco e famoso... o forse no! I Demoni delle Ore e dei Minuti hanno preparato due nuove arene da combattimento disseminate di kama, per chi sa maneggiare pala e piccone. Inoltre potrai sgommare a tutta velocità grazie a dei Vagoncini tanto rustici quanto pratici, un po' come alla Fiera del Trool. Attenzione però alle casse di dinamite...

**POSIZIONE DI PARTENZA E DISTRUZIONE
DEGLI SCENARI**



**POSIZIONAMENTO DEI KAMA A INIZIO
PARTITA**



CASELLA POSIZIONAMENTO



CASELLA CUCCETTA



CASELLA BINARI CASELLA VAGONCINO CASELLA STAZIONE

**WECKT DEN GRIESGRÄBER IN
EUCH**

Erforscht die Mianix-Dianix Mine und werdet reich und berühmt... (oder auch nicht!). Die Stunden- und Minutendämonen haben für euch zwei neue Kampfarenen vorbereitet, wo es von Kamas nur so wimmelt - wenn man mit Schaufel und Spitzhacke umzugehen weiß! Ihr könnt auch in den rustikalen aber praktischen Förderwagen herumrasen, als wärt ihr auf dem Jahrmarkt des Trools. Nehmt euch jedoch vor den Kisten mit Dynamit in Acht...

**ANFANGSPOSITION VON
DEKOLELEMENTEN UND ZERSTÖRUNG
VON DEKOELEMENTEN**



KAMAPLATZIERUNG ZU SPIELBEGINN



STARTFELD



GLÜCKAUF FELD



SCHIENENFELD FÖRDERWAGEN FELD STATIONSFELD

**DESPIERTA AL PERFORATROZ QUE
HAY EN TI**

Explora las minas Ekibles y hazte rico y famoso... ¡o no! Los demonios de las horas y de los minutos han preparado dos nuevas arenas de combate donde los kamas abundan para quien sabe manejar el pico y la pala. También puedes circular a toda velocidad en las vagonetas, rústicas aunque prácticas. ¡Te sentirás como en la Feria del Trool! Eso sí, ten cuidado con las cajas de dinamita...

**POSICIÓN DE PARTIDA DE ATREZO Y
DESTRUCCIÓN DE ATREZO**



**COLOCACIÓN DE KAMAS AL PRINCIPIO DE
PARTIDA**



CASILLA DE PARTIDA



CASILLA ¡TODOS AL TREN!



CASILLA RAIL CASILLA RAIL CASILLA VAGONETA CASILLA ESTACION



REGLES DES DECORS DES MINES D'EURIEN

POSITION DE DEPART

Au début de la partie, placez un décor sur chaque case correspondante.

MINERAI

Un Minerai est un obstacle, il est impassable. Un Krosmaster adjacent à un Minerai peut dépenser 1 PA pour lancer un dé : sur un résultat 6, il ramasse un des pions Gemme sur le Minerai, s'il en reste. Un pion Gemme compte pour 1 Kama.

PILIER DE SOUTIEN

Un Pilier de Soutien est un obstacle gênant : il est impassable et gêne la ligne de vue.

CAISSE DE DYNAMITE

Une Caisse de Dynamite est un obstacle gênant : elle est impassable et gêne la ligne de vue.

WAGONNET

Un Wagonnet n'est pas un obstacle : la case qu'il occupe est considérée comme une case libre (il ne bloque pas les déplacements ni les lignes de vue). Contrairement à la plupart des décors, un wagonnet est un pièce de jeu qui n'a pas le pouvoir Insensible, il peut donc être affecté normalement par un effet additionnel de sort ou un pouvoir. Un Wagonnet ne peut être déplacé que sur des cases Rail, des cases Wagonnet et des cases Station. Un Krosmaster qui se trouve dans un Wagonnet (sur la même case) peut utiliser le Wagonnet pour se déplacer grâce au sort spécial «Roule ma Poule».

ROULE MA POULE

Quand un Krosmaster lance le sort «Roule ma Poule», déplacez-le avec son Wagonnet en suivant les rails dans le sens de votre choix, jusqu'à la première case Station ou la première case Wagonnet rencontrée. Sur le trajet, si un obstacle ou un autre Wagonnet bloque leur déplacement, ils s'arrêtent juste avant.



* REGLE OPTIONNELLE : DESTRUCTION DE DECORS

Règle spéciale de la Caisse de Dynamite les sorts d'attaque à distance peuvent aussi lui infliger des dégâts ! Quand une Caisse de Dynamite est détruite, toutes les pièces de jeu à PO 1 ou 2 subissent automatiquement 3 blessures.



NOT MINES DECORATIVE ELEMENT RULES

SETTING UP

At the start of the game, place a decorative element on each of the corresponding cells.

ORE

An Ore cell is an impassable obstacle. When a Krosmaster is adjacent to an Ore cell, they can spend 1 AP to cast a die. If they roll 6, they can collect a Gem counter from the Ore, if there are any left. Each Gem counter is worth 1 kama.

SUPPORT PILLAR

A Support Pillar is a major obstacle; it is impassable and also blocks lines of sight.

CRATE OF DYNAMITE

A Crate of Dynamite is a major obstacle; it is impassable and also blocks lines of sight.

MINECART

A Minecart is not an obstacle. The cell on which it stands can be treated as empty (it does not block movement or lines of sight). Unlike most decorative elements, a Minecart is one of the game pieces that does not have the Untouchable power. That means it can be affected by the additional effects of spells or powers. A Minecart can only be moved to and from Rail cells, Minecart cells and Station cells. A Krosmaster who is inside a Minecart (i.e. standing on the same cell) can use it to move around using the special spell «Rock 'n' Roll».

ROCK 'N' ROLL

When a Krosmaster casts the «Rock 'n' Roll» spell, move them and the Minecart along the rails in the direction of your choice, to the first Station or Minecart cell you reach. If, on the way, they run into an obstacle or another Minecart, their way is blocked and they come to a stop just before it.



* SPECIAL RULE FOR THE CRATE OF DYNAMITE

Ranged attack spells can cause it damage too! When a Crate of Dynamite is destroyed, all the game pieces within a 2-cell range automatically suffer 3.



REGOLE DELLO SCENARIO DELLE MINIERE DI EURIEN

POSIZIONE DI PARTENZA

All'inizio della partita, posizionare un elemento dello scenario su ogni casella corrispondente.

MINERALE

Un Minerale è un ostacolo, è invalicabile. Un Krosmaster adiacente a un Minerale può spendere 1 PA per lanciare un dado: se ottiene 6, raccoglie un gettone Gemma sul Minerale, qualora ve ne siano ancora. Un gettone Gemma vale 1 kama.

PILASTRO PORTANTE

Un Pilastro Portante è un ostacolo sbarrante: è invalicabile e blocca la Linea di Tiro.

CASSA DI DINAMITE

Una Cassa di Dynamite è un ostacolo sbarrante: è invalicabile e blocca la Linea di Tiro.

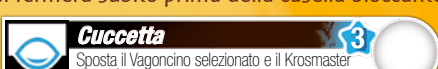
VAGONCINO

Un Vagoncino non è un ostacolo: la casella che occupa è considerata una casella libera (non blocca né gli spostamenti, né le Linee di Tiro). Contrariamente, alla maggior parte degli elementi di scenario, un Vagoncino è un elemento di gioco che non ha il potere Insensibile, perciò può subire gli effetti aggiuntivi di incantesimi e poteri.

Un Vagoncino può essere spostato solo sulle caselle Binario, Vagoncino e Stazione. Un Krosmaster che si trova in un Vagoncino (sulla stessa casella) può usarlo per spostarsi grazie all'incantesimo speciale «Cuccetta».

CUCCETTA

Quando un Krosmaster lancia l'incantesimo «Cuccetta», spostato insieme al Vagoncino seguendo i binari nella direzione che preferisci, fino alla prima casella Stazione o Vagoncino che incontri. Se lo spostamento è bloccato da un ostacolo o da un altro Vagoncino, il Krosmaster si fermerà subito prima della casella bloccante.



* REGOLA SPECIALE DELLA CASSA DI DINAMITE

Anche gli incantesimi a distanza possono infliggerle danni! Quando una Cassa di Dynamite viene distrutta, tutti gli elementi di gioco entro la Portata di 1 o 2 caselle da essa subiscono automaticamente 3 danni.



DIE REGELN DER DEKOELEMENTE IN DER MIANIX-DIANIX MINE

SPIELAUFBAU

Zu Beginn der Partie stellt ihr ein Dekoelement auf jedes entsprechende Feld.

ERZ

Erz ist ein Hindernis und unpassierbar. Ein angrenzend zum Erz stehender Krosmaster kann 1 AP ausgeben um 1 Würfel zu werfen: Würfelt er ein 6 gewinnt er (sofern noch vorhanden) 1 Kristall, den er vom Erz nimmt. Ein Kristall ist 1 Kama wert.

STÜTZPFEILER

Ein Stützpfeiler ist ein Hindernis, das sowohl unpassierbar ist, als auch die Sichtlinie unterbricht.

DYNAMITKISTE

Eine Kiste mit Dynamit ist ein Hindernis, das sowohl unpassierbar ist, als auch die Sichtlinie unterbricht.

FÖRDERWAGEN

Ein Förderwagen ist kein Hindernis: das von ihm besetzte Feld wird als freies Feld betrachtet (er blockiert weder Fortbewegungen, noch Sichtlinien). Im Gegensatz zu den meisten anderen Deko-Elementen verfügt der Förderwagen nicht über die Kraft Unempfindlich; er kann also von zusätzlichen Auswirkungen von Zaubern oder Kräften getroffen werden. Ein Förderwagen kann nur auf den Schienen- und Stationsfeldern fortbewegt werden. Ein Krosmaster, der sich in einem Förderwagen befindet (d.h. auf demselben Feld), kann den Förderwagen mit Hilfe des Spezialzaubers «Glückauf» dazu benutzen, sich fortzubewegen.

GLÜCKAUF

Wirkt der Krosmaster den Zauber «Glückauf», dann kann man ihn mit seinem Förderwagen in die gewünschte Richtung, immer den Schienen nach, fortbewegen, bis man auf das nächste Stations- oder Förderwagenfeld trifft. Trifft man unterwegs auf ein Hindernis oder einen anderen Förderwagen, der das Vorankommen blockiert, dann bleibt man direkt davor stehen.



* SONDERREGEL DER DYNAMITKISTE

Fernkampfzauber können der Dynamitkiste Schaden zufügen. Wenn eine Dynamitkiste zerstört wird, explodiert sie und fügt allen Markern, Krosmastern, Dekoelementen und Beschwörungen in 1-2 Feldern Entfernung 3 zu.



REGLAS DEL ATREZO DE LAS MINAS EKIBLES

POSICIÓN DE SALIDA

Al principio de la partida, pon los elementos de atrezo en las casillas correspondientes.

MINERAL

Un mineral es un obstáculo intransitable. Un krosmaster que esté junto a un mineral puede gastar 1 PA para lanzar un dado: si el resultado es (picto face de dé «Dofus»), toma una de las fichas gema del mineral si le quedan. Una ficha gema vale 1 kama.

PILAR DE APOYO

Un pilar de apoyo es un obstáculo intransitable y, además, obstruye la línea de visión.

CAJA DE DINAMITA

Una caja de dinamita es, un obstáculo intransitable que, además, obstruye la línea de visión.

VAGONETA

Una vagoneta no es un obstáculo: la casilla que ocupa se considera libre (no obstruye ni los desplazamientos ni la línea de visión). Al contrario que la mayoría de elementos de atrezo, una vagoneta es un componente que no tiene el poder insensible, por lo que recibe con normalidad el efecto adicional de un hechizo o poder. Una vagoneta solo puede desplazarse sobre las casillas rail, casillas vagoneta o casillas estación. Si un krosmaster está en una vagoneta (en la misma casilla), puede utilizarla para desplazarse gracias al hechizo especial «Todos al Tren!».

¡TODOS AL TREN!

Cuando un krosmaster lanza el hechizo «¡Todos al Tren!», desplázalo con su vagoneta siguiendo los railes en la dirección que prefieras y hasta la primera casilla estación o la primera casilla vagoneta que encuentres. Si un obstáculo u otra vagoneta bloquea el desplazamiento durante el trayecto, deben pararse justo antes.



* REGLA ESPECIAL DE LA CAJA DE DINAMITA

¡Los hechizos de ataque a distancia también pueden infligirle daños! Cuando se destruye una caja de dinamita, todos los elementos del juego que se encuentren a 1 Al o 2 Al sufren automáticamente 3.



REGLES DES DECORS DES MINES D'EURIEN

NOT MINES DECORATIVE ELEMENT RULES

REGOLE DELLO SCENARIO DELLE MINIERE DI EURIEN

DIE REGELN DER DEKOELEMENTE IN DER MIANIX-DIANIX MINE

REGLAS DEL ATREZO DE LAS MINAS EKIBLES

