



WITAJ W ŚWIECIE MINERAŁÓW



MINERAŁY



INSTRUKCJA

Pod twoimi stopami znajdują się wspaniałe bogactwa. Zamknięte w skalnych skorupach minerały zalśniły tysiącem barw, jeśli tylko uda ci się je wydobyć na powierzchnię. To twoje zadanie. Wyrusz w głąb ziemi, aby odnaleźć mlecznobiały wollastonit, czarne niczym bezksiężycowa noc antracyty czy błękitne jak morska toń kianity. Rozważnie używaj narzędzi, by sięgnąć po turmaliny arbużowe i stąpaj ostrożnie, a złote aurypigmenty staną się częścią twojej kolekcji. Świat minerałów jest na wyciągnięcie ręki.

CEL GRY

W grze Minerały wcielacie się w geologów wyruszających na wyprawę, której celem jest wydobycie drogocennych **Minerałów**. Starannie planujcie każdy swój ruch i uważnie obserwujcie poczynania innych graczy.

W trakcie rozgrywki będziecie poruszali się po planszy i wydobywali Minerały. Im rzadszy i bardziej drogocenny Minerał, tym trudniej jest go pozyskać.

Możecie także korzystać z dostępnych **Narzędzi**, pamiętajcie jednak, że każde ich użycie kosztuje utratę punktów. Zdobyte Minerały zamienicie w **Kolekcję**, która przyniesie wam splendor i uznanie. Na końcu gry zsumujcie wartość swoich Minerałów i Kolekcji. Gracz, który zgromadzi najcenniejsze skarby ziemi, zostanie zwycięzcą.

ZAWARTOŚĆ:

118 kafli Minerałów, w tym:

- 53 kafle wollastonitu (biały)
- 30 kafli kianitu (niebieski)
- 20 kafli turmalinu arbużowego (różowy)
- 10 kafli antracytu (czarny)
- 5 kafli aurypigmentu (złoty)

24 karty Kolekcji

5 silikonowych pionków w kolorach graczy

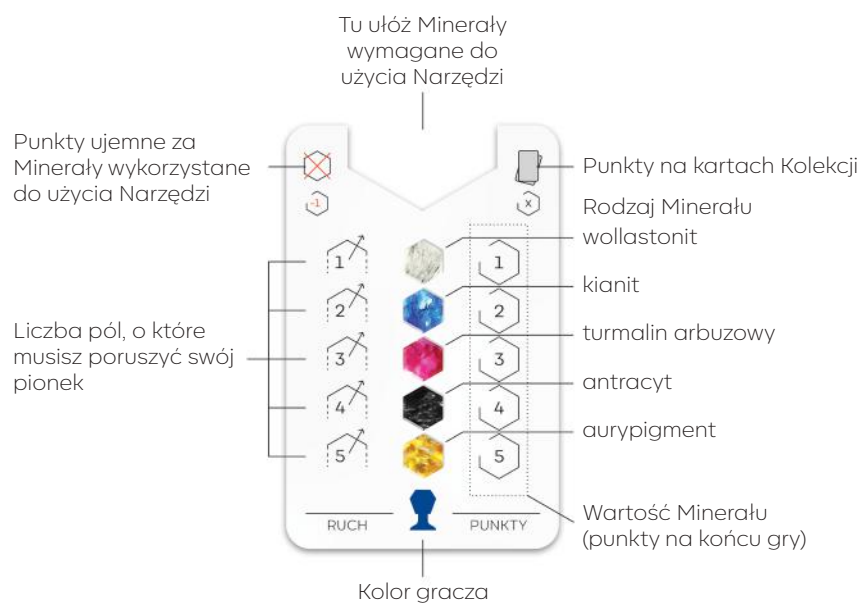
5 planszetek w kolorach graczy

5 dwustronnych kafli Narzędzi

1 sakiewka

Instrukcja

PLANSZETKA GRACZA



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna pierwszy gracz, a następnie kolejka przechodzi na gracza siedzącego po jego lewej stronie. W swojej kolejce każdy gracz:

- **musi** wykonać ruch swoim pionkiem oraz
- **może** użyć jednego Narzędzia i/lub wymienić posiadane Minerale na jedną kartę Kolekcji.

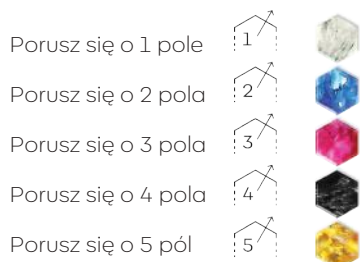
Ruch pionkiem (obowiązkowo)

Ruch pozwala przemieszczać swój pionek po planszy oraz, przede wszystkim, wydobywać Minerale. Ważne jest, aby go dobrze zaplanować i nie utracić Minerale, na którym stał pionek.

Najpierw wydobądź Minerale, z którego rozpoczynasz ruch – to znaczy dociśnij przysawkę do Minerale, na którym stoi twój pionek. Delikatnie podnieś pionek z planszy i odczep Minerale. Następnie przemieść pionek z miejsca, z którego wydobyłeś Minerale, na inny Minerale na planszy, przestrzegając zasad opisanych poniżej.

✓ Zasady wykonywania poprawnego ruchu:

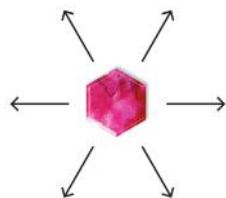
A Porusz pionek w **linii prostej o dokładnie tyle pól**, ile wynosi wartość Minerale, na którym twój pionek stoi obecnie (przypomina o tym ilustracja na planszeczki graczy).



Każdy Minerale ma swoją wartość, określającą, o ile pól musisz się poruszyć.

Na przykład, jeżeli twój pionek znajduje się na kianie (niebieski Minerale), musisz poruszyć się o dokładnie dwa pola w linii prostej.

B Pionek może poruszać się w **dowolnym kierunku**. Każdy Minerale posiada 6 boków i można z niego wytyczyć 6 linii, po których możliwy jest ruch pionkiem.



C **Możesz przechodzić** przez Szczeliny o wielkości jednego Minerale oraz przez Minerale zajęte przez pionki innych graczy. Wliczają się one do liczby pokonywanych pól.



D Twój pionek musi zakończyć ruch na Minerale niezajętym przez innego gracza.

Uwaga: Jeśli masz możliwość wykonania poprawnego ruchu, musisz go wykonać.

Na Minerale może znajdować się tylko jeden pionek.

✗ Niepoprawny ruch to taki, gdy:

- przemieszczasz pionek o mniejszą lub większą liczbę pól niż powinieneś,
- ruch nie odbywa się w linii prostej,
- wielkość pojedynczej pokonywanej Szczeliny jest większa niż 1 Minerale,
- pionek musiałby zakończyć ruch na Szczelinie albo na zajętej Minerale, albo poza krawędzią planszy.

Przykład 1

Marcel (złoty) może wykonać poprawny ruch w jednym z trzech kierunków oznaczonych symbolem ✓. Ruch w pozostałych kierunkach nie jest możliwy ✗ ze względu na krawędź planszy i Szczelinę większą niż 1 Minerale. Dominik (różowy) ma możliwość ruchu na antracyt lub kianie, ruch w pozostałych kierunkach nie jest poprawny.



✓ Jeśli wykonałeś **poprawny ruch**, przenieś wydobyty Minerale do swojej puli.

✗ Jeśli **nie możesz wykonać poprawnego ruchu**, twoja kolejka dobiega końca – odrzuć wydobyty Minerale do sakiewki, a swój pionek postaw na dowolnym niezajętym wolnym miejscu (białym Minerale) na planszy.



Pionki w tej grze nie są zwykłymi pionkami. Dzięki ich elastycznej przysawce łatwo możesz wyjąć Minerale z planszy, nie niszcząc jej układu.

Minerale to wyjątkowa gra, w której obcowanie ze sztuką nabiera nowego wymiaru. A ze sztuką należy obchodzić się wyjątkowo. Pamiętaj, by podczas rozgrywki delikatnie przemieszczać pionki, tak aby nie zburzyć kompozycji z Minerale.

Odcinanie fragmentów planszy

Jeżeli po twoim ruchu powstał **odrębny fragment** planszy (o wielkości co najmniej jednego Minerale), na którym **nie znajduje się pionek żadnego gracza**, to natychmiast zostaje on odcięty.

Weź z tego fragmentu jeden Minerale o najmniejszej wartości i przenieś go do **swojej puli**, a pozostałe (jeśli jakieś są) odrzuć do sakiewki.

Może się zdarzyć, że odetniesz więcej niż jeden fragment planszy. Przenosisz wówczas do puli po jednym Minerale o najmniejszej wartości z każdego odciętego fragmentu (nawet jeśli składa się on tylko z jednego Minerale).

Przykład 2

Dominik (rózowy) przesuwając swój pionek na antracyt i zabiera do swojej puli wollastonit, z którego rozpoczął ruch. Ponieważ odcięte zostały dwa fragmenty, Dominik zabiera po jednym Minerale z każdego z nich: turmalin arbuzy z fragmentu **A** i wollastonit z fragmentu **B**. Pozostałe odcięte Minerale odrzuca do sakiewki.



Nie pobierasz Minerale z odciętego fragmentu planszy, jeśli nie wykonałeś poprawnego ruchu pionkiem. W takim przypadku należy odrzucić do sakiewki wszystkie Minerale z odciętego fragmentu.

Jeżeli na wyodrębnionym fragmencie planszy znajduje się pionek dowolnego gracza, fragment ten jest traktowany jako część planszy, na której dalej toczy się rozgrywka (gracze mogą przemieszczać się pomiędzy częściami planszy ponad Szczelinami). Taki fragment zostanie odcięty przez gracza, którego pionek opuści tę część planszy jako ostatni.

Uwaga: Fragment planszy może zostać odcięty w wyniku ruchu pionkiem lub użycia któregoś z Narzędzi (np. Lupy) - patrz dalsza część instrukcji.

Odcinanie fragmentów planszy to sprytny sposób na uzyskanie przewagi nad przeciwnikami. Z każdego odciętego fragmentu zawsze otrzymujesz jeden Minerale, a przecież w swojej kolejce możesz odciąć nawet kilka takich fragmentów. Pamiętaj jednak, że za każdym razem, gdy odcinasz fragment planszy, staje się ona mniejsza, nieuchronnie przybliżając koniec rozgrywki.

Gromadzenie Kolekcji (nieobowiązkowo)

Jeśli w swojej puli posiadasz określony zestaw Minerale, to po zakończeniu ruchu możesz wymienić je na **jedną** z odkrytych kart Kolekcji. W swojej kolejce możesz to zrobić **tylko raz**. Odrzuć ze swojej puli do sakiewki Minerale wskazane na wybranej karcie, a następnie połóż tę kartę odkrytą przed sobą. Następnie odkryj nową kartę Kolekcji z wierzchu stosu.

W grze zawsze dostępne są 4 odkryte karty Kolekcji (chyba że zabraknie kart w stosie).

Na koniec gry każda karta Kolekcji warta jest określoną liczbą punktów.

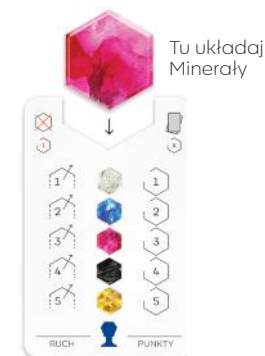


Karty z aury pigmentem (złotym Mineralem) oznaczone **♦♦** są wyjątkowe, ponieważ możesz je zdobyć nawet jeśli nie posiadasz tego Minerale w swojej puli. Wystarczy, że odrzucisz pozostałe wskazane Minerale, aby wymienić je na tę kartę Kolekcji. W takiej sytuacji weź kartę Kolekcji i ułóż ją przed sobą, odwracając ją o 180 stopni. W ten sposób zaznaczysz, że ta karta na koniec gry będzie warta mniejszą liczbę punktów. Jeśli odrzucisz wszystkie wymagane Minerale, w tym także aury pigment, nie odwracaj zdobytej karty - będzie ona warta pełną liczbę punktów.

Używanie Narzędzi (nieobowiązkowo)

Narzędzia są dostępne przez całą rozgrywkę dla wszystkich graczy (co oznacza, że nie zużywają się po użyciu). Szczegółowy opis ich działania znajdziesz na końcu instrukcji.

Jeśli posiadasz w puli określony Minerale, to w trakcie swojej kolejki możesz **jedyn raz** użyć dowolnego Narzędzia. Wsuń Minerale wskazany na wybranym Narzędziu we wcięcie na swojej planszeczce gracza. Możesz teraz użyć Narzędzia. Kiedy zechcesz ponownie skorzystać z dowolnego Narzędzia, ułóż wymagany do jego użycia Minerale na leżącym już we wcięciu Minerale, tworząc stos. **Pamiętaj, że te Minerale nie należą już do twojej puli i nie możesz przeznaczyć ich do gromadzenia Kolekcji ani do używania kolejnych Narzędzi.** Nie martw się jednak, bo na końcu gry wszystkie wrócą do twojej puli i będą punktowane.



Jeśli na kafle Narzędzia nie jest napisane inaczej, możesz użyć go w dowolnym momencie swojej kolejki.

Kafle Narzędzi



W grze zawsze dostępnych jest 5 Narzędzi, a każde wymaga użycia określonego Minerale. Przykładowo, do użycia Kompas potrzebny jest turmalin arbuzy.

Na końcu gry za każdy użyty w ten sposób Minerale odejmiesz 1 punkt od swojego wyniku.

Przykład 3

Nadchodzi kolej Kasi (niebieska). Do zdobycia karty Kolekcji wartej 21 punktów brakuje jej tylko antracytu, na którym akurat znajduje się jej pionek. Niestety Kasia nie może wykonać poprawnego ruchu, który pozwoliłby jej wydobyć ten Mineral. Na szczęście, ma w swojej puli aż trzy turmaliny arbuzy, może więc użyć jednego z nich, aby skorzystać z Mapy i skrócić pionkiem podczas ruchu.

Dzięki użyciu Mapy **A**, Kasia kończy ruch na wollastonicie i może zabrać antracyt **B** do swojej puli. Kasia w swoim ruchu odcięła także fragment planszy **C**, na którym nie ma pionków graczy, otrzymuje więc Mineral o najmniejszej wartości z tego fragmentu (kianit), a pozostałe odrzuca do sakiewki. Teraz wymienia Minerale (1x wollastonit, 2x kianit, 2x turmalin arbuzy, 1x antracyt) na kartę Kolekcji **D**, a w jej miejsce odkrywa nową kartę ze stosu. Kolejka Kasi dobiegła końca. Dzięki zaradności i starannemu planowaniu Kasia znaczenie zwiększyła swój bilans punktów.

ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA

Gdy którykolwiek z graczy nie może wykonać poprawnego ruchu, a na planszy nie ma już żadnego niezajętego wollastonitu (biały Mineral), następuje koniec gry i podliczenie punktów. Odrzućcie do sakiewki pozostałe Minerale tworzące planszę (także te, na których stoją pionki graczy), a następnie podliczcie zdobyte punkty.

Zsumujcie swoje wyniki w następujący sposób:

- 1 Dodajcie punkty widniejące na zdobytych kartach Kolekcji.
- 2 Odejmijcie 1 punkt za każdy Mineral przeznaczony do użycia Narzędzi (czyli te znajdujące się na waszych planszetchach graczy), po czym **przenieście te Minerale do swojej puli**.
- 3 Dodajcie punkty za wszystkie Minerale znajdujące się w waszej puli.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, na którego kartach Kolekcji znajduje się więcej Mineralów. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład 4

Karol zdobył 3 karty Kolekcji o łącznej wartości 41 punktów. Na swojej planszeczce gracza ma 3 Minerale (2x wollastonit, 1x kianit), którymi zapłacił za użycie Narzędzi, musi więc odjąć od wyniku 3 punkty. Następnie Karol przenosi Minerale ze swojej planszeczki do swojej puli. Ma ich teraz razem 5, w tym: 3 x wollastonit (3 x 1 pkt), 1 x kianit (1 x 2 pkt) i 1 x aurypigment (1 x 5 pkt), co daje łącznie 10 punktów. Wynik końcowy Karola to 48 punktów (41 - 3 + 10 = 48).



Autorka ilustracji, koncepcji graficznej oraz mechaniki gry: Magdalena Śliwińska

Rozwój gry: Marcin Ropka, Viola Kijowska

Produkcja i koordynacja projektu: Viola Kijowska

Skład DTP: Przemysław Fornal To_Design

Korekta i redakcja: Katarzyna Deja, Viola Kijowska

Podziękowania dla: Roberta Deninisa, Łukasza Szubskiego, Jakuba Cikały, Dariusza Gajewskiego, Kamila Cieśli, Marty Nowickiej.

IUVI
GAMES

Wydawca i dystrybutor na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.

ul. Półnanki 12C, 30-740 Kraków

www.iuvigames.pl

Minerale © 2019 Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J.

Patronat:



aspkatowice



WARIANT DLA NAJMŁODSZYCH (6+)

W Minerale możesz grać z dziećmi już od 6 roku życia. Ten wariant to świetne wprowadzenie do świata Minerale dla najmłodszych. Przed rozpoczęciem gry odłóż do pudełka wszystkie kafle Narzędzi i karty Kolekcji, a następnie wspólnie ułóżcie planszę. Pobudź wyobraźnię dziecka i ciesz się widokiem niesamowitej kompozycji, którą razem stworzyliście. Dzięki twojej pomocy najmłodszy gracz poznaje podstawowe zasady ruchu i wydobywania Minerale. Na końcu gry sprawdźcie, kto zdobył najwięcej Minerale (bez sumowania ich wartości punktowej).

WARIANT DLA MŁODSZYCH (7+)

Siedmiolatkowie to niezłe bystrzaki. Nadal może im sprawić trudność przyswojenie zasad działania Narzędzi, ale bez trudu zauważą, że zbieranie kart Kolekcji to najlepszy sposób na wygraną. Przed rozpoczęciem gry odłóż więc do pudełka wyłącznie kafle Narzędzi. Na końcu gry podliczcie punkty w zwykły sposób, sumując punkty z kart Kolekcji z punktami Minerale ze swojej puli (z pominięciem punktowania za Narzędzia).

KAFLE NARZĘDZI



Młotek

Pozwala na dołożenie Minerale do fragmentu planszy, który za chwilę odetniesz ty lub któryś z przeciwników. Możesz położyć Minerale w dowolne miejsce na planszy, pod warunkiem, że będzie się stykał co najmniej dwoma bokami z innymi Mineralami.



Łopata

Możesz jej użyć w momencie odcinania fragmentu planszy, ale żeby to zrobić, musisz najpierw zapłacić za nią za pomocą wollastonitu znajdującego się w twojej puli. Gdy odcinasz więcej niż jeden fragment planszy, możesz zabrać dowolny Minerale tylko z jednego odciętego fragmentu. Z pozostałych fragmentów wolno ci wziąć tylko po jednym Minerale o najmniejszej wartości.



Skrzynia

Nie możesz jej użyć, jeżeli w sakiewce nie ma żadnych Minerale.



Sakwa

Liczba wymienianych Minerale może być różna. Przykład dozwolonej wymiany o wartości 4 punktów: możesz wziąć z puli wybranego gracza 1 antracyt (czarny Minerale), dając mu w zamian ze swojej puli 2 wollastonity (biały Minerale) i 1 kianit (niebieski Minerale).



Mapa

Możesz jej użyć w momencie wykonywania ruchu, ale żeby to zrobić, musisz najpierw zapłacić za nią za pomocą turmalinu arbuзовego znajdującego się w twojej puli. Możesz zmienić kierunek poruszania się zarówno nad Szczeliną, jak i nad Mineralem zajęty przez pionek innego gracza. Możesz nawet wrócić się po tych samych Mineralach.



Kompas

Gdy używasz Kompas, ignorujesz regułę poruszania się o wymaganą liczbę pól, jednakże minimalna odległość, o jaką musisz się poruszyć, wynosi 1. Nie wolno ci przemieszczać pionka nad Szczelinami i Mineralami zajęty przez innych graczy - musisz zatrzymać się na niezajętym polu tuż przed nimi. Korzystając z Kompas możesz dotrzeć aż do krawędzi planszy.



Lupa

Możesz jej użyć w momencie wydobywania Minerale, ale żeby to zrobić, musisz najpierw zapłacić za nią za pomocą antracytu znajdującego się w twojej puli. Dodatkowy Minerale wydobyty dzięki Lupa przepada, jeśli nie wykonałeś poprawnego ruchu.



Wir

Możesz go użyć przed lub po zakończeniu swojego ruchu, ale nie w jego trakcie. Gdy używasz Wiru, przemieszczasz w inne miejsce pionek oraz Minerale, na którym się on znajduje.



Lina

Pozwala na wykonanie dodatkowego ruchu, więc w jednej kolejce będziesz mógł wydobyć aż dwa Minerala. Lina nie umożliwia natomiast użycia kolejnego Narzędzia (w tej kolejce skorzystałeś już przecież z Liny) ani wymiany Minerale na więcej niż jedną kartę Kolekcji.



Lampa

Nie możesz skopiować działania Lampy.

SKRÓT ZASAD

- 1** Wydobądź Minerala i porusz pionek w linii prostej o tyle pól, ile wynosi wartość Minerala, z którego rozpoczynasz ruch. Musisz zakończyć swój ruch na innym, niezajętym Minerale.



Np. gdy rozpoczynasz ruch z kyanitu (niebieskiego Minerala), porusz pionek o 2 pola.

- 2** Po zakończonym ruchu weź do swojej puli wydobyty Mineral.



Na końcu gry każdy Mineral w puli wart jest określoną liczbę punktów (np. kyanit wart jest 2 punkty).

- 3** Po zakończonym ruchu możesz wymienić Minerale ze swojej puli na jedną kartę Kolekcji. Karty Kolekcji są warte więcej punktów, niż Minerale w puli.



- 4** W swojej kolejce możesz użyć jednego z Narzędzi, odkładając na planszke odpowiedni Mineral ze swojej puli.



Gdy odcinasz niezajęty fragment planszy, weź Mineral o najmniejszej wartości do swojej puli.

- 5** Jeśli nie możesz wykonać ruchu, odrzuć wydobyty Mineral i połóż pionek na dowolnym niezajętym wollastonicie (białym Minerale).



Twoja kolejka kończy się.

- 6** Gra kończy się, gdy dowolny gracz nie może wykonać ruchu, a na planszy nie ma już żadnego niezajętego wollastonitu. Podliczcie swoje punkty.



Punkty z kart Kolekcji.

Odejmij 1 punkt za każdy użyty Mineral. Następnie przenieś je do swojej puli.

Punkty za Minerale w puli.