

GAME RULES

UK

The object of Goldmine is to place the ladders on the gameboard so that a path is created from the dwarf to the gold.

- 1 Select a challenge. Place the dwarf and one, two or three gold puzzle pieces on the gameboard as shown.
- 2 Place the puzzle pieces with ladders on the game board to create a path from the dwarf to the gold:
 - The goldmine is divided into different floors with different caves.
 - The dwarf can move from one floor to an adjacent floor using a ladder.
 - The dwarf cannot move from one cave to an adjacent cave on the same floor! The dwarf can only go to an adjacent cave which is on a different floor.
 - Ladders can only connect adjacent floors. Floor skipping is not permitted!
 - Transparent puzzle pieces should be placed with the artwork facing upwards and without overlapping other pieces or the border of the game board.
- 3 There is only 1 solution, shown at the end of the challenge booklet.

SPELREGELS

NL

Het doel van het spel is om met ladders een weg te maken zodat de dwerg het goud kan bereiken.

- 1 Kies een opdracht. Plaats de dwerg en 1, 2 of 3 puzzelstukken met goud op het spelbord, zoals aangeduid.
- 2 Plaats de 3 puzzelstukken met ladders op het spelbord, zodat er een weg ontstaat van de dwerg tot aan het goud:
 - De goudmijn is verdeeld in verschillende verdiepingen met aparte grotten.
 - De dwerg kan van de ene verdieping naar een andere gaan via een ladder.
 - De dwerg kan NOOIT rechtstreeks van de ene grot naar een andere grot gaan, wanneer deze grotten zich op dezelfde verdieping bevinden. Je kan een andere grot op dezelfde verdieping enkel bereiken via een andere verdieping en door gebruik te maken van ladders.
 - Met één ladder kan je telkens één verdieping hoger of lager bereiken. Let op dat je niet van verdieping verandert zonder dat er tussen deze verdiepingen een ladder staat.
 - Transparante puzzelstukken mogen elkaar of de rand van het spelbord niet overlappen.
- 3 Er is maar 1 oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

Ziel des Spiels: Platziere alle Leitern so auf dem Spielfeld, dass der Goldgräber einen Weg zu allen Goldvorräten findet.

- 1 Wähle eine Aufgabe. Platziere den Goldgräber und die Goldvorräte (eins, zwei oder drei) auf dem Spielfeld wie angegeben.
- 2 Setze die Puzzleteile mit den Leitern so auf das Spielfeld, dass der Goldgräber alle Goldvorräte erreichen kann.
 - Die Goldmine ist in vier verschiedene Ebenen mit einzelnen Minengängen aufgeteilt.
 - Der Goldgräber kann sich nur mit Hilfe der Leitern von einer Ebene zur nächsten bewegen.
 - Der Goldgräber kann sich nicht zwischen mehreren Minengängen auf derselben Ebene bewegen. Er kann nur in die angrenzenden Gänge der jeweils nächstliegenden Ebene klettern. Die Minengänge sind durch unterschiedliche Farben gekennzeichnet.
 - Leitern können nur angrenzende Ebenen verbinden.
 - Die Puzzleteile mit den Leitern dürfen sich nicht mit anderen Teilen überlappen.
- 3 Es gibt nur eine Lösung, die sich im hinteren Teil des jeweiligen Aufgabenblocks befindet.

RÈGLES DU JEU

FR

Le but du jeu est de placer les échelles aux bons endroits permettant au Nain d'extraire toutes les pépites d'or trouvées dans la grotte.

- 1 Choisissez un défi. Placez le Nain et une, deux ou trois tuiles «pépites d'or» sur le plan de jeu, comme indiqué.
- 2 Placez les tuiles «échelles» sur le plan de jeu de manière à créer un parcours permettant au Nain de se déplacer vers chaque pépite.
 - La grotte est divisée en quatre niveaux de plusieurs galeries d'extraction chacun.
 - Le Nain ne peut se déplacer d'un niveau à l'autre qu'à l'aide d'une échelle.
 - Le Nain NE peut PAS se déplacer directement d'une galerie à l'autre au même niveau. Il ne peut se rendre directement que dans une galerie située au niveau inférieur ou supérieur en utilisant une échelle.
 - Les tuiles «échelles» doivent être posées verticalement sur le plan de jeu.
 - Les échelles ne permettent que de passer d'un niveau adjacent à un autre.
 - Les tuiles «échelles» peuvent être placées de telle manière qu'une échelle soit d'un côté d'une paroi et la deuxième de l'autre côté.
 - Les tuiles ne peuvent ni se chevaucher l'une l'autre, ni dépasser du plan de jeu.
 - Afin de vérifier si vous avez trouvé la solution, vous pouvez soit déplacer la tuile «Nain» pour relier toutes les pépites entre elles, soit suivre le parcours avec votre doigt.
- 3 il n'y a qu'une seule solution possible que vous trouverez à la fin des fiches défis reliées

REGLAS DEL JUEGO

ES

El objetivo de Goldmine es colocar las escaleras sobre el tablero de forma tal que se cree un camino desde el enano hasta el oro.

- 1 Selecciona un desafío. Coloca el enano y una, dos o tres fichas de oro en el tablero, tal y como se indica.
- 2 Coloca las fichas del rompecabezas en el tablero para crear un camino desde el enano hasta el oro:
 - La mina de oro se divide en diferentes plantas, con distintas cuevas.
 - El enano puede pasar de una planta a otra contigua usando la escalera.
 - ¡No se puede pasar de una cueva a otra en la misma planta! Solo se puede pasar a una cueva contigua que esté en una planta diferente.
 - Las escaleras solo pueden conectar plantas contiguas. ¡No está permitido trepar por cuerdas!
 - Las fichas transparentes se deben colocar con el dibujo hacia arriba, nunca sobre otras fichas ni sobre el borde del tablero.
- 3 Solo hay una posible solución, que se muestra al final de la hoja del desafío.

REGRAS DO JOGO

PT

O objetivo de Mina de Ouro é colocar as escadas na base de jogo, de forma a criar um caminho que ligue o anão ao ouro.

- 1 Selecciona um desafio. Coloca o anão e uma, duas ou três peças de ouro na base de jogo, conforme indica o desafio.
- 2 Coloca as peças com escadas na base de jogo, para criar um caminho que ligue o anão ao ouro:
 - A mina de ouro encontra-se dividida em andares diferentes, com grutas diferentes.
 - O anão pode deslocar-se de um andar para outro adjacente, usando uma escada.
 - O anão não pode passar de uma gruta para outra gruta, no mesmo andar! O anão só pode mover-se para uma gruta adjacente que seja num andar diferente.
 - As escadas apenas podem ligar andares adjacentes. Saltar andares não é permitido!
 - As peças transparentes têm que ser colocadas com a parte colorida virada para cima e sem se sobreporem a outras peças ou à borda da base de jogo.
- 3 Existe somente uma solução, mostrada no final do livro de desafios.

REGOLE DEL GIOCO

IT

L'obiettivo di Goldmine è disporre le scale sulla base di gioco in modo da creare un percorso dal nano all'oro.

- 1 Scegli una sfida. Disponi il nano e una, due o tre tessere con le pepite d'oro sulla base di gioco come indicato.
- 2 Disponi le tessere con le scale sulla base di gioco per creare un percorso dal nano alle pepite.
 - La miniera è divisa in diversi piani con varie caverne.
 - Il nano si può spostare da un piano all'altro usando la scala.
 - Il nano non può spostarsi da una caverna all'altra nello stesso piano! Il nano può solo andare ad una caverna adiacente che si trova ad un piano diverso.
 - Le scale possono collegare solo piani adiacenti. Saltare un piano non è consentito!
 - Le tessere trasparenti devono essere posizionate con il lato disegnato rivolto verso l'alto e senza sovrapporre altri pezzi o il bordo della base di gioco.
- 3 Esiste solo una soluzione, indicata al fondo del libretto.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να τοποθετήσετε τις σκάλες στο ταμπλό με τέτοιο τρόπο, ώστε να δημιουργηθεί ένα "μονοπάτι" από τον νάνο στο χρυσάφι.

- 1 Επιλέξτε μία δοκιμασία. Τοποθετήστε τον νάνο και ένα, δύο ή τρία κομμάτια χρυσού στο ταμπλό, όπως δείχνει η εικόνα.
- 2 Τοποθετήστε τα κομμάτια με τις σκάλες στο ταμπλό, για να δημιουργήσετε ένα "μονοπάτι" από τον νάνο στο χρυσάφι:
 - Το χρυσωρυχείο διαιρείται σε διαφορετικά επίπεδα με σπηλιές.
 - Ο νάνος μπορεί να κινηθεί από ένα επίπεδο σε ένα διπλανό επίπεδο χρησιμοποιώντας μία σκάλα.
 - Ο νάνος δεν μπορεί να κινηθεί από μία σπηλιά σε μία διπλανή σπηλιά στο ίδιο επίπεδο! Ο νάνος μπορεί να πάει σε μία διπλανή σπηλιά, που βρίσκεται, όμως, σε άλλο επίπεδο.
 - Οι σκάλες μπορούν να ενώνουν μόνο διπλανά επίπεδα. Δεν επιτρέπεται να προσπεράσετε ένα επίπεδο.
 - Τα διάφανα κομμάτια παζλ τοποθετούνται με το σχέδιο προς το πάνω και χωρίς να επικαλύπτουν άλλα κομμάτια ή το περιθώριο του ταμπλό.
- 3 Υπάρχει μόνο μία λύση, η οποία απεικονίζεται στο τέλος του βιβλίου με τις οδηγίες.

SPILLEREGLER

DK

Goldmine går ud på at placere stigerne på spillebrættet, således at der dannes en vej fra dværgen til guldet.

- 1 Vælg en udfordring. Placer dværgen og en, to eller tre guldpuslespilsbrikker på spillebrættet som vist.
- 2 Placer puslespilsbrikkerne med stiger på spillebrættet for at danne en bane fra dværgen til guldet.
 - Guldminen er opdelt i forskellige niveauer med forskellige huler.
 - Dværgen kan bevæge sig fra det ene niveau til et tilstødende ved hjælp af en stige.
 - Dværgen må ikke flytte sig fra en hule til en tilstødende hule på samme niveau! Dværgen må kun flytte sig til en tilstødende hule, på et andet niveau.
 - Stiger må kun forbindes med tilstødende niveauer. Det er ikke tilladt at hoppe over niveauer.
 - Gennemsigtige puslespilsbrikker skal placeres med billedsiden opad og uden at overlapse de andre brikker eller kanten af spillebrættet.
- 3 Der er kun 1 løsning og den er vist bagest i udfordringshæftet.

SPELREGLER

SE

Målet med spelet är att placera stegarna på spelbordet så att en väg skapas mellan dvärgen och guldet.

- 1 Välj en utmaning. Placera dvärgen och en, två eller tre guldpuselbitar på spelbordet på det sätt som anvisas.
- 2 Placera puselbitarna med stegar på spelbordet för att skapa en väg mellan dvärgen och guldet:
 - Guldgruvan är uppdelad på olika våningar med olika grottor.
 - Dvärgen kan förflytta sig från en våning till en annan med hjälp av en stige.
 - Dvärgen kan inte flytta sig från en grotta till en angränsande grotta på samma våning! Dvärgen kan endast gå till en angränsande grotta som ligger på en annan våning.
 - Stegar kan endast ansluta angränsande våningar. Att hoppa mellan våningar är inte tillåtet!
 - Genomsiktliga puselbitar bör placeras med den tecknade sidan uppåt och ska inte överlappa andra bitar eller spelbordets kantlinje.
- 3 Det finns bara en rätt lösning och den finns i slutet av utmaningshäftet.

SPILLEREGLER

NO

Målet med «Gullgruve» er å plassere stiger på brettet slik at de danner en sti fra dvergen til gullet.

- 1 Velg en utfordring. Plasser dvergen og en, to eller tre gullbrikker på brettet som vist.
- 2 Legg brikkene med stiger på brettet slik at du får laget en sti fra dvergen til gullet:
 - Gullgruven er delt opp i forskjellige plan med forskjellige huler.
 - Dvergen kan bevege seg fra ett plan til et tilgrensende plan ved hjelp av en stige.
 - Dvergen kan ikke bevege seg fra en hule til en tilgrensende hule på samme plan. Dvergen kan bare gå til en tilgrensende hule som ligger på et annet plan.
 - Stigene kan bare koble sammen plan som grenser til hverandre. Det er ikke lov å hoppe over plan!
 - De gjennomsiktige brikkene skal plasseres slik at bildet vender oppover, og uten at de overlapper andre brikker eller kanten på brettet.
- 3 Hver utfordring har bare én løsning, som du kan finne bakerst i heftet.

PELISÄÄNNÖT

FI

Goldmine-pelissä tavoitteena on sijoittaa tikkaat pelilaudalle niin, että menninkäinen pääsee kiipeämään niitä pitkin kullan luokse.

- 1 Valitse haaste. Aseta menninkäinen ja yksi, kaksi tai kolme kultapalaa pelilaudalle kuten haasteessa on esitetty.
- 2 Aseta tikapuupalat pelilaudalle niin, että menninkäinen pääsee kiipeämään niitä pitkin kullan luokse:
 - Kultakaivos on jaettu eri kerroksiin ja luoliin
 - Menninkäinen voi kiivetä kerroksesta toiseen tikkaita pitkin.
 - Menninkäinen ei voi siirtyä luolasta saman kerrokseen viereiseen luolaan! Menninkäinen voi siirtyä tikkaita pitkin toiseen luolaan, joka on eri kerroksessa.
 - Tikkaita pitkin voi kiivetä vain kerroksesta toiseen. Kerroksen ohittaminen ei ole sallittua!
 - Läpinäkyvät palat tulee asettaa pelilaudalle kuvapuoli ylöspäin eikä niitä saa asettaa toisen palan tai pelilaudan reunan päälle.
- 3 Haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, jonka löydät haastekirjasen lopusta.



© 2018 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters.
Original product name: Goldmine

SMART - Belgium
Neerveld 14, B-2550 Kontich,
Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu

dd: 20180108 B Made in China

