

16

Een spel van Roberto Fraga

Inhoud

- 5 dobbelstenen in een verschillende kleur;
- 5 recto/verso scorekaarten (de kisten);
- 1 zandloper van 30 seconden;
- 50 blokjes (10 x 5 kleuren) ;
- 1 spelhandleiding.

Uitgegeven door Jeux Descartes
Verdeeld door Asmodee
www.asmodee.com



Digger

Spel voor goudzoekers

2



Doel van het spel



Je bent een onversaagde goudzoeker in het Amazonewoud. Ga snel en efficiënt te werk, probeer zo veel mogelijk goud en edelstenen te verzamelen en leg ze weg in je kist voordat de zon ondergaat (gesymboliseerd door de zandloper). Wanneer de rivier droogvalt en er geen water meer in staat, wint de speler die de meest waardevolle buit verzameld heeft.



3

Spelvoorbereiding



Leg alle blokjes in het midden van de tafel. Er zijn vijf kleuren: blauw = water, geel = goud, rood = robijn, groen = smaragd en wit = diamant. Elke speler moet een scorekaart voor zich liggen hebben (gebruik voor het basisspel de witte scorekaarten, die voor elke kleur dezelfde waarde hebben – zie VARIANT).

4

Spelverloop ?

De jongste speler begint het spel en neemt de 5 dobbelstenen (hij is de eerste goudzoeker).

De speler rechts van de startspeler neemt de zandloper en verbergt die achter zijn handen (hij is de tijdmeester).

Zodra de eerste goudzoeker de vijf dobbelstenen werpt, draait de tijdmeester de zandloper om. De goudzoeker moet zoveel mogelijk edelstenen verzamelen en die naast zijn kaart leggen. Hij mag de dobbelstenen zo vaak werpen als hij wil, maar hij moet zijn buit per kleur op de juiste plaats op de kaart stapelen voordat de nacht valt (voordat de zandloper leeg is, dus binnen de 30 seconden!).



5

Tijdens zijn beurt moet de goudzoeker volgende regels respecteren:

- Elke keer dat hij blokjes verzamelt, **MOET** hij die voor zich naast zijn kaart plaatsen.
- Hij mag enkel blokjes nemen in de kleur van een dobbelsteen die hij **EXACT** 1 keer geworpen heeft (een kleur mag maar 1 keer aanwezig zijn). Indien er verschillende dobbelstenen met dezelfde kleur naar boven op tafel liggen, **MOGEN DIE NIET GEBRUIKT WORDEN** (edelstenen vind je niet elke dag; een kleur mag dus maar 1 keer voorkomen!).



6

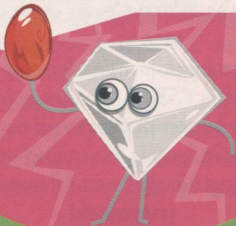
- Als de speler met het resultaat van de dobbelstenen niets kan of wil doen, mag hij onmiddellijk opnieuw werpen, maar hij **MOET** altijd alle dobbelstenen gooien.
- Wanneer de speler **EXACT 1** keer **ZWART** geworpen heeft, mag hij blokjes stelen op de kaarten van andere spelers. Hij mag wel enkel blokjes stelen van een kleur die hij in deze beurt ook **EXACT 1** keer geworpen heeft (met uitzondering van de **BLAUWE** die niet gestolen kunnen worden aangezien deze water voorstellen en de goudzoeker dit water al opgedronken heeft). Wanneer hij een of meerdere blokjes van een aangrenzende stapel aanraakt of doet omvallen bij het stelen van fiches uit

7

- een kist van een tegenstander, **MOET** hij onmiddellijk zijn beurt beëindigen en **ALLE** blokjes die hij in deze beurt verworven heeft in het midden van de tafel terugleggen (inclusief de blauwe fiches).
- Wanneer hij besluit de dobbelstenen niet meer te werpen, **MOET** hij alle net verzamelde blokjes per kleur op de correcte plaats op zijn kaart stapelen, en de waterblokjes (blauw) terug in de doos leggen.
- Wanneer hij daarmee klaar is, **MOET** hij onmiddellijk "**STOP!**" roepen. Indien de zandloper op dat moment nog niet volledig leeg is (de avond valt!), mag hij alles wat hij zonet verzameld

heeft bijhouden (zoniet, zie verder onder "Wat is de functie van de tijdmeester?").

- Vervolgens geeft hij de 5 dobbelstenen aan zijn linker buurman (hij is de tweede goudzoeker) en neemt de zandloper van de speler rechts van hem (hij is de nieuwe tijdmeester). Het spel gaat daarna verder zoals hierboven aangegeven.



Wat is de functie van de tijdmeester?

- Wanneer de goudzoeker de dobbelstenen voor het eerst werpt, draait hij de zandloper om en verbergt die achter zijn twee handen (hij moet die verdekt houden totdat de laatste zandkorrel naar beneden gevallen is!).
- Wanneer de zandloper leeg is, **MOET** hij "STOP !" roepen. Is de goudzoeker dan nog aan het spelen, moet hij onmiddellijk stoppen, want de nacht is gevallen over het Amazonewoud en je kan niets meer zien. Op dit moment moet de goudzoeker **ALLE** blokjes die hij al verzameld maar nog niet op zijn

10

kaart of in de doos (water)
gelegd had opnieuw in het
midden van de tafel leggen.

- Hij geeft vervolgens de zandloper door aan zijn linker buurman en het spel gaat verder.

Voorbeeld van een spelbeurt:

De goudzoeker begint zijn beurt en werpt de 5 dobbelstenen. Hij dobbelt 2 keer ROOD, 2 keer GROEN en 1 keer BLAUW. Hij mag geen RODE of GROENE blokjes nemen, want hij heeft deze kleuren meerdere keren geworpen.

Hij mag enkel een BLAUW blokje (water) nemen, en legt die terug in de doos.

11



De goudzoeker besluit nogmaals de dobbelstenen te werpen en dobbelt nu 2 keer ROOD, 1 keer GEEL, 1 keer BLAUW en 1 keer ZWART. Hij mag geen RODE blokjes nemen, maar MAG van elke andere speler een GELE fiche stelen (als geen enkele tegenstander een GEEL blokje op zijn kaart staan heeft of

12

*als de speler niet wil stelen,
mag hij gewoon een blokje uit
het midden van de tafel nemen).*

*Het spreekt vanzelf dat hij geen **BLAUW**
blokjes kan spelen (zie uitleg hierboven), maar
hij mag er eentje nemen uit het midden.*

*De goudzoeker denk dat hij nog tijd heeft om
een laatste keer de dobbelstenen te werpen
voordat de nacht valt en dobbelt 2 keer **ZWART**,
1 keer **GEEL**, 1 keer **BLAUW** en 1 keer **ROOD**. Hij
kan dus geen blokjes stelen, want hij heeft
meer dan 1 keer **ZWART** gedobbeld.*

*Hij mag dus enkel 1 **BLAUW**, 1 **GEEL** en 1
ROOD blokje nemen uit het midden.*



13

*Hij besluit nu om de
verzamelde blokjes snel per
kleur op de juiste plaats op zijn
kaart te stapelen (de **BLAUWE** blokjes
worden terug in de doos gelegd).
Wanneer hij daarmee klaar is, **MOET** hij
"STOP !" roepen voordat de zandloper leeg is.*

Einde van het spel



*Wanneer er geen **BLAUWE** blokjes meer in
het midden van de tafel liggen, beëindigt de
goudzoeker zijn beurt zoals hierboven
beschreven en zit het spel erop (de rivier is
opgedroogd; er is dus geen water meer
om naar goud en edelstenen te
zoeken). Elke speler moet*

14

nu zijn aantal blokjes in een bepaalde kleur vermenigvuldigen met de waarde van die kleur (ze verkopen hun goud en edelstenen). De **BLAUWE** blokjes (water) leveren geen punten op.

De speler met de meeste punten wint het spel en is de grootste goudzoeker van de Amazone!

Tips

Wanneer je maar weinig blokjes in je kist liggen hebt, is het voor jou niet interessant om **BLAUWE** blokjes te nemen aangezien je zo het einde van het spel dichterbij brengt. Je bent niet verplicht om blokjes te

15

nemen in de kleuren die je geworpen hebt en je mag ook gewoon meteen opnieuw werpen. Je moet dus de stapels van je tegenstanders goed in het oog houden en op het juiste moment voor de **BLAUWE** blokjes gaan.

Variant

Je kan het spel ook spelen met de **ZWARTE** scorekaarten. De waarde van de verschillende kleuren verschilt van kaart tot kaart, maar het totaal is altijd gelijk aan **VIJFTIEN**. Wanneer je deze variant speelt, moet je nog beter opletten en nog driester te werk gaan.



16

Un jeu de Roberto Fraga

Contenu

- 5 dés de couleurs ;
- 5 cartes de score recto/verso (« les caisses ») ;
- 1 sablier de 30 secondes ;
- 50 jetons (10 x 5 couleurs) ;
- 1 règle du jeu.

Édité par Jeux Descartes
Distribué par Asmodee
www.asmodee.com



Digger

Règle du jeu

Un jeu en or !

2



But du jeu

Vous êtes un intrépide orpailleur en pleine forêt amazonienne, à la recherche de pierres précieuses. Soyez rapide et précis, collectez-en un maximum et stockez-les dans votre caisse avant le coucher du soleil (durée symbolisée par le sablier). Quand il n'y aura plus d'eau car la rivière sera tarie, celui qui possédera le plus de pierres précieuses de grande valeur gagnera.



3

Préparation du jeu



Placer tous les jetons au centre de la table.

Il y a 5 types de jetons (Bleu = Eau, Jaune = Or, Rouge = Rubis, Vert = Émeraude et Blanc = Diamant).

Chaque joueur doit avoir une caisse en face de lui (pour le jeu de base, utilisez les caisses blanches qui ont toutes les mêmes valeurs – Voir OPTION).

4

Comment joue-t-on ?

Le plus jeune joueur commence le jeu et prend les 5 dés (c'est le premier orpailleur). Le joueur à sa droite prend le sablier et doit le cacher derrière ses mains (c'est le maître du temps). Dès que le premier orpailleur jette les 5 dés, le maître du temps retourne le sablier. L'orpailleur doit récolter le plus de pierres précieuses possible et les placer devant lui juste à côté de sa caisse. Il peut lancer les dés autant de fois qu'il le souhaite, mais il doit avoir empilé son butin par couleur et aux emplacements adéquats dans sa caisse avant la tombée de la nuit (symbolisée par la fin du sablier, soit 30 secondes !).



5

Pendant son tour, l'orpailleur doit respecter les règles suivantes :

- À chaque fois qu'il récupère des jetons, il **DOIT** les placer devant lui et juste à côté de sa caisse.
- Il peut seulement prendre les jetons correspondant à des résultats de dé **UNIQUES** (une couleur n'est présente qu'**UNE** seule fois). Si plusieurs dés ont les mêmes couleurs, **ON NE PEUT PAS LES UTILISER** (la découverte d'une pierre précieuse est rare et doit donc être unique !).



6

- Si le résultat du jet de dés ne lui convient pas, il peut immédiatement les relancer, mais on **DOIT** toujours lancer les 5 dés à la fois.

- Quand il obtient un résultat noir **UNIQUE**, il peut voler dans les caisses des autres joueurs de son choix les jetons correspondant aux autres couleurs **UNIKUES** qu'il a obtenues (excepté les jetons **BLEUS** qu'on ne peut voler, car ils représentent de l'eau qui a déjà été consommée pour l'orpaillage). S'il touche ou fait tomber un ou plusieurs jetons d'une pile voisine en volant dans une caisse adverse, il **DOIT** immédiatement stopper son tour de jeu et remettre **TOUS** les jetons qu'il venait de récupérer au centre de la table (y compris les jetons bleus).

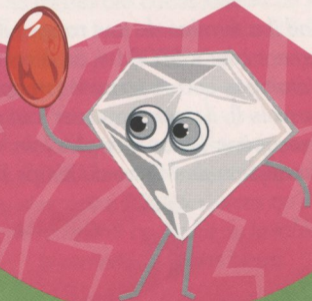
7

- Dès qu'il décide d'arrêter de lancer les dés, il **DOIT** empiler les jetons de pierres précieuses qu'il vient de récupérer, par couleur et aux emplacements correspondants dans sa caisse, et les jetons Eau (bleu) dans la boîte du jeu.

- Quand il a terminé de tout ranger, il **DOIT** immédiatement crier « **STOP !** ». Si, à cet instant, le sablier n'était pas encore terminé (on approchait du crépuscule !), il peut conserver tout ce qu'il vient de récupérer (sinon voir plus loin « Quelle est la mission du Maître du temps ? »).



• Ensuite, il donne les 5 dés au joueur à sa gauche (qui devient le nouvel orpailleur) et récupère le sablier du joueur à sa droite (il devient le nouveau Maître du temps). Le jeu continue alors comme indiqué précédemment.



Quelle est la mission du Maître du temps ?

- Dès que le joueur orpailleur lance les dés pour la première fois, il retourne le sablier et le cache derrière ses deux mains (il doit le garder caché jusqu'à ce que le dernier grain de sable soit tombé !).
- Dès que le sablier est terminé, il **DOIT** crier « STOP ! » Si l'orpailleur est toujours en train de jouer, il doit s'arrêter immédiatement, car c'est la tombée de la nuit sur la forêt amazonienne et on n'y voit plus rien. À cet instant, **TOUS** les jetons qu'il avait récupérés, mais qu'il n'avait pas encore empilés

10

dans sa caisse ou mis dans la boîte (eau) sont perdus et remis au centre de la table.

- Il donne ensuite le sablier au joueur à sa gauche et le jeu se poursuit.



Exemple de tour de jeu :
L'orpailleur commence son tour de jeu et lance les 5 dés.



Il obtient 2 résultats ROUGES, 2 VERTS et 1 BLEU.

Il ne peut pas prendre de jetons ROUGES ou VERTS, car ce ne sont pas des résultats uniques.

Il peut juste prendre un jeton BLEU (eau) qu'il place dans la boîte du jeu.

11



- 1 jaune
- 1 bleu
- 2 rouges
- 1 noir

L'orpailleur décide de lancer les dés une nouvelle fois et il obtient 2 dés ROUGES, 1 dé JAUNE, 1 dé BLEU et 1 dé NOIR. Il ne peut pas récupérer de jetons ROUGES, mais il PEUT voler à quelqu'un un jeton JAUNE (s'il n'y en a pas de disponible dans

12

une caisse adverse ou s'il ne veut pas en voler, il en récupère tout simplement un au centre).

Bien sûr, il ne peut pas voler de jeton BLEU (comme expliqué précédemment), mais il peut en récupérer un au centre.

Le joueur orpailleur estime qu'il a encore le temps de jeter les dés une dernière fois avant la tombée de la nuit et il obtient 2 dés NOIRS, 1 dé JAUNE, 1 dé BLEU et 1 dé ROUGE. Il ne peut donc pas voler de jetons, car il a plusieurs NOIRS.

Il peut donc juste récupérer 1 jeton JAUNE, 1 BLEU et 1 ROUGE au centre.



13

Il décide ensuite d'empiler ses jetons récupérés, très rapidement, par couleur et aux emplacements corrects dans sa caisse (les jetons BLEUS sont placés dans la boîte du jeu).

Dès qu'il a terminé, il DOIT crier « STOP ! » avant la fin du sablier.



Fin du jeu

Quand il n'y a plus de jetons BLEUS au centre, le joueur orpailleur termine son tour de jeu comme indiqué précédemment et c'est la fin du jeu (car la rivière est tarie et il n'y a plus d'eau pour l'orpillage).

Chaque joueur doit alors multiplier le nombre

14

de ses jetons dans chaque couleur par la valeur correspondante (ils vendent leurs pierres précieuses).

Les jetons BLEUS (eau) ne rapportent pas de points.

Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur et devient le plus grand orpailleur de toute l'Amazonie !

Conseils

Quand vous n'avez pas beaucoup de jetons stockés dans votre caisse, vous n'avez pas intérêt à prendre des jetons BLEUS, ce qui accélérerait la fin de la partie. Vous n'êtes pas obligé de récupérer les jetons correspondants à

15

vos lancer de dés et vous pouvez les relancer à nouveau.

Vous pouvez donc choisir le meilleur moment pour le faire en regardant les piles de vos adversaires.

Option

Vous pouvez jouer en utilisant les caisses NOIRES. Chacune d'entre elles a une valeur différente, mais le total est toujours égal à QUINZE. En jouant avec cette option, il vous faudra être encore plus observateur et opportuniste.

