DIG

MATÉRIEL

150 CARTES COLLINE

10 CARTES COMPAGNON

40 GEMMES VIOLETTES

16 PIONS RECRUES
(quatre couleurs, une couleur par joueur)

1 LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde de DIG où chaque année se tient un concours auquel seuls les aventuriers les plus courageux et les plus intrépides osent participer. Pour remporter la victoire, vous devrez survivre aux dangers cachés dans la Colline et trouver plus de trésors que vos adversaires. Plus vous creuserez profondément et plus vous trouverez de trésors ! Mais méfiez-vous ! De nombreux pièges et créatures se cachent dans les entrailles de la Colline. Equipez-vous, engagez des Recrues et des Compagnons aux compétences uniques qui vous seront utiles lors de votre aventure.

BUT DU JEU

Soyez le premier aventurier à trouver 5 Gemmes pour devenir le Roi de la Colline.
Pour des parties plus longues et plus intenses, vous pouvez aller jusqu'à 10 Gemmes.

MISE EN PLACE

– 1 –
Tirez aléatoirement six cartes Compagnon et placez-les face visible.
Placez les cartes restantes de côté.
Regroupez toutes les Recrues et Gemmes près des Compagnons.
Cet endroit se nomme LA TAVERNE.

– 2 –
Mélangez toutes les cartes Colline pour former une pioche que vous placerez au centre de la table.
Vous venez de créer LA COLLINE.

– 3 –
Chaque joueur reçoit une Recrue de la couleur de son choix.

– 4 –
Le joueur le plus petit commence à jouer.

Exemple de mise en place à 4 joueurs :

TOUR DE JEU

**DIG se joue sur plusieurs tours jusqu'à ce qu'un joueur acquiert 5 Gemmes.
Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre,
chaque joueur effectuant un tour à la fois jusqu'à la fin du jeu.**

À votre tour, vous devez effectuer une des actions suivantes:

CREUSER DANS LA COLLINE

ou

FERMER L'UNE DE VOS GALERIES
Si vous n'avez pas de Galerie, comme en début de jeu, vous devez choisir de creuser.

Facultatif: Avant de réaliser votre action, vous pouvez ALLER À LA TAVERNE.

CREUSER DANS LA COLLINE

RÈGLES GÉNÉRALES

***La Colline est source de richesses mais aussi de dangers. Lorsque vous creuserez,
vous rencontrerez certainement des Ennemis ou des pièges mais vous pourrez également trouver
de l'Équipement abandonné là par d'autres aventuriers qui ont préféré faire demi-tour.
Si la chance est de votre côté, vous pourriez bien aussi mettre la main sur des trésors insoupçonnés.***

Lorsque vous choisissez de CREUSER DANS LA COLLINE, vous devez choisir l'une des options suivantes :

CREUSER À L'INTÉRIEUR DE VOS GALERIES ou CREUSER EN DEHORS DE VOS GALERIES.

**Vous devez annoncer à tous les joueurs si vous CREUSEZ À L'INTÉRIEUR ou EN DEHORS DE VOS GALERIES.
Si vous ne le faites pas, vous creusez par défaut en dehors de vos Galeries.**

**Si vous n'avez pas de Galerie, comme en début de jeu, vous devez CREUSER EN DEHORS.
Vous pouvez également choisir de CREUSER EN DEHORS lorsque vous avez une ou plusieurs galeries.**

**Si à n'importe quel moment du jeu, la Colline ne contient plus de cartes,
mélangez la pile de défausse pour en créer une nouvelle.**

Lorsque vous creusez, vous révélez une ou plusieurs cartes (voir ci-dessous) de la Colline. Selon que vous creusez à l'intérieur ou en dehors de vos Galeries et le type de carte révélée, soit vous placerez la carte en face de vous (elle rejoint alors votre Trésor), l'ajouterez à une Galerie, appliquerez son effet, ou la défausserez.

ÉBOULEMENT | **PIÈCE SECRÈTE** | **ENNEMI** | **CARTE SPÉCIALE**

Si vous révélez une carte ÉBOULEMENT, PIÈCE SECRÈTE, ENNEMI ou une CARTE SPÉCIALE lorsque vous CREUSEZ EN DEHORS DE VOS GALERIES, défaussez-la et passez votre tour. Cependant, vous bénéficiez de la capacité de votre Compagnon, le cas échéant.

Si vous révélez l'une de ces cartes alors que vous CREUSEZ À L'INTÉRIEUR DE VOS GALERIES, vous devez appliquer son effet (voir aide de jeu), à moins que l'un de vos Compagnons ne vous permette de faire autrement. Défaussez la carte après avoir appliqué son effet, sauf indication contraire.

ÉQUIPEMENT

Les cartes ÉQUIPEMENT vous seront d'une grande aide durant de votre aventure.

Chaque fois que vous révélez une carte ÉQUIPEMENT (à l'intérieur ou en dehors de vos Galeries) vous pouvez soit choisir de l'utiliser immédiatement, soit l'ajouter à votre Trésor. Vous pouvez utiliser autant de cartes ÉQUIPEMENT que vous le souhaitez durant votre tour si vous avez choisi de CREUSER.

Chaque carte ÉQUIPEMENT n'affecte qu'une seule de vos Galeries, à moins qu'un de vos Compagnons ne modifie cette règle. Vous pouvez avoir autant de cartes ÉQUIPEMENT que vous le souhaitez mais vous ne pouvez pas conserver deux cartes ÉQUIPEMENT identiques dans votre Trésor.

Les PIERRES PRÉCIEUSES (bord vert) sont la raison principale pour laquelle les aventuriers se rassemblent autour de la Colline.

Lorsque vous révélez une carte PIERRE PRÉCIEUSE en CREUSANT EN DEHORS DE VOS GALERIES, vous pouvez soit l'ajouter à votre Trésor, soit l'utiliser pour créer une Galerie.
Lorsque vous révélez une carte PIERRE PRÉCIEUSE en CREUSANT À L'INTÉRIEUR DE VOS GALERIES, ajoutez-la à la Galerie en question.
Les Galeries sont votre meilleur moyen de collecter des Gemmes.

ACIER

OR

DIAMANT

RUBIS

CREUSER EN DEHORS DE VOS GALERIES

Lorsque vous choisissez de CREUSER EN DEHORS DE VOS GALERIES, révélez une carte de la Colline.

Si vous révélez une carte Pierre Précieuse, deux choix s'offrent à vous :

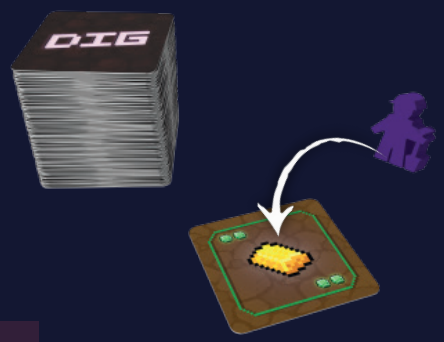
- Soit vous décidez de l'AJOUTER À VOTRE TRÉSOR.
Vous pouvez garder autant de cartes que vous le souhaitez dans votre Trésor, celles-ci vous serviront quand vous irez à la TAVERNE afin d'engager de nouvelles Recrues et / ou Compagnons.

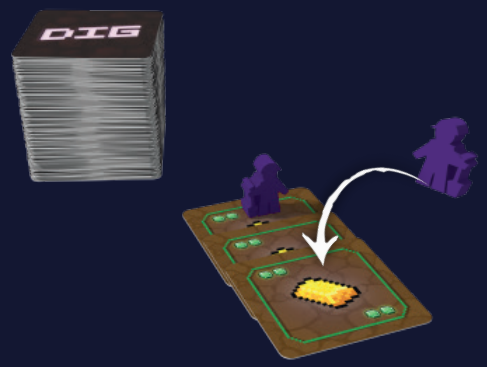
ou

- Vous décidez d'y PLACER UNE DE VOS RECRUES pour démarrer une Galerie.

PLACER UNE RECRUE

Si vous avez choisi creuser, et à tout moment durant votre tour, vous pouvez placer une Recrue sur une carte Pierre Précieuse libre dans l'une de vos Galeries, ou sur une carte Pierre Précieuse nouvellement tirée. Pour créer une nouvelle Galerie, vous devez placer la Recrue sur une carte Pierre Précieuse nouvellement tirée.





Une Recrue ne peut être placée que sur une carte Pierre Précieuse!

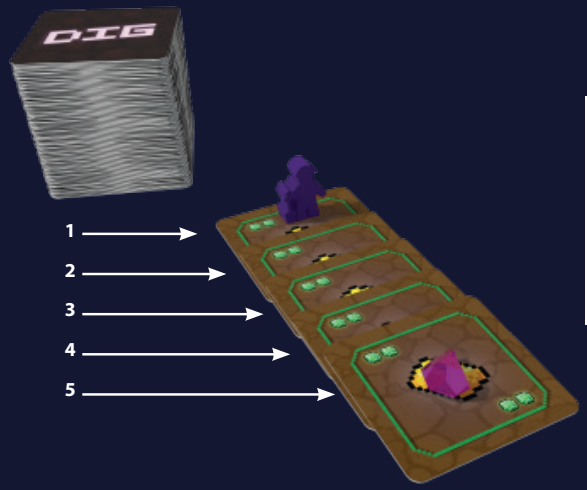
Important: Chaque fois que vous placez une Recrue sur une carte Pierre Précieuse, révélez immédiatement une nouvelle carte et appliquez son effet (Pièce Secrète, Éboulement, Ennemi), ajoutez-la à votre Trésor (Équipement) ou à la Galerie (Pierre Précieuse, Carte Spéciale), le cas échéant.

CREUSER À L'INTÉRIEUR DE VOS GALERIES

Afin de trouver des Gemmes, vous devrez creuser profondément dans vos Galeries.

Lorsque vous choisissez de CREUSER À L'INTÉRIEUR DE VOS GALERIES, vous révélez une carte pour chacune de vos Galeries, de la Galerie la plus à gauche à celle la plus à droite.

Placez une Gemme sur la cinquième carte depuis la carte où une Recrue est placée (comptabilisez la carte).

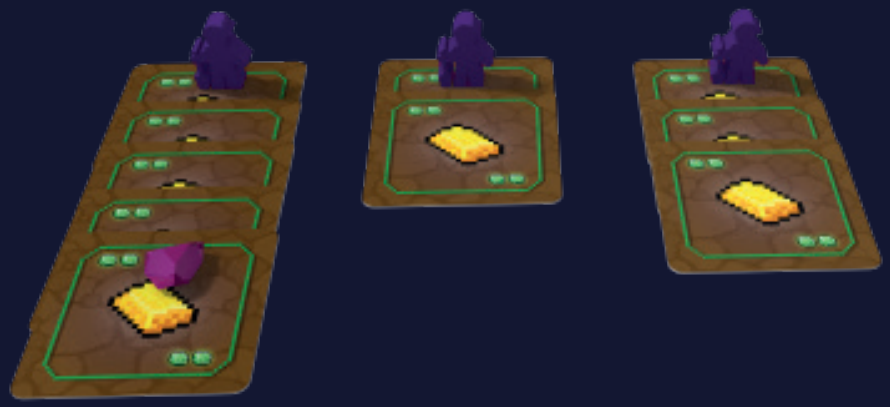


<u>Rappel:</u>
Seules cartes Pierre Précieuse (bord vert) et les cartes Spéciales (bord bleu) peuvent être ajoutées à une Galerie !

Rappelez-vous que vous pouvez placer autant de Recrues que vous le souhaitez pendant votre tour. Vous pouvez placer plusieurs Recrues dans une même Galerie pour trouver plusieurs Gemmes puisque vous placez une Gemme sur la cinquième carte de chaque Recrue sur la Galerie (voir image).

Vous ne pouvez pas placer plus d'une Recrue sur une carte Pierre Précieuse!

Vous pouvez également utiliser vos Recrues pour créer plusieurs Galeries.



PARTICULARITÉS LORSQUE VOUS CREUSEZ À L'INTÉRIEUR

Si l'une de vos Galeries se retrouve sans Recrue, par exemple suite à l'attaque d'un Ennemi, vous devez immédiatement fermer celle-ci et recevoir son contenu, après avoir appliqué l'effet de la carte ENNEMI.

Rappel: Les cartes SPÉCIALES (bord bleu) ne peuvent être ajoutées qu'à une Galerie lorsque vous choisissez de CREUSER À L'INTÉRIEUR.

La PIÈCE SECRÈTE doit être placée dans la Galerie et doit être comptabilisée dans la série de 5 cartes, tout comme les cartes Pierres Précieuses. Ainsi, chaque fois que vous révélez l'une de ces cartes comme la cinquième carte depuis une Recrue, placez-y une Gemme et appliquez ensuite l'effet de la carte.

Afin de récupérer les Gemmes et les cartes de votre Galerie pour les ajouter à votre Trésor, vous devez FERMER LA GALERIE.

FERMER UNE GALERIE

Lors de votre tour, vous pouvez choisir de FERMER L'UNE DE VOS GALERIES.
Prenez alors toutes les Recrues, Gemmes et cartes qu'elle contient.
Ajoutez les Pierres Précieuses, les cartes Spéciales et les Gemmes à votre Trésor
(sauf indication contraire) et défaussez toutes les autres cartes.

ALLER À LA TAVERNE

La Taverne est l'endroit où vous pourrez engager de nouvelles Recrues et des Compagnons.
Lors de votre tour, vous pouvez ALLER À LA TAVERNE avant de faire une action.
Vous pouvez utiliser tout ou partie de votre Trésor pour engager de nouvelles Recrues et / ou Compagnons.
Vous pouvez faire autant de transactions que vous le souhaitez
et payer pour l'ensemble de la transaction comme bon vous semble, du moment
que vous respectez les cartes requises par les Compagnons que vous souhaitez engager.
Les cartes utilisées pour les transactions sont défaussées. La Taverne ne donne pas de change.

ENGAGER UNE RECRUE

Chaque Pierre Précieuse a une valeur en Cristaux.

Valeur en Cristaux:
Ce Diamant vaut
3 Cristaux.

Vous pouvez engager une Recrue en échange de 5 Cristaux.

Important:
Chaque joueur peut avoir un maximum de 4 Recrues à sa couleur !

ENGAGER UN COMPAGNO

Pour engager un Compagnon, défaussez le nombre de cartes Pierre Précieuse requises par celui-ci.
Chaque fois qu'un Compagnon est engagé, révélez-en un nouveau pour le remplacer à la Taverne.
Procédez de la sorte jusqu'à ce que la pioche de Compagnons soit vide.

Chaque Compagnon requiert un nombre spécifique de Pierres Précieuses en échange de ses services.
Pour engager le Chasseur, défaussez-vous de deux cartes OR et d'une carte DIAMANT.

Compétence:
Le Chasseur vous immunise contre les effets du Voleur et vous recevez une Gemme chaque fois que vous révélez une carte Voleur.

Une fois engagé, le Compagnon reste avec vous et vous bénéficiez de sa compétence jusqu'à la fin de la partie.
Les capacités des Compagnons qui vous font gagner une ou plusieurs Gemmes peuvent être utilisées lorsque vous CREUSEZ À L'INTÉRIEUR aussi bien qu'à L'EXTÉRIEUR d'une Galerie.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a au moins 5 Gemmes dans son Trésor, la fin de la partie est déclenchée.
Chaque autre joueur peut alors jouer un dernier tour, puis la partie est terminée.
Le joueur avec le plus de Gemmes est déclaré ROI DE LA COLLINE.

Note : Les RUNES doivent être comptabilisées dans le total de Gemmes.

ÉGALITÉ

En cas d'égalité, entre les joueurs à départager, le joueur ayant le plus de Runes est déclaré Roi de la Colline.
Si l'égalité persiste, la personne la plus petite est déclarée gagnante

LEXIQUE

COLLINE
Pioche dans laquelle les joueurs s'aventurent afin de trouver les précieuses Gemmes. Si la Colline arrive à court de cartes, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

CRISTAUX
Chaque Pierre Précieuse a une valeur en Cristaux, ils sont utilisés afin d'engager de nouvelles Recrues.

CREUSER
Révéler une carte de la colline.

TAVERNE
Emplacement où les Recrues, les Compagnons et les Gemmes sont stockés. Quand ils vont à la Taverne, les joueurs peuvent faire autant de transactions qu'ils veulent.
Exemple : Engager 3 Recrues et 2 Compagnons. Les cartes utilisées pour les transactions sont défaussées.

TRÉSOR
Fait référence à toutes les cartes et Gemmes que les joueurs ont réussi à rassembler. Le Trésor est utilisé pour engager de nouvelles Recrues / Compagnons et pour conserver les Gemmes qu'ils ont trouvé.
Le Trésor ne peut pas être utilisé pour créer des Galeries et n'est pas affecté par l'effet des différentes cartes de la Colline.

ASTUCES

RECRUES EN SÉRIE
Au cours du même tour et si vous vous sentez chanceux, vous pouvez essayer de placer toutes vos Recrues disponibles. Cette tactique est risquée mais peut s'avérer très lucrative...
Exemple : À son tour, Manon choisit de creuser. La première carte qu'elle révèle est une Pierre Précieuse. Elle choisit d'y placer une Recrue , elle doit donc révéler une nouvelle carte et l'ajouter à la Galerie nouvellement créée. C'est encore une Pierre Précieuse. Elle y place une seconde Recrue et doit donc révéler une autre carte. C'est encore une Pierre Précieuse. Elle y place une nouvelle Recrue, etc ... Manon a placé ses 4 Recrues disponibles. Elle arrive donc à un total de 5 cartes et une Gemme est placée sur la dernière carte (puisqu'il s'agit de la 5ème carte depuis la première Recrue). Lors de son prochain tour, elle pourra décider de fermer sa Galerie pour récupérer tout ce qu'elle contient, ou tenter à nouveau sa chance pour espérer avoir une Gemme supplémentaire (la 6ème carte de sa Galerie étant la 5ème carte depuis la deuxième Recrue placée!) Et ainsi de suite...

LA COLLINE A DES YEUX
Il est parfois préférable de s'entourer avant de partir à l'aventure. Au début du jeu, essayez de collecter quelques Pierres Précieuses avant de commencer à créer des Galeries. Cela vous permettra d'engager des Recrues supplémentaires ainsi que des Compagnons dont les compétences s'avèreront très utiles, notamment en cas de mauvaises rencontres.

Un jeu de **Julien Charbonnier**
Édité par **Mangrove Games**

Correction et relecture :
Board Game Circus
(Martin Zeeb, Daniel Theuerkaufer)

Mangrove Games
53 rue du Collège 59480 La Bassée FRANCE
©Mangrove Games, 2018 - Tous droits réservés
www.mangrovegames.com

MANGROVE GAMES

DIG

COMPONENTS

150 HILL CARDS

12 COMPANION CARDS

40 PURPLE GEMS

16 WOODEN RECRUITS
(four colors, one color per player)

1 RULEBOOK

INTRODUCTION

Welcome to the world of DIG where every year a contest is held in which only the bravest and most fearless adventurers dare to participate. To claim the victory you will have to survive the dangers hidden in the Hill and find more treasures than your opponents. The deeper you dig, the more treasures you will find! But beware! Many traps and creatures are lurking in the bowels of the Hill. Equip yourself, hire Recruits and Companions with unique skills that will come handy during your adventure.

GOAL OF THE GAME

Become the first adventurer to gather 5 Gems in order to become the King of the Hill.
For longer and more intense games you can go up to 10 Gems.

GAME SETUP

– 1 –
Randomly draw six Companion cards and set them face up.
Place the remaining cards nearby.

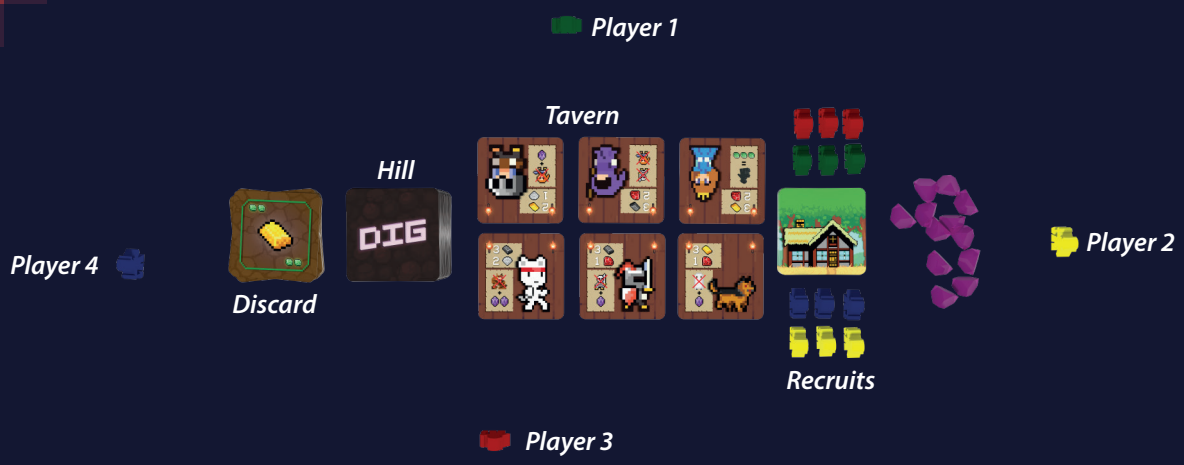
Place all of the Recruits and Gems in a pile near the Companions.
These form THE TAVERN.

– 2 –
Shuffle all of the Hill cards and place the deck in the center of the table.
This is known as THE HILL.

– 3 –
Each player receives one Recruit of their player color.

– 4 –
The shortest person starts to play.

4 player setup example:



GAME TURN

DIG is played over several rounds until one player acquires 5 Gems.
Play goes clockwise, each player taking one turn at a time until the game ends.

On your turn you must perform one of the following actions:

DIG IN THE HILL

or

CLOSE ONE OF YOUR GALLERIES
If you do not have a Gallery, as in the beginning of the game, you must choose to dig.

Optional: Before performing your action, you can GO TO THE TAVERN.

DIG IN THE HILL

GENERAL RULES

The HILL is a source of riches but also of dangers. When you dig, you will most certainly encounter Enemies or traps but you can also find Equipment abandoned there by other adventurers who preferred to turn back.
If you are lucky and reckless enough, you could also get hold of unsuspected treasures.

When you choose to DIG IN THE HILL, you must choose one of the following:

DIG INSIDE ALL YOUR GALLERIES or DIG OUTSIDE YOUR GALLERIES.

You must announce to all players whether you DIG INSIDE or DIG OUTSIDE your Galleries.
If you fail to do so, you are digging outside your Galleries.

If you do not have a Gallery, as in at the beginning of the game, you must DIG OUTSIDE.
You can also choose to DIG OUTSIDE when you do have one or more Galleries.

If at any moment during the game the HILL contains no more cards,
shuffle the discard pile to create a new one.

When digging, you reveal a card, or cards (see below), from the HILL.
Depending on the location (inside or outside) and the type of card,
you either place it in front of you (keep it in your Treasure),
place it in a Gallery, perform its effect, or discard it.

COLLAPSE | **SECRET ROOM** | **ENEMY** | **SPECIAL CARD**

If you reveal a COLLAPSE, SECRET ROOM, ENEMY, or SPECIAL card when DIGGING OUTSIDE,
discard it and pass your turn. However, you benefit from the ability of your Companion, if applicable.

If you reveal one of these cards when DIGGING INSIDE a Gallery, you must apply its effect (see player aid)
unless one of your Companions allows you to do otherwise.
Discard the card after applying its effect unless indicated otherwise.

EQUIPMENT

EQUIPMENT cards will come to your aid during your adventure.

Whenever you reveal an EQUIPMENT card (inside or outside your Galleries),
you can either choose to use it immediately or add it to your Treasure.
You can use as many EQUIPMENT cards as you want during your turn if you have chosen to DIG.

Each EQUIPMENT card affects only one Gallery
unless one of your Companions changes this rule.
Once used, an EQUIPMENT card is discarded.

You can have as many EQUIPMENT cards as you want
but you cannot keep two identical EQUIPMENT cards in your Treasure.

PRECIOUS STONES are the main reason why adventurers gather around the Hill.

If you reveal a PRECIOUS STONE card (green edge) when DIGGING OUTSIDE, you can choose to add it to your Treasure or use it to create a Gallery.
If you reveal a PRECIOUS STONE card when DIGGING INSIDE, add it to the respective Gallery.
Galleries are your best way to collect Gems.
Your Treasure serves to hire Recruits and Companions at the Tavern.

IRON

GOLD

DIAMOND

RUBY

DIG OUTSIDE

When you choose to DIG OUTSIDE, reveal one card from the Hill.

In case you reveal a Precious Stone card, two choices are available to you:

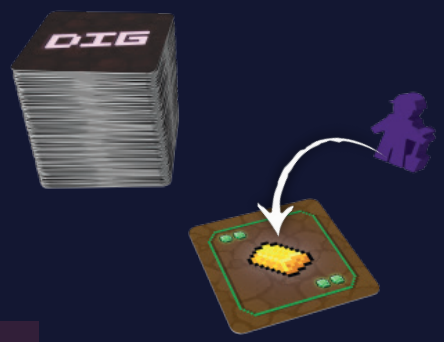
- Either you decide to ADD IT TO YOUR TREASURE.
You can keep as many cards as you want in your Treasure, these will serve you when you GO TO THE TAVERN to hire new Recruits and / or Companions.

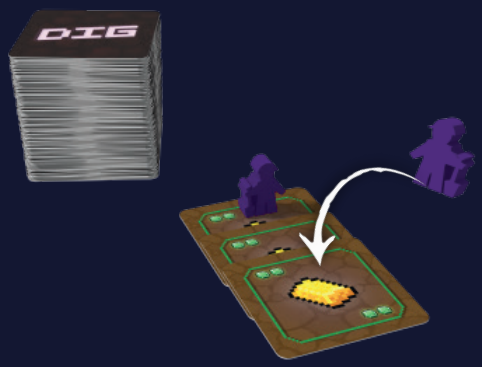
or

- You decide to PLACE ONE OF YOUR RECRUITS on it to start a Gallery.

PLACING A RECRUIT

If you have chosen to DIG, you may place a Recruit on an empty Precious Stone card in one of your Galleries or on a newly revealed Precious Stone card at any time during your turn. In order to create a new Gallery, you must place it on a newly revealed Precious Stone card.





A Recruit can only be placed on a Precious Stone card!

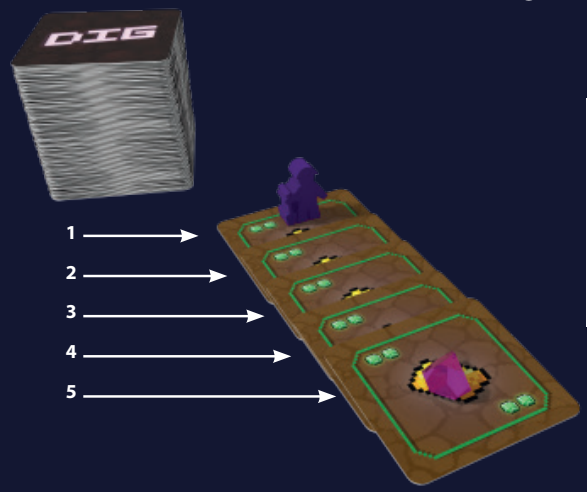
<u>Important:</u> Each time you place a Recruit on a Precious Stone card, immediately reveal a new card and apply its effect (Secret Room, Collapse, Enemy), add it to your Treasure (Equipment) or add it to your Gallery (Precious Stone, Special Card).

DIG INSIDE

In order to find Gems, you will have to dig deep inside your Galleries.

When you choose to DIG INSIDE, reveal one card for each of your Galleries from the leftmost Gallery to the rightmost one.

Place a Gem on the fifth card from the card (and including it) where a Recruit is placed.



Remember:
Only the Precious Stone cards (green edge) and the Special cards (blue edge) can be added to a Gallery!

Remember that you can place any amount of Recruits during your turn.
You can place multiple Recruits in the same Gallery to find multiple Gems since you place a Gem on the fifth card from <u>every</u> Recruit on the Gallery (see image).

You cannot place more than one Recruit on a Precious Stone card!

You can also use your Recruits to create multiple Galleries in order to receive more cards.

PARTICULARITIES WHEN DIGGING INSIDE

If one of your Galleries is left without any Recruit
(e.g. following the attack of an Enemy), you immediately close the Gallery
and receive its contents after applying the effect of the ENEMY card.

Remember: SPECIAL cards (blue edge) can only be added to a Gallery
when you chose to DIG INSIDE.

The SECRET ROOM is to be placed within Galleries
and to be counted in the series of 5 cards just like the Precious Stones.
Thus whenever you reveal this card as a fifth card from a Recruit,
place a Gem and then apply the card's effect.

In order to retrieve the Gems and cards from your Gallery and add them to your treasure,
the GALLERY must be CLOSED.

CLOSE A GALLERY

During your turn, you can choose to CLOSE ONE OF YOUR GALLERIES.
Collect all Recruits, Gems, and cards that it contains.
Add any Precious Stones, Special cards, and Gems to your Treasure
(unless otherwise noted) and discard all other cards.

GO TO THE TAVERN

The Tavern is where you can acquire new Recruits and Companions.
You can GO TO THE TAVERN <u>before</u> doing an action during your turn.
You can use all or part of your Treasure to hire new Recruits and/or Companions.
You can do as many transactions as you want during your turn,
and pay any combination of cards for the whole transaction
as long as you meet the cost requirements of the Companion(s) you want to hire.
Cards used for the transactions go to the discard pile. The Tavern does not give change.

HIRE A RECRUIT

Each Precious Stone has a value in Crystals.

Crystal value:
This Diamond is worth
3 Crystals.

You can hire a Recruit in exchange for 5 Crystals.

Important:
Each player can have
a maximum of
4 Recruits of their
player color!

HIRE A COMPANION

In order to hire a Companion, discard the number of Precious Stone cards requested by the Companion.
Each time a Companion is hired, reveal a new one to replace it at the Tavern.
This is done until the draw pile is empty.

Each Companion asks for a specific number of Precious Stones in exchange for their services.
To hire the Hunter, discard two GOLD cards and one DIAMOND card.

Ability:
The Hunter immunizes you against the effects of the Thief and you receive a Gem each time you reveal a Thief card.

Once hired, the Companion stays with you until the end of the game and you benefit from its ability.
Companions' abilities that make you earn one or several Gems can be used when DIGGING INSIDE or OUTSIDE a Gallery.

END OF THE GAME

As soon as a player has at least 5 Gems in their Treasure,
the game end is triggered. Each other player takes one last turn, then the game is over.
The player with the most Gems is declared King or Queen of the Hill.

Note: RUNES are to be counted in the total of Gems.

TIE

In case of a tie, among those, the player with the most Runes is declared King or Queen of the Hill.
If there is still a tie, the shortest person is declared winner.

LEXICON

HILL
Deck of cards into which players will venture to find the precious Gems.
If the Hill runs out of cards, shuffle the discard pile to form a new deck.

CRYSTALS
Each Precious Stone has its own Crystal value, which is used to hire new Recruits.

DIG
Reveal a card from the Hill.

TAVERN
Location where the Recruits, Companions, and the Gems are stored.
When they GO TO THE TAVERN, players can make as many transactions as they want.
Example: Hire 3 Recruits and 2 Companions.
The cards used to hire are added to the discard pile.

TREASURE
Refers to all the cards and Gems players have managed to gather. The Treasure is used to hire new Recruits, Companions, and to keep track of the Gems collected so far.
The Treasure cannot be used to create Galleries.

TIPS

SERIAL RECRUIT
During the same turn and if you feel lucky, you can try to place all your available Recruits. This tactic is risky but can be very rewarding ...

Example: On her turn, Manon chooses to dig. The first card she reveals is a Precious Stone. She chooses to place a Recruit on it, so she must reveal a new card within the newly created Gallery. It is a Precious Stone again. She places a second Recruit and must therefore reveal another card.
It is a Precious Stone again. She places a new Recruit etc... so Manon has placed her 4 available Recruits. She arrives at a total of 5 cards and a Gem is placed on the last card (5th card from the first placed Recruit).
On her next turn she will be able to decide to close her Gallery to recover all it contains or try her luck again hoping to get an additional Gem (the 6th card of her Gallery being the 5th card from the second Recruit placed!) and so on.

IT'S DANGEROUS TO GO ALONE
It is sometimes better to surround yourself before going on an adventure. At the beginning of the game, try to collect some Precious Stones before you start to create Galleries.
This will allow you to hire additional Recruits as well as Companions whose abilities will prove very useful, especially in case of bad encounters...

A game by **Julien Charbonnier**
Published by **Mangrove Games**

Copy Editing and Proofreading:
Board Game Circus
(Martin Zeeb, Daniel Theuerkaufer)

Mangrove Games
53 rue du Collège 59480 La Bassée FRANCE
©Mangrove Games, 2018 - All rights reserved
www.mangrovegames.com

MANGROVE GAMES

DIG

SPIELMATERIAL

146 BERG-KARTEN

10 BEGLEITER-KARTEN

40 VIOLETTE JUWELEN

16 ARBEITER
(je 4 Holzfiguren in den 4 Spielerfarben)

SPIELANLEITUNG

EINLEITUNG

*Willkommen in der Welt von DIG. Jährlich findet ein Grabungswettstreit statt,
an dem nur die Tapfersten und Mutigsten teilnehmen.
Um zu gewinnen, müsst ihr den Gefahren des Berges trotzen
und mehr Schätze als eure Konkurrenz sammeln.
Je tiefer ihr grabt, desto mehr Reichtümer könnt ihr bergen.
Doch gebt Acht, denn es lauern viele Fallen und grauenvolle Monster in den Tiefen.
Darum rüstet euch wohl und werbt ArbeiterInnen und BegleiterInnen mit einzigartigen Fähigkeiten an.
Sie können euch helfen, die Gefahren des Berges unbeschadet zu überstehen.*

SPIELZIEL

Wer zuerst 5 Juwelen gesammelt hat, wird KönigIn des Berges und gewinnt das Spiel.
Für ein längeres und intensiveres Spiel könnt ihr die Zahl der benötigten Juwelen auf bis zu 10 erhöhen.

SPIELAUFBAU

– 1 –
Deckt 6 zufällige Begleiter-Karten auf und legt sie offen in die Tischmitte.
Legt die übrigen Begleiter als verdeckten Stapel daneben.

Legt die Arbeiter und Juwelen daneben bereit.
Dies ist DIE TAVERNE.

– 2 –
Mischt alle Berg-Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Taverne.
Dies ist DER BERG.

– 3 –
Nehmt euch je einen Arbeiter in eurer Spielerfarbe.

– 4 –
Der oder die Kleinste unter euch beginnt.

Beispiel eines Spielaufbaus für 4 Personen:

SPIELABLAUF

DIG wird im Uhrzeigersinn über mehrere Runden gespielt, in denen jeder einmal am Zug ist.
Das Spiel endet kurz nachdem eine/r mindestens 5 Juwelen gesammelt hat.

In deinem Zug führst du eine der zwei folgenden Aktionen aus:

IM BERG GRABEN

oder

EINEN DEINER STOLLEN SCHLIESSEN
Wenn du keinen Stollen hast, wie z. B. zu Spielbeginn, musst du graben.

Optional: Vor deiner Aktion kannst du IN DIE TAVERNE GEHEN.

DIG IN THE HILL

ALLGEMEINE REGELN ZUM GRABEN
Der BERG ist Quell großer Reichtümer, aber auch großer Gefahren.
Beim Graben stößt du früher oder später auf Gegner oder Fallen.
Du kannst aber auch Ausrüstung finden, die von weniger Mutigen zurückgelassen wurde.
Wenn du Glück hast und waghalsig bist, warten unbeschreibliche Reichtümer auf dich.

Wenn du IM BERG GRÄBST, wähl eine der folgenden zwei Optionen:

GRAB IN ALL DEINEN STOLLEN oder GRAB AUSSERHALB DEINER STOLLEN.

Sag beim Graben stets an, ob du INNERHALB oder AUSSERHALB deiner Stollen gräbst.
Vergisst du das, gräbst du automatisch außerhalb.

Wenn du keinen Stollen hast, wie z. B. zu Spielbeginn, musst du außerhalb graben.
Du kannst dich aber auch entscheiden außerhalb zu graben, wenn du einen oder mehrere Stollen hast.

Wenn der Berg keine Berg-Karten mehr enthält,
mischt den Abwurfstapel und bildet daraus einen neuen Berg.

Beim Graben deckst du eine oder mehrere Karten des Berges auf (siehe unten). Je nachdem wo (innerhalb oder außerhalb) und welche Karte du aufdeckst, legst du sie entweder vor dir ab (du behältst sie in deinem Schatz), führst ihren Effekt aus oder wirfst sie ab.

EINSTURZ | **SCHATZKAMMER** | **GEGNER** | **SPEZIAL-KARTE**

Wenn du AUSSERHALB GRÄBST und eine EINSTURZ-, SCHATZKAMMER-, GEGNER-, oder SPEZIAL-KARTE aufdeckst, wirf sie ab und beende deinen Zug.
Effekte deiner Begleiter darfst du anwenden, falls möglich.

Wenn du IN DEINEN STOLLEN GRÄBST und eine dieser Karten aufdeckst, führe ihren Effekt aus (siehe Spielhilfe), es sei denn einer deiner Begleiter sagt etwas anderes. Wirf sie danach ab, wenn nicht anders angegeben.

AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNGS-KARTEN helfen dir bei deinen Grabungen.

Wenn du beim GRABEN (egal ob in deinen Stollen oder außerhalb) eine AUSRÜSTUNGS-KARTE aufdeckst, nutz sie sofort oder leg sie in deinen Schatz.
Du kannst in deinem Zug beim GRABEN so viele AUSRÜSTUNGS-KARTEN nutzen wie du möchtest. Wirf sie danach ab.

Jede AUSRÜSTUNGS-KARTE wirkt nur auf einen Stollen, es sei denn einer deiner Begleiter sagt etwas anderes.

Du kannst beliebig viele AUSRÜSTUNGS-KARTEN in deinem Schatz haben, aber nie zwei gleiche.

BODENSCHÄTZE sind das wichtigste Ziel der Grabungen.

Wenn du AUSSERHALB GRÄBST, kannst du BODENSCHATZ-KARTEN (erkennbar am grünen Rand) direkt zu deinem Schatz hinzufügen oder damit Stollen erschaffen.

Stollen wiederum sind der einfachste Weg um Juwelen zu erhalten.
Wenn du IN DEINEN STOLLEN GRÄBST, legst du die Bodenschatz-Karte an den entsprechenden Stollen.

EISEN

GOLD

DIAMANT

RUBIN

AUSSERHALB GRABEN

Wenn du AUSSERHALB GRÄBST, deck eine Berg-Karte auf.

Ist es ein Bodenschatz, wähl eine der folgenden zwei Optionen:

- LEG SIE direkt IN DEINEN SCHATZ
Du kannst beliebig viele Karten in deinem Schatz haben.
Mit den Karten in deinem Schatz kannst du IN DER TAVERNE Arbeiter und Begleiter anwerben.

oder

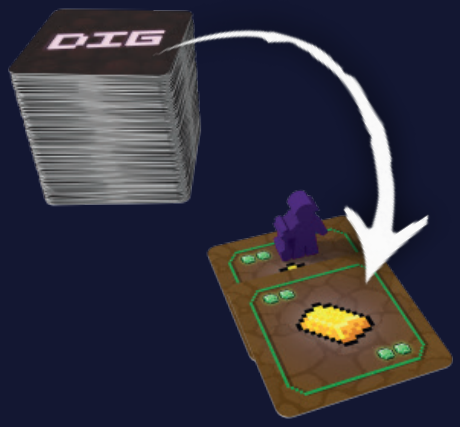
- STELL EINEN ARBEITER DARAUF, um einen Stollen zu erschaffen.

EINEN ARBEITER PLATZIEREN

Wenn du die Aktion GRABEN ausführst, kannst du jederzeit in deinem Zug einen Arbeiter auf eine gerade aufgedeckte oder leere Bodenschatz-Karte in einem deiner Stollen stellen. Um einen neuen Stollen zu erschaffen, musst du einen Arbeiter auf eine gerade aufgedeckte Bodenschatz-Karte stellen.

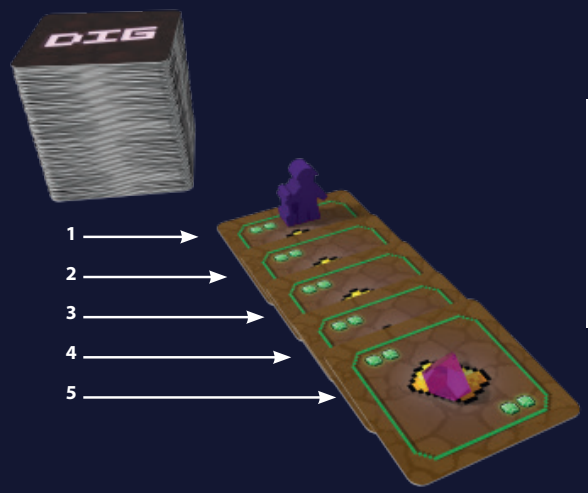
Arbeiter können nur auf Bodenschatz-Karten gestellt werden.

Wichtig: Immer wenn du einen Arbeiter auf eine Bodenschatz-Karte stellst, deck sofort eine weitere Karte auf und verwende sie: Führe ihren Effekt aus (Schatzkammer, Einsturz, Gegner), leg Sie in deinen Schatz oder nutz Sie (Ausrüstung), oder leg sie an den Stollen an (Bodenschatz).



IN ALL DEINEN STOLLEN GRABEN

Wenn du IN ALL DEINEN STOLLEN GRÄBST, deck eine Berg-Karte für jeden deiner Stollen auf und verwende sie. Beginne beim Stollen ganz links.
Führe den Effekt von Gegner-, Spezial-, Einsturz- und Schatzkammer-Karten aus, leg Ausrüstungen in deinen Schatz und Bodenschätze an deinen Stollen an.
Leg ein Juwel auf jede fünfte Karte nach einem Arbeiter. Die Karte, auf der der Arbeiter steht, zählt mit.

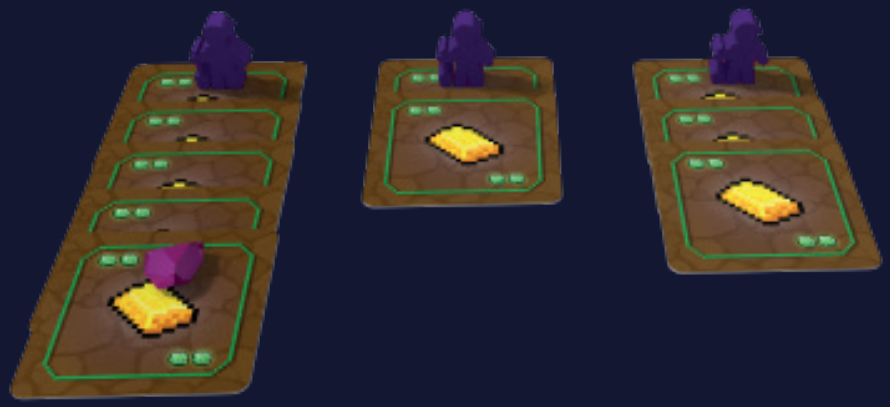


Achtung:
Nur Bodenschatz- (grüner Rand) und Spezial-Karten (blauer Rand) dürfen an einen Stollen angelegt werden.

Denk daran, dass du in deinem Zug beliebig viele Arbeiter platzieren kannst. Du kannst mehrere Arbeiter in einen Stollen stellen, um mehr Juwelen zu finden, da du auf die fünfte Karte nach <u>jedem</u> Arbeiter ein Juwel legst (siehe Abbildung).

Auf jeder Bodenschatz-Karte kann höchstens ein Arbeiter stehen!

Oder du erschaffst mit deinen Arbeitern mehrere Stollen, um mehr Karten zu erhalten.



BESONDERHEITEN BEIM GRABEN IN ALLEN STOLLEN

Immer wenn ein Stollen keinen Arbeiter mehr enthält, z. B. durch den Effekt eines Feindes, schließ den Stollen (siehe unten), nachdem du den entsprechenden Effekt ausgeführt hast.

Achtung: Denkt daran, dass Spezial-Karten (blauer Rand) nur beim GRABEN INNERHALB DER STOLLEN angelegt werden können.

Die SCHATZKAMMER wird zunächst an den Stollen gelegt und zählt zu den 5 Karten hinzu, um ein Juwel zu finden, genau wie die Bodenschatz-Karten. Wenn du also eine solche Karte als 5. Karte aufdeckst, legst du sie an, legst ein Juwel darauf und führst dann ihren Effekt aus.

Um die Karten und Juwelen aus deinen Stollen zu erhalten und in deinen Schatz zu legen, musst du STOLLEN SCHLIESSEN.

EINEN DEINER STOLLEN

Wenn du dich, als Aktion, entscheidest EINEN DEINER STOLLEN ZU SCHLIESSEN, nimm alle Arbeiter, Karten und Juwelen aus dem Stollen zu dir. Leg alle Juwelen, Bodenschatz- und Spezial-Karten in deinen Schatz, wenn nichts anderes in ihrer Beschreibung steht. Leg alle anderen Karten ab.

IN DIE TAVERNE GEHEN

In der Taverne kannst du Arbeiter und Begleiter anwerben.
Du kannst in jedem deiner Züge vor deiner Aktion IN DIE TAVERNE GEHEN.
Du kannst dort so viele Begleiter und/oder Arbeiter anwerben wie du möchtest und dafür beliebig viele Karten aus deinem Schatz verwenden.
Entscheide zuerst welche(n) Begleiter und/oder wie viele Arbeiter du anwerben willst.
Bezahl dann die Gesamtkosten mit Karten aus deinem Schatz.
Wirf die dazu verwendeten Karten ab. Die Taverne gibt kein Wechselgeld.

EINEN ARBEITER ANWERBEN

Jede Bodenschatz-Karte besitzt einen Kristall-Wert.

Kristall-Wert:
Dieser Diamant ist
3 Kristalle wert.

Du kannst für 5 Kristalle einen Arbeiter anwerben.

Wichtig:
Jeder kann höchstens
4 Arbeiter haben!

EINEN BEGLEITER ANWERBEN

Du kannst beliebig viele Begleiter anwerben, wenn du dafür bezahlst.
Leg dazu die vom Begleiter geforderten Bodenschatz-Karten ab und nimm dir die Karte.
Deck dann einen neuen Begleiter vom Stapel auf, um die Taverne aufzufüllen.
Füllt so lange auf, bis der Stapel der Begleiter leer ist.

Jeder Begleiter fordert eine bestimmte Anzahl und Kombination an Bodenschatz-Karten für seine Dienste.
Um z. B. den Jäger anzuwerben, musst du 2 Gold- und 1 Diamant-Karte bezahlen.

Fähigkeit:
Der Jäger verhindert den Effekt des Diebs. Stattdessen erhältst du ein Juwel, wenn du einen Dieb aufdeckst.

Wenn du einen Begleiter angeworben hast, bleibt er bis zum Spielende bei dir und du profitierst von seiner Fähigkeit.
Fähigkeiten, die dir Juwelen bringen, können sowohl beim Graben IN DEN STOLLEN, als auch AUSSERHALB eingesetzt werden.

SPIELENDE

Sobald eine/r von euch mindestens 5 Juwelen gesammelt hat, naht das Spielende.
Alle Anderen führen noch genau einen Zug aus, dann endet das Spiel.
Wer von euch jetzt die meisten Juwelen besitzt, wird KönigIn des Berges.

Beachtet: RUNEN im Schatz zählen wie Juwelen.

GLEICHSTAND

Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Runen-Karten besitzt.
Ist auch die Anzahl der Runen-Karten gleich, gewinnt der oder die Kleinere.

GLOSSAR

BERG
Der Kartenstapel, von dem ihr Karten aufdeckt, um die wertvollen Juwelen zu finden.
Wenn der Berg keine Karten mehr enthält, bildet einen neuen aus dem Abwurfstapel.

KRISTALLE
Jede Bodenschatz-Karte besitzt einen Kristall-Wert, den ihr braucht, um Arbeiter anzuwerben.

GRABEN
Eine Berg-Karte aufdecken.

TAVERNE
Der Platz wo Arbeiter, Begleiter und Juwelen lagern und ausliegen.
Wenn ihr IN DIE TAVERNE GEHT, könnt ihr beliebig viele Begleiter und Arbeiter anwerben.
Beispiel: Du wirbst 3 Arbeiter und 2 Begleiter an.
Die zum Bezahlen verwendeten Karten kommen aus deinem Schatz und werden dann abgeworfen.

SCHATZ
Der Platz wo ihr eure Karten (Bodenschatz-, Spezialund Ausrüstungs-Karten) und Juwelen lagert.
Damit könnt ihr Arbeiter und Begleiter anwerben.
Karten in eurem Schatz können nicht mehr in Stollen verwendet werden und sind nie von Berg-Karten betroffen.

TIPPS

REIHEN VON ARBEITERN
Wenn du was riskieren willst, kannst du versuchen, alle Arbeiter in einem Zug zu platzieren. Das ist riskant, kann aber auch sehr lohnenswert sein...

Beispiel: In deinem Zug entscheidest du dich zu graben und deckst eine Bodenschatz-Karte auf. Du stellst einen Arbeiter darauf und deckst daher eine weitere Karte auf. Es ist noch ein Bodenschatz. Darauf stellst du wieder einen Arbeiter und musst also noch eine Karte aufdecken. Es ist erneut ein Bodenschatz ...
Nachdem du deinen vierten Arbeiter platziert hast, deckst du die 5. Karte auf und legst sie an den Stollen. Darauf legst du ein Juwel, da es die 5. Karte nach dem ersten Arbeiter ist.
In deinem nächsten Zug kannst du den Stollen schließen und alles einsammeln. Oder du vertraust erneut auf dein Glück und deckst eine weitere Karte auf. Dies wäre dann die 5. Karte nach dem zweiten Arbeiter und würde somit erneut ein Juwel erhalten.

GEMEINSAM SIND WIR STARK
Oft ist es einfacher, Abenteuer als Gruppe zu bestehen. Versuch doch zu Spielbeginn erst einige Bodenschatz-Karten in deinem Schatz zu sammeln, bevor du Stollen gräbst.
So kannst du weitere Arbeiter und hilfreiche Begleiter anwerben. Das ist besonders nützlich, um dich vor bösen Überraschungen zu schützen.

Ein Spiel von **Julien Charbonnier**
Veröffentlicht **von Mangrove Games**

Übersetzung, Lektorat und Korrektur:
Board Game Circus
(Martin Zeeb, Daniel Theuerkaufer)

Mangrove Games
53 rue du Collège 59480 La Bassée FRANCE
©Mangrove Games, 2018 - All rights reserved
www.mangrovegames.com