

# Digging

## Digging di Reiner Knizia

Un gioco per cercatori d'oro (fino a 4 giocatori).

Era un periodo duro all'epoca, appena prima della Corsa all'Oro. Un cercatore alla ricerca di qualcosa aveva una vita particolarmente difficile. Ogni giorno usciva alla ricerca dell'oro e spesso era maledettamente felice di trovare soltanto un po' di argento o di rame. E, inoltre, c'era l'opposizione di gruppi di banditi e di ladri. Il modo più sicuro di cercare l'oro era quello di avere un socio.

In DIGGING, due giocatori formano questa società per cercare e lavorare l'oro, l'argento e il rame estratto dalle miniere. Lavorano insieme contro l'opposizione dei banditi ed è assai probabile che il vostro socio sia l'ultima probabilità di poter salvare quello per cui avete lavorato tanto duramente. Quindi, giocate a DIGGING e seguite "il richiamo dell'oro".

## Equipaggiamento

- 60 carte da gioco comprendenti:
  - 3 carte miniera, per tipo, di Oro, Argento e Rame
  - 9 carte cassa, per tipo, che mostrano una cassa di Oro, Argento o Rame
  - 1 carta 2-casse, per tipo, che mostra due casse di Oro, Argento o Rame
- 9 carte miniere chiuse e sbarrate
- 12 carte bandito con valori da 1 a 12

Digging è concepito come un gioco a coppie per quattro giocatori, con ogni membro di una coppia alternato con un membro dell'altra coppia.

Tuttavia se siete soltanto in 2 o 3 giocatori, o se siete in 4 ma non volete giocare a coppie, allora guardate le regole per 2/3/4 giocatori in fondo al regolamento.

## Il Gioco a Coppie

Nel gioco a coppie, i due giocatori opposti l'un l'altro, giocano in coppia per tutta la partita e cercano di vincere insieme. Loro aprono miniere d'oro, argento o rame, in cui disporranno le appropriate carte del relativo metallo. Questo avviene giocando le carte cassa (o 2-casse) del metallo relativo sopra alla stessa carta miniera. Ma ogni coppia riceverà i propri punti solo quando avrà chiuso la miniera. Più volte i banditi cercheranno di attaccare una miniera e la proprietà della stessa cambierà di mano più volte. La prima coppia a raggiungere il punteggio totale prestabilito alla fine di un round sarà la vincitrice.

## Inizio del Gioco

Il giocatore con la barba più lunga, oppure il più anziano, è il primo mazziere. Mischia tutte le 60 carte e poi ne dà 6

ad ogni giocatore a faccia coperta. Le carte rimanenti sono impilate a faccia coperta al centro del tavolo. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia e poi si procede in senso orario.

## Il Gioco

Il giocatore, nel suo turno, deve fare soltanto una delle seguenti 3 azioni:

*Prendere una carta*

Il giocatore pesca una carta dal mazzo a faccia coperta. Poi il suo turno finisce.

*Passare una carta*

Il giocatore può passare una carta (a faccia coperta) al proprio compagno che l'aggiunge alla sua mano.

*Giocare una carta*

Il giocatore può giocare una carta sopra una qualsiasi delle pile in gioco, comprese quelle dei suoi avversari.

*Importante!* Dopo aver passato o giocato una carta, il giocatore non deve pescarne un'altra. Pescare una carta è un'azione a sé stante e non può essere combinata con una delle altre due azioni.

## Giocare una Carta

Ci sono quattro possibilità di giocare una carta. Ogni carta giocata deve essere messa sul tavolo a faccia scoperta, ben visibile a tutti i giocatori. Ogni giocatore può sviluppare le proprie pile, o può giocare le carte appropriate sulle pile del compagno, o su quelle degli avversari.

## Aprire una Miniera

Giocare una carta miniera con il simbolo dell'oro, argento o rame, apre una miniera di quel tipo.

## Lavorare una Miniera

Giocare una carta cassa su una miniera dello stesso tipo (ad es. una cassa d'argento su una miniera d'argento), rappresenta il ritrovamento di un quantitativo di materiale prezioso in quella miniera. Una miniera può avere un qualsiasi numero di carte cassa giocate su essa. Le carte devono essere disposte in modo che tutti i giocatori possano facilmente vedere quante casse sono state trovate in quella miniera. Se la prima carta giocata su una miniera è una carta 2-casse, allora il valore di tutte le casse in quella miniera è raddoppiato, vedi la sezione punteggi.

# Digging

## Chiudere una miniera

Giocare una carta con una miniera chiusa su essa, ferma la produzione in quella miniera. La carta può essere giocata sopra qualsiasi miniera, propria o degli avversari. La miniera è chiusa immediatamente e nessuna altra carta può essere giocata su di essa. Le carte sulla miniera vengono girate e messe da parte per essere contate a fine mano. Solo le miniere chiuse danno punteggio, vedi la sezione punteggi.

## Combattere sopra una miniera

Giocare una carta bandito fa iniziare un combattimento sopra una miniera. Per far questo un giocatore gioca una carta bandito sopra una miniera avversaria, che contenga almeno una cassa di materiale. Si può combattere solo sopra una miniera per volta. Una volta che il combattimento è finito, un altro può iniziare. Quando un giocatore gioca una carta bandito, gli altri giocatori hanno un'unica chance di inserirsi nel combattimento. Solo nel loro turno successivo possono giocare una carta bandito. Non è, tuttavia, necessario inserirsi in una battaglia. Appena ogni giocatore ha avuto la sua chance di inserirsi nel combattimento, se sono state giocate solo carte bandito, la coppia il cui totale di punteggio delle carte bandito è maggiore, vince il combattimento. I pareggi sono una vittoria per i difensori. Se gli avversari hanno giocato un totale maggiore in carte bandito, allora il giocatore che per primo ha giocato la carta bandito ottiene il controllo della miniera con tutte le sue casse di materiale. Tutte le carte bandito giocate sono messe nella pila degli scarti e non saranno disponibili fino alla prossima mano.

Se una miniera viene chiusa mentre c'è un combattimento, la battaglia finisce immediatamente. L'ultima carta cassa giocata sulla miniera è scartata insieme a tutte le carte bandito. Ogni altra cassa sulla miniera è capovolta e verrà contata a fine mano nel solito modo.

## Fine del Gioco

Appena l'ultima carta è stata pescata, ogni giocatore ha un ultimo turno. Il giocatore che ha pescato la carta ha l'ultimo turno. Quindi si contano i punti per tutte le miniere chiuse e li si annota. Le carte sono mischiate nuovamente dal giocatore che ha iniziato la mano precedente e il gioco continua.

## Punteggi

Solo le miniere chiuse danno punti alla fine di ogni mano. Le miniere ancora aperte alla fine della mano non danno punti. Ogni carta in ogni miniera chiusa da punti come segue:

Cassa d'Oro                      3 punti

Cassa d'Argento                      2 punti

Cassa di Rame                      1 punto

Le carte con due casse valgono doppio: ad es., oro, 6 punti.

## Esempio di Punteggio

| MINIERA<br>D'ARGENTO                       | MINIERA<br>D'ORO                        | MINIERA<br>DI RAME                          |
|--|---|---|
| argento 2<br>argento 2<br>doppio-argento 4 | doppio-oro 6<br>oro 6<br>oro 6<br>oro 6 | rame 1<br>doppio-rame 2<br>rame 1<br>rame 1 |
| CHIUSA<br>8 p.ti                           | CHIUSA<br>24 p.ti                       | CHIUSA<br>5 p.ti                            |

I punti guadagnati da ogni coppia sono annotati. La prima coppia a raggiungere 60 punti è la vincitrice.

## Digging per 2/3/4 giocatori

Digging può essere giocato anche senza compagni. Il gioco si svolge nello stesso modo, ma ogni giocatore combatte per i propri punti. L'azione "Passare una carta" viene eliminata e il combattimento sopra ad una miniera è giocato in modo diverso.

Se vengono giocate solo carte bandito, il valore maggiore vince, se una miniera è chiusa durante un combattimento, il difensore perde l'ultima cassa di materiale ma mantiene gli altri punti.

Con due giocatori si rimuovono dal gioco 4 carte cassa per tipo (oro, argento, rame); con tre giocatori si rimuovono dal gioco 2 carte cassa per tipo. I punteggi per la vittoria sono i seguenti:

2 giocatori                      40 punti

3 giocatori                      45 punti

4 giocatori                      50 punti