

# Reiner Knizia's Gravediggers

Sei un becchino in un piccolo villaggio. Il lavoro va alla grande, ma non ti appaga abbastanza, è un mestiere molto sporco, ma soprattutto... E' VERAMENTE NOIOSO! Per aggiungere un po' di divertimento ed una fonte extra di guadagno alla tua esistenza, decidi di dar vita ad una competizione con i tuoi colleghi becchini. Ognuno ha una settimana per "prendere in prestito" più oggetti di valore che può dai propri clienti. Ogni cimitero sarà valido ai fini del gioco e colui che alla fine avrà raccolto più oggetti vincerà la sfida.

Giocatori: 2 a 5

Tempo di gioco: 30 minuti

Componenti:

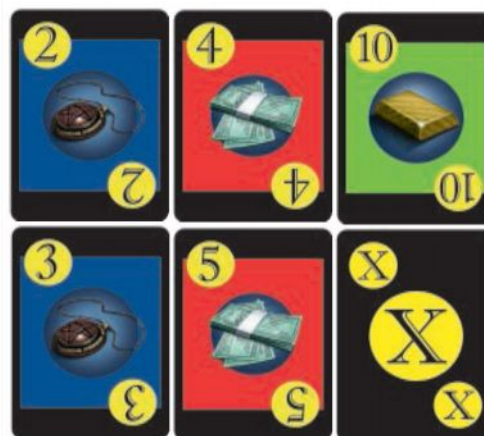
5 schermi cimitero,

65 monete (35 da 1, 20 da 5, 5 da 20, 5 note di credito),

45 carte (4 da 2, 4 da 3, 4 da 4, 11 da 5, 2 da 10, 4 X,  
4 Vedova, 4 Guardia, 4 Complice, 4 Bandito)

1 carta "Becchino"

7 tessere (4 "Posiziona", 1 "Guarda", 1 "Gira", 1 "Becchino")



Carte "Oggetti di Valore"



Monete



Carte "Speciali"

## Preparazione

Tutti i giocatori ricevono uno schermo cimitero che devono porre di fronte a loro, formando un grande cerchio sul tavolo. Ogni giocatore riceve 5 monete di valore 1 e una moneta di valore 5 come budget personale e le nasconde dietro al suo schermo cimitero. Se si gioca in meno di 5 giocatori, gli schermi rimasti sono piazzati come parti del cerchio e rimangono vuoti, ma faranno ugualmente parte del gioco. Le monete rimanenti vengono messe da parte e fungono da scorta generale di monete.

Mischiare le carte, distribuirne 5 a ciascun giocatore e mettere una carta a faccia coperta di fronte ad ognuno dei 5 schermi cimitero. Usare le restanti carte per formare un mazzo coperto.

Piazzare le tessere a faccia in giù al centro del tavolo. La carta "Becchino" è messa a lato.

**Nota:** Le monete dietro al vostro schermo cimitero vi appartengono e sono al sicuro da qualsiasi saccheggio del cimitero. Gli oggetti di valore sotterrati nei cimiteri sono costituiti dalle carte di fronte agli schermi e saranno l'obiettivo dei saccheggi nel cimitero. Perciò non importa quale cimitero sarà saccheggiato, dato che non saranno le vostre monete ad essere prese.

### Turno di gioco

Scegliete un giocatore per iniziare il gioco e procedete in senso orario. Al vostro turno, scoprite una delle tessere al centro del tavolo ed eseguite l'azione appropriata come descritto qui sotto. Quando tutte e sette le tessere saranno scoperte, rigiratele a faccia in giù, mischiatele di nuovo e continuate a giocare.



• **Posiziona una carta:** Scegli una carta dalla tua mano e mettila a faccia coperta di fronte ad uno qualsiasi degli schermi cimitero. Tutte le carte di fronte ad un cimitero vanno messe una di fianco all'altra. Quindi, rimpinguate la vostra mano di carte pescando una carta dal mazzo di carte coperte. Se il mazzo è esaurito, non possono più essere pescate altre carte.

• **Guarda una carta:** Scegli una carta a faccia in giù di fronte ad uno dei cimiteri, guardala e rimettila coperta dov'era senza mostrarla a nessuno degli altri giocatori.



• **Gira una carta:** Scegli una carta coperta di fronte ad uno dei cimiteri e girala, lasciandola dov'era a faccia scoperta.

**Nota:** Deve sempre rimanere almeno una carta coperta di fronte a ciascun cimitero. L'ultima carta rimasta non può essere girata.

• **"Becchino":** Scegli uno dei cimiteri e metti la carta "Becchino" vicino ad esso. Il cimitero ora sarà saccheggiato come descritto più sotto. Dopo il saccheggio, il gioco proseguirà in senso orario.



## Fine del gioco

Il gioco termina quando il mazzo è esaurito ed un giocatore ha giocato la sua ultima carta dalla mano. Iniziando dal cimitero di questo giocatore, e continuando in senso orario, tutti i cimiteri (con carte di fronte ad essi) saranno saccheggiate un'ultima volta. Quindi, il giocatore che possiede la più alta somma di denaro vince.

## Saccheggiare un cimitero

Quando si saccheggia un cimitero, ogni giocatore prende alcune (o nessuna) delle monete in suo possesso e le mette nel pugno. Quando tutti i giocatori hanno fatto lo stesso, le monete nel pugno di ciascuno di essi sono mostrate contemporaneamente.

Quindi si girano tutte le carte di fronte al cimitero che si è saccheggiato e si calcola il loro valore totale. Si prendono dalla scorta generale le monete del valore corrispondente al totale e si mettono al centro del tavolo. Queste monete compongono il bottino che sarà distribuito tra i giocatori come segue:

- Il giocatore con il valore più basso di monete nel pugno preleva dal bottino il valore in monete equivalente a quello che aveva nel pugno e mette le monete prese dal bottino e quelle che aveva nel pugno dietro il suo schermo. Quindi il giocatore con il secondo valore più basso di monete nel pugno fa lo stesso, e così via. Questo fino a quando tutti i giocatori non avranno preso la loro parte di bottino o finché le monete di questo saranno insufficienti a pagare *in toto* il giocatore successivo. Se non ci sono monete sufficienti a pagare il giocatore successivo, quest'ultimo non riceverà nulla e le monete restanti del bottino saranno rimesse nella scorta generale di monete.

**Nota:** Se due o più giocatori posseggono nel pugno lo stesso valore di monete, riceveranno la loro parte di bottino solo se ci saranno soldi sufficienti a pagare *in toto* tutti e due, altrimenti non riceveranno niente ed il bottino rimanente tornerà nella scorta generale di monete.

**Consiglio:** Puntate sempre ad accaparrarvi grosse fette di bottino, ma non siate troppo avidi perché potreste finire al verde!

Dopo il saccheggio del cimitero, tutte le carte scoperte di fronte a quel cimitero vanno messe a faccia in giù nella scatola. A questo punto, prendete una carta dal mazzo e mettetela a faccia in giù davanti al cimitero che è appena stato saccheggiato. Questo cimitero potrà nuovamente essere saccheggiato nel corso del gioco. Se il mazzo è finito, nessuna carta può essere messa di fronte al cimitero e questo quindi non potrà più essere saccheggiato.

## Carte

Le carte mostrano diversi valori: 2, 3, 4, 5, 10 e X. Una carta X raddoppia il valore totale del bottino, due carte X lo triplicano, e così via.

Ci sono alcune carte speciali raffiguranti persone che influenzano il saccheggio con il seguente ordine di priorità:

**1. Vedova in lutto:** Se c'è una sola vedova, questa distrarrà tutti gli uomini e tutte le carte speciali andranno riposte a faccia in giù nella scatola. Il bottino sarà quindi distribuito normalmente. Se c'è più di una vedova, queste saranno impegnate a parlare tra di loro e solo le carte VEDOVA andranno nella scatola.



**2. Guardia:** Se c'è una sola guardia, questa proteggerà il cimitero e tutte le carte presenti nel cimitero andranno riposte a faccia coperta nella scatola. I giocatori che avevano mostrato il pugno vuoto e che quindi non sono coinvolti nel fallito saccheggio, saranno ricompensati con una somma di denaro pari a 5 dalla scorta generale di monete. Se c'è più di una guardia, queste saranno impegnate a giocare a carte e solo le carte GUARDIA saranno riposte nella scatola.

**3. Complici e Banditi:** Se ci sono più banditi che complici, i banditi faranno irruzione nel cimitero e tutte le carte al suo interno dovranno essere riposte a faccia in giù nella scatola. I banditi non si fermeranno qui e tutti i giocatori saranno derubati delle monete che avevano nel pugno, che si aggiungeranno alla scorta generale di monete. Se ci sono più complici che banditi, i complici aiuteranno i giocatori, e la distribuzione del bottino sarà invertita, partendo dal giocatore che aveva nel pugno la somma più alta di monete. Se c'è uno stesso numero di Banditi e Complici, questi litigheranno tra loro e saranno tutti riposti nella scatola. Il bottino sarà distribuito normalmente.



**Nota:** Se il budget di un giocatore finisce sotto il valore di 10, questo può sollevare il suo schermo per rivelare agli altri giocatori le sue finanze e prendere dalla scorta generale di monete una somma pari a 10 accompagnate da una nota di credito. Alla fine del gioco, ogni giocatore dovrà detrarre il valore di 10 dalla somma totale che possiede per ogni nota di credito ricevuta.

Per un esempio di come appare il gioco durante una partita, guardare il retro della scatola. Per qualsiasi domanda, visitate il nostro sito [www.twilightcreationsinc.com](http://www.twilightcreationsinc.com).

Game Concept and Design: Dr. Reiner Knizia  
Art: Miguel Coimbra  
Layout, Design and Editing: Kerry and Todd A. Breitenstein

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY41076  
Twilight Creations, Inc., The Twilight Creations, Inc. logo and "Where Fun Comes To Life," Gravediggers and the "Gravediggers" logo are trademarks or registered trademarks of Twilight Creations, Inc. ©2007 Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved