

OUTG





CONTENU DU JEU

- 162 CARTES COLLINE

Pierres Précieuses: 40x Acier, 25x Or, 15x Diamant, 10x Rubis

Équipement: 3x Bouclier, 3x Bourse, 3x Boussole, 3x Pioche, 3x Coffre, 2x Parchemin, 2x Bombe, 2x Potion, 1x Sceptre, 1x Ancre

Ennemis: 4x Squelette, 4x Voleur, 4x Fantôme, 3x Araignée, 3x Serpent, 1x Loup-Garou, 1x Orc

Cartes spéciales: 5x Rune, 2x Oeuf de Gemme

Sorties: 10x Sortie, 3x Pièce Secrète, 9x Effondrement

- 13 CARTES COMPAGNON

- 40 GEMMES VIOLETTES

- 16 RECRUES (*quatre couleurs, une couleur par joueur*)

- 1 LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde de DIG où se tient chaque année un concours auquel seuls les plus braves et téméraires aventuriers osent participer. Afin de remporter la victoire vous devrez survivre aux dangers que cache la Colline et trouver plus de trésors que vos adversaires.

Créez des Galeries, plus vous creuserez profondément et plus de trésors vous trouverez mais prenez garde, de nombreux pièges et créatures se tapissent dans les entrailles de la Colline.

Équipez-vous, engagez des Recrues et des Compagnons aux compétences uniques qui vous viendront en aide durant votre aventure. Rassemblez dix Gemmes avant les autres et devenez le Roi de la Colline.

MISE EN PLACE

- 1 -

Choisissez aléatoirement six cartes Compagnon, placez-les faces visibles sur l'aire de jeu avec les Recrues et les Gemmes. Cet endroit se nomme **LA TAVERNE**.

- 2 -

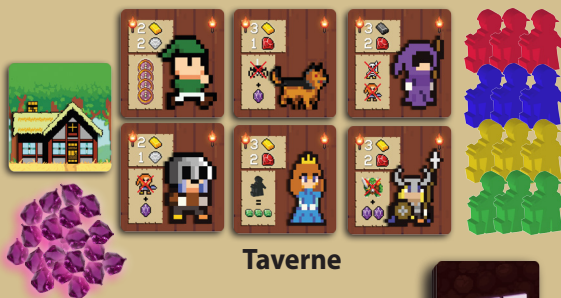
Mélangez toutes les cartes Colline et formez une pile que vous placerez au milieu de l'aire de jeu. Vous venez de créer **LA COLLINE**.

- 3 -

Chaque joueur reçoit une Recrue de la couleur qu'il aura choisit.

- 4 -

La plus petite personne commence à creuser. Chaque joueur joue ensuite à son tour en suivant le sens horaire.



Taverne



Colline

TOUR DE JEU

DIG se joue en autant de tours qu'il le faut jusqu'à ce qu'un joueur ait collecté au moins 10 Gemmes.

A votre tour vous pouvez effectuer une des actions suivantes:

1. **Creuser dans la Colline.**

Vous pouvez utiliser une ou plusieurs cartes Équipement.

2. **Aller à la Taverne et engager une ou plusieurs Recrues et/ou Compagnons.**

3. **Fermer une de vos Galeries.**

1. CREUSER DANS LA COLLINE

Lorsque vous «creusez» vous tirez une carte de la Colline.



- PIERRES PRÉCIEUSES -

Vous pouvez collecter une carte s'il s'agit d'une des Pierres Précieuses suivantes:



ACIER



OR



DIAMANT



RUBIS

Chaque Pierre Précieuse a une valeur en Cristaux:

Valeur en Cristaux

Ce Rubis vaut 4 Cristaux.



- ÉQUIPEMENT -

Vous pouvez également collecter ces cartes Équipement durant votre aventure. Lorsque vous tirez l'une d'elle vous pouvez choisir soit de l'utiliser tout de suite soit de la collecter pour une utilisation ultérieure. Vous ne pouvez cependant pas conserver deux cartes de la même famille dans votre main.



BOURSE

Échangez cette carte contre une Recrue.



COFFRE

Cette carte vaut 5 Cristaux ou 1 Pierre Précieuse de votre choix.



BOUCLIER

Si votre Galerie est attaquée par une carte Ennemi, défaussez le Bouclier pour annuler l'attaque.



BOMBE

Placez la Bombe sur la Galerie d'un autre joueur de votre choix, la Recrue la plus proche de la Bombe devra retourner à la Taverne.



BOUSSOLE

Tirez 3 cartes de la Colline, choisissez-en une (obligatoire) et utilisez-la. Défaussez les cartes restantes.



PIOCHE

Tirez 2 cartes de la Colline, utilisez-les dans l'ordre où vous les avez tiré et appliquez leurs effets le cas échéant.



PARCHEMIN

Tirez 3 cartes de la Colline, vous pouvez choisir d'utiliser jusque 2 d'entre elles.



POTION

Volez la dernière carte, et les Gemmes qui peuvent s'y trouver, de la Galerie d'un joueur de votre choix. Vous ne pouvez pas voler de carte où se trouve une Recrue.



SCEPTRE

Défaussez l'Ennemi que vous venez de tirer et ajoutez-le à la Galerie d'un joueur de votre choix.



ANCRE

Défaussez cette carte pour contrer un Effondrement (défaussez la carte Effondrement).

- CARTES SPÉCIALES -

En plus des Pierres Précieuses, les cartes suivantes peuvent également être ajoutées à une Galerie et ne pourront être collectées que de cette manière.



OEUF DE GEMME

Lorsque votre Galerie est fermée (sauf si cela résulte d'une attaque), échangez cette carte contre une Gemme.



RUNE

Vaut 1 Gemme. Gardez cette carte après avoir fermé votre Galerie et jusqu'à la fin de la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de Runes sera déclaré vainqueur.

- ENNEMIS -

De nombreux Ennemis se terrent dans la Colline, soyez prudent...



ARAIGNÉE

Vole la dernière Gemme créée par votre Galerie.
Sans effet si votre Galerie ne contient pas de Gemmes.



FANTÔME

Retirez la dernière carte de votre Galerie (et tout ce qui peut se trouver dessus).



SERPENT

Ajoutez la carte à la Galerie, désormais celle-ci ne pourra plus créer de Gemmes.



SQUELETTE

Effraie les Recrues se trouvant dans votre Galerie, retournez-les à la Taverne et fermez votre Galerie.



VOLEUR

Vole les deux dernières cartes de votre Galerie (ainsi que tout ce qui peut se trouver dessus) et vous force à fermer celle-ci.



LOUP-GAROU

Effraie toutes les Recrues que vous possédez (retournez-les à la Taverne) et vous force à fermer l'ensemble de vos Galeries.



ORC

Dévore la dernière Recrue que vous avez placée dans votre Galerie (elle est définitivement défaussée) et vous force à fermer celle-ci.

2a. TAVERNE / ENGAGER UNE RECRUE

Une Recrue peut être engagée à la Taverne en échange de **5 Cristaux**. Vous pouvez engager plusieurs Recrues lors de votre visite à la Taverne (du moment que vous possédez suffisamment de Cristaux pour cela). Une Recrue vous permet de créer une Galerie.

Lorsque vous avez engagé une ou plusieurs Recrues:



Vous pouvez choisir soit de garder la carte que vous venez de tirer...



...soit d'y placer une Recrue pour démarrer une nouvelle Galerie.

Une Recrue ne peut être placée que sur une Pierre Précieuse pour démarrer une Galerie!

A chaque fois que vous placez une Recrue, tirez à nouveau une carte que vous ajoutez à la Galerie.

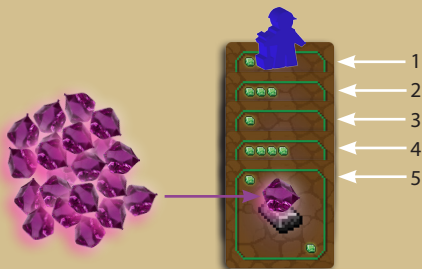


Chaque joueur peut engager jusqu'à 4 Recrues, vous pouvez donc créer et gérer jusque 4 Galeries.

Une Galerie ne peut contenir plus de 4 Recrues.

Une carte ne peut pas accueillir plus d'une Recrue.

Chaque Recrue fera apparaître une Gemme pour chaque série de 5 cartes en comptant celle où la Recrue est placée. Placez la Gemme sur chaque cinquième carte.



Lorsque vous possédez une ou plusieurs Galeries et que vient votre tour, **vous devez dire à voix haute où vous souhaitez creuser avant de tirer une carte:**

- Si vous choisissez de creuser dans une Galerie, ajoutez-y la carte.
- Si vous avez plusieurs Galeries et choisissez de creuser dans celles-ci, placez une carte **face cachée** en face de chacune d'elles, puis retournez-les et appliquez leurs effets à la Galerie correspondante le cas échéant.

- Si vous choisissez de creuser à côté de votre/vos Galerie(s), tirez la carte de côté...



...puis, selon la carte que vous aurez tirée, vous pourrez choisir soit de la collecter soit d'y placer une Recrue pour démarrer une nouvelle Galerie.

2b. TAVERNE / ENGAGER UN COMPAGNON

Creuser peut s'avérer dangereux, heureusement vous trouverez des Compagnons à la Taverne. Chacun d'eux demandera un certain nombre de Pierres Précieuses afin d'être engagé. Tous possèdent une compétence unique pour vous aider dans votre aventure. **Une fois engagé, un Compagnon reste à vos côtés jusqu'à la fin de la partie.** Vous pouvez engager autant de Compagnons que vous le souhaitez.



BERGER ALLEMAND

Vous protège des Araignées (défaussez la carte Ennemi). Recevez 1 Gemme chaque fois que vous tirez une carte Araignée.



ÉCLAIREUR

Lorsque vous utilisez une Boussole, son effet ne s'applique pas à une seule de vos Galeries mais l'ensemble d'entre elles.



ELF

Vous protège des Serpents (défaussez la carte Ennemi). Recevez 1 Gemme chaque fois que vous tirez une carte Serpent.



CHASSEUR

Vous protège des Voleurs (défaussez la carte Ennemi). Recevez 1 Gemme chaque fois que vous tirez une carte Voleur.



CHEVALIER

Vous protégez des Squelettes (défaussez la carte Ennemi). Recevez 1 Gemme chaque fois que vous tirez une carte Squelette.



PIRATE

Chaque Coffre que vous possédez vaut désormais soit 10 Cristaux soit 2 Pierres Précieuses de votre choix.



MAGE

Vous protégez des Voleurs et des Squelettes. Si vous tirez une de ces cartes, défaussez-la et tirez une nouvelle carte.



PALADIN

Vous protégez des Orcs (défaussez la carte Ennemi). Recevez 2 Gemmes chaque fois que vous tirez une carte Orc.



L'OMBRE

Vous protégez des Fantômes (défaussez la carte Ennemi). Recevez 1 Gemme chaque fois que vous tirez une carte Fantôme.



REINE

Engager un Recrue ne vous coûte désormais que 3 Cristaux au lieu de 5.



SUPERBACKER

Lorsque vous utilisez une Pioche son effet ne s'applique pas à une seule de vos Galeries mais l'ensemble d'entre elle.



NINCHAT

Vous protégez des Loup-Garous (défaussez la carte Ennemi). Recevez 2 Gemmes chaque fois que vous tirez une carte Loup-Garou.



TYLER alias BEARDED MEEPLE

Si vous parvenez à collecter au moins 3 Runes vous êtes immédiatement déclaré Roi de la Colline et remportez la partie.

3. FERMER UNE GALERIE

Durant votre tour vous pouvez choisir de fermer une de vos Galeries. Lorsqu'une Galerie ferme collectez les cartes, Gemmes et Recrues qui s'y trouvent sauf indication contraire.

Toutefois, certaines cartes vous obligeront à fermer votre Galerie, elle devront être ajoutées à celle-ci avant de la fermer dans la mesure où certaines permettront l'apparition d'une Gemme supplémentaire si elle sont placées en 5^{ème}, 10^{ème}, etc... position.



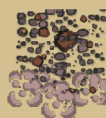
SORTIE

Collectez tout ce que votre Galerie contient et récupérez la/les Recrue(s) qui s'y trouve(nt).



PIÈCE SECRÈTE

Met fin à votre Galerie en y ajoutant 1 Gemme. Collectez tout ce que votre Galerie contient et récupérez la/les Recrue(s) qui s'y trouve(nt).



EFFONDREMENT

Détruit votre Galerie. Vous perdez tout ce qui s'y trouve: les Recrues retournent à la Taverne, les Gemmes sont perdues et les cartes restantes défaussées.

REMPORTER LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a réussi à collecter au moins 10 Gemmes (rappelez-vous qu'une Rune vaut 1 Gemme), les autres joueurs peuvent jouer une dernière fois.

Enfin le joueur ayant le plus de Gemmes en sa possession remporte la partie et est proclamé **Roi de la Colline**.

ÉGALITÉ

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui possède le plus de Runes est déclaré vainqueur.

BON À SAVOIR

- [+] Si vous tirez une carte que vous ne pouvez pas jouer (exemple: vous tirez une Araignée en dehors d'une Galerie), défaussez-la et passez votre tour.
- [+] **La Taverne ne fait pas le change.** Il vous appartient soit de payer avec davantage de Cristaux que nécessaire pour engager une Recrue soit d'attendre d'avoir le compte exact pour procéder à la transaction.
- [+] Les cartes volées par les Ennemis sont simplement défaussées.
- [+] Si la Colline arrive à cours de cartes, mélangez la défausse pour former une nouvelle Colline!
- [+] Si votre Galerie s'effondre ou si votre Recrue est attaquée, retournez la/les Recrue(s) à la Taverne. Vous récupérez vos Recrues si votre Galerie est fermée sans dommage.
- [+] Votre Recrue fera apparaître une Gemme **pour chaque série de 5 cartes** (5/10/15...), si vous avez plusieurs Recrues dans une Galerie leurs compétences s'additionnent!
Exemple: Si une Recrue est posée sur la 1^{ère} carte, une Gemme apparaîtra sur la 5^{ème}, 10^{ème}, 15^{ème}... carte, et si une seconde Recrue est placée sur la 3^{ème} carte alors une Gemme apparaîtra également sur la 8^{ème}, 13^{ème}... carte!
- [+] La Sortie et la Pièce Secrète sont à comptabiliser dans la série de 5 cartes, aussi chaque fois que vous poserez l'une d'elles en 5^{ème}, 10^{ème}, 15^{ème}... position, ajoutez-y une Gemme (ou deux s'il s'agit d'une Pièce Secrète) avant de fermer votre Galerie et de tout collecter.
- [+] Une fois que vous avez appliqué l'effet d'une carte, ne l'ajoutez pas à votre Galerie, défaussez-la!
- [+] Seul l'Orc vous fera perdre une Recrue définitivement. Même si vous êtes très malchanceux et le rencontrez plus de trois fois durant une partie, il ne pourra pas dévorer plus de trois de vos Recrues.
- [+] **Vous ne pouvez pas garder plus d'une carte Équipement de la même famille**, cependant vous pouvez utiliser immédiatement celle que vous venez juste de tirer.
- [+] Si vous avez choisi de creuser, vous pouvez utiliser autant de cartes Équipement que vous le souhaitez pendant votre tour. Selon les cartes que vous déciderez de jouer, leur effet s'appliquera à l'intérieur ou à l'extérieur d'une Galerie, appliquez et respectez leur effet respectif le cas échéant.
- [+] Si vous possédez plusieurs Galeries, vous devez choisir à l'intérieur de quelle Galerie vous souhaitez appliquer l'effet d'une carte Équipement (sauf si vous avez engagé un Compagnon indiquant le contraire).
- [+] Lorsqu'un Ennemi vous force à fermer une Galerie, appliquez son effet, collectez tout ce qui n'a pas été défaussé et récupérez les Recrues qui n'ont pas été retournées à la Taverne.
- [+] **Seules les Pierres Précieuses et les cartes Équipement peuvent être collectées en dehors des Galeries.**
- [+] Si lors de l'utilisation de la Pioche vous tirez une carte Effondrement alors vous ne tirez pas d'autre carte. Si votre Galerie se termine ou s'effondre, l'effet de la Pioche s'arrête. Il en va de même si vous tirez une carte vous demandant d'appliquer un nouvel effet ou si vous décidez de placer une Recrue sur la première carte tirée.
- [+] Vous n'êtes pas obligé d'utiliser votre Bouclier contre un Ennemi si vous y voyez un quelconque avantage.
- [+] **Lorsqu'un Compagnon est engagé, un nouveau Compagnon entre dans la Taverne.** Ceci est valable tant qu'il reste des Compagnons disponibles.

Le Compagnon Tyler a été créé en partenariat avec Bearded Meeple, un génialissime critique canadien de jeux de sociétés, jetez donc un oeil à sa chaîne Youtube.

L'Ancre a été créée en partenariat avec Rule&Make à l'occasion de la sortie de leur jeu: Entropy - Worlds Collide.

THANKS

DIG was successfully funded on Kickstarter on April 16th 2017, I would like to thank each of the 365 backers who made this game possible and especially the following *Ultimate Diggers*:

Craig Fine
Gregory F. Gonzalez
Jason Faulhaber
Ophélie Chrétien
Patrick Seaman
Shea Shortridge

The making of a game is such an undertaking I couldn't have gone this far without the help of two great guys. They believed in my project from the beginning and offered their help without hesitation, thank you:

Alexander Lauck
Daniel Theuerkauffer

No one could have been more by my side than my girlfriend who always was of great advice, **je t'aime Justine!**

In addition to the people listed above I would also like to express my sincere thanks to:

The Cwovd members, Déludik, Rocambole, L'Antre du Dragon, Aurélien Duriez, Edwin Frey, Tyler Anderson, Martyn Poole, Zoe Cleeren, Darren Lee Swanscott, Ido Efrati, Kamil Lazarowicz, Leonard Crettaz, Pieter from AG, Toby & Mike from ATGN, Eline Jansens, Kai Günster, The BoardGeek, Mike Wokasch, my sister and my parents, Ralph & Ophélie, Ophélie & Ben, Akhim, Jean-Pierre & Liliane.

Created and designed by
Julien Charbonnier

Published by
Mangrove Games

MANGROVE

www.mangrovegames.com

DANKSAGUNG

Am 26. April 2017 wurde DIG in der Spieleschmiede erfolgreich gefördert. 137 Schmiede haben mit ihrer Finanzierung geholfen, die deutschsprachige Version des Spiels ins Leben zu rufen. Dafür sind wir euch sehr dankbar!

Wir danken insbesondere den folgenden Schmieden:

Alexander Spahr
Andreas Bindzus
Andreas Ginter
Andreas Köhler
Andreas Stelzer
Anke Langer
Brian Bade
Christian «Bergkönig» Pape
Clemente Rinaldo
Cornelius Heinicke
Detlef Dölling
Erwin Simmering
Hendrik Meiß
Ingo Schmidt
Johannes Mahnke
Kerstin Rok
Lars-Roger Buchmeier
Maik Müller
Manuela Precht
Marko Juricic

Markus Suritsch
Martin Bund
Michael Erlewein
Michael Kupschus
Olaf Buddenberg
Paul Ciemala
Petra Dorf Müller
Roberto Horcajada
Sascha Krämer
Sebastian Bille
Simon Isemann
Stephan Raulf
Thomas «BlueCipher» Becher
Thomas Franz
Tim Ködding
Tino Pruschitzki
Uwe Timke
Verena Bruchhausen
und Bjoern Buettgen
Waldemar Tabler

Deutsche Spielregel bearbeitet von
Board Game Circus

Übersetzung
Alexander Lauck, Daniel Theuerkauffer

Lektorat
Sylke Kriwaczek

English rules translated and edited by
Jacob J. Coon, Board Game Circus

**BOARD
GAME
CIRCUS**