



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 possèdera le plus de pierres précieuses de grande valeur gagnera.

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).



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 !).

PENDANT SON TOUR DE JEU, L'ORPAILLEUR DOIT RESPECTER LES RÈGLES SUIVANTES:

- A 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 !).
- 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 UNIQUES 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).

• 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.

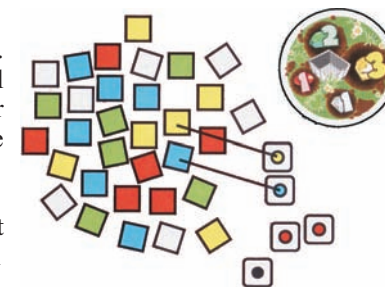
QUELLE EST LA MISSION DU MAÎTRE DU TEMPS

- 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 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 1 BLEU (eau) qu'il place dans la boîte du jeu.



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 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 pas voler de jetons, car il a plusieurs NOIRS. Il peut donc juste récupérer 1 jeton JAUNE, 1 BLEU et 1 ROUGE au centre.

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 trier « 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'orpaillage). Chaque joueur doit alors multiplier le nombre 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 votre 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.

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 de jeu

Edité par Jeux Descartes

Distribué par Asmodee

<http://www.asmodee.com>

mise en page <http://jeuxstrategie.free.fr>



Digger





Digger

The aim of the game

You are an intrepid prospector deep in the Amazon jungle in search of gold and precious stones. To succeed, you must be fast and accurate to collect as many stones as possible and store them in your box before sunset (because time is running out!). When the river water no longer flows, the winner is the one who has gathered the most valuable gemstones.

Preparation of the Game

All stones are placed in the middle of the table. There are 5 different types of pieces (Blue = Water, Yellow = Gold, Red = Rubies, Green = Emeralds and White = Diamonds). Each player has a card depicting a box in front of him (for the basic game, the white boxes are used, which together have all the same values – see VARIANT).

How to play?

The youngest player begins and takes the 5 dice (he is the first gold digger). The player to his right, takes the hourglass and hides it behind his hands (he is the master of time). As the gold panning starts (by throwing all 5 dice), the master of time, turns the hourglass. The gold diggers collect as many precious stones as possible and places them to the right next to his crate. He can throw as often as he dares, but he must have his finds sorted by color in the boxes in his crate before night falls (this is symbolized by the expiry of the hourglass, which means he has 30 seconds!).

During his turn, the gold diggers must observe the following rules:

- Every time he picks up stones they **MUST** be placed to the right, next to his box store.
- He can only take stones whose color uniquely corresponds to Dice (the color may be displayed only on **ONE** cube). **IF MULTIPLE DIE THE SAME COLOR SHOW YOU CAN NOT USE THIS GROUP** (thus the discovery of a gemstone rare, and therefore something special!).
- If he does not like the result of the throw, he can immediately roll the dice again, but he must always roll with all 5 cubes simultaneously.
- When the color black occurs **EXACTLY ONCE** in a dice roll, the gold digger can steal stones from other players' boxes to match the color of any dice that **APPEAR ONLY ONCE** (Blue stones cannot be stolen because they represent water which is consumed during mining). If he touches one or several other stones or knocks over an adjacent pile, the gold digger **MUST** immediately stop his turn and return **ALL** stones that he has taken during this go, to the middle of the table (including the blue stones).
- Once he decides to stop, he **MUST** arrange his collected gemstones by color in stacks on the corresponding squares in his crate. The water pieces (blue) are returned to the game box.
- Once he has finished arranging, he **MUST** immediately call "STOP". If at this moment the hourglass is not yet empty (Approaching the sunset!), the gold digger gets to keep all the stones he has collected (in the other case, see below: "What is the Master of Time's job?")

What is the Master of Time's job?

- Once the player seeking gold rolls for the first time, the master of time turns the hourglass over and hides it behind his hands (he must keep hidden until the last grain of sand has gone through!).
- Once the sand has run out he MUST immediately call "STOP". If the prospector is still taking his turn, he must immediately stop, the night has fallen in the Amazon rainforest, and you cannot see. In this case, all the pieces which he collected but has not yet piled up in his crate or placed in the box (water), are lost. These must be returned to the middle of the table.
- He subsequently passes the hourglass to the player on the left and the game continues.

Example of a Turn

The gold digger starts his turn and rolls all 5 dice. The dice roll is 2 red dice, 2 green dice and one blue die. He cannot collect the red or green gems, as the color appears on more than one dice. He can play only a blue stone (water) and he places it in the game box.

The prospector decides to roll the dice again and throws 2 Red dice, 1 Yellow die, 1 blue die and 1 black die. He may not collect any RED stones, but he MUST steal a yellow stone from someone (if this is not possible because no yellow stone is located in an opponent's chest, or if he does not want to rob him, he can take it from the middle of the table). Of course he cannot steal blue tokens (as was previously explained), but he can take a blue stone from the middle of the game table.

The player estimates that he still has enough time for one final throw before night fall, and he rolls 2 Black dice, 1 Yellow die, 1 blue die and 1 red die. This time cannot STEAL any stones, because he has multiple black dice. He may therefore take exactly 1 yellow, 1 blue and 1 red cube from the middle of the table.

The player then decides, to stack his gems as fast as he can, sorted by color and on the corresponding spaces in his crate (the blue cubes are returned to the game box). When he is finished, he must immediately call "STOP" before the sand has run out.

Game End

If there are no more Blue cubes in the middle of the table, the final player finishes his turn, and ends the game (the river has dried up and there is no more water for panning for gold). Each player sells their gems and counts the cubes and multiplies them by their value (on the card) to give their total number of points. The blue tiles (water) give no points.

The player who scores the most points is the winner and becomes the best gold and gemstone miner throughout the Amazon!

Tips

If you don't have many pieces in your crate, it is not worth taking BLUE tokens, as they bring the end of the game closer. You are not obliged to take any gemstones, you can just roll the dice again.

It is worthwhile waiting for the best moment and watching the Stacks of gems belonging to the good players.

Variant

You can also play with the black boxes (the other side of the evaluation maps). On this the gem fields of the players have different values, but the total value of the map always corresponds Fifteen. When playing this variant, one must be even more observant and take every opportunity!

