

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité.**

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

**<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)**

# Digging - Creuser

Un jeu de Reiner Knizia pour 2 à 4 prospecteurs d'or

© Hexagames 1990

Traduction française par François Haffner, d'après la traduction anglaise trouvée sur Game Cabinet

*L'époque était difficile, juste avant la ruée vers l'or. La vie du prospecteur était faite de dur labeur. Chaque jour, il devait sortir et creuser à la recherche d'or, et souvent il était assez heureux s'il pourrait trouver un peu d'argent ou de cuivre. Il devait alors se méfier des bandits et des voleurs. La manière la plus sûre de prospecter était de le faire avec l'aide d'un associé digne de confiance. Dans le jeu Digging, deux joueurs s'associent justement afin de prospecter des mines d'or, d'argent ou de cuivre. Ils travaillent ensemble contre l'opposition et les bandits, et il est fréquent que son partenaire soit la dernière chance de sauver les biens durement gagnés. Alors, jouez à Digging et écoutez « l'appel de l'or ».*

## Équipement

60 cartes comprenant :

- 3 mines d'or, 3 mines d'argent et 3 mines de cuivre
- 9 coffres d'or, 9 coffres d'argent et 9 coffres de cuivre
- 1 double-coffre d'or, 1 double-coffre d'argent et 1 double-coffre de cuivre
- 9 mines fermées et barricadées
- 12 cartes de bandit avec des valeurs de 1 à 12

Creuser est conçu comme un jeu par équipe pour quatre joueurs, chacun jouant associé avec le joueur vis-à-vis de lui. Si cependant vous n'êtes que deux ou trois, ou si vous êtes quatre mais que vous ne voulez pas jouer par équipes, alors regardez les règles pour 2 ou 4 joueurs que vous trouverez après les règles principales.

## Jeu par équipes

Dans le jeu par équipes, les deux joueurs en vis-à-vis sont associés pour toute la partie, et tentent ensemble de gagner. Ils ouvrent des mines d'or, d'argent ou de cuivre, dans lesquelles ils découvrent le métal recherché. Pour cela, ils jouent des cartes de coffre de ce métal sur la carte de mine. Mais ils ne sont certains de leurs points que quand ils ont fermé la mine. Sans cesse, des bandits peuvent assiéger une mine, et sa propriété peut changer de mains plusieurs fois. La première équipe qui atteint le total fixé à l'issue d'une manche est proclamée vainqueur.

## Préparation

Le joueur avec la plus longue barbe, ou sinon le plus vieux, est le premier donneur. Il bat toutes les 60 cartes, puis en distribue 6 face cachée à chaque joueur. Le reste des cartes est placé en un paquet face cachée au centre de la table. Le joueur à gauche du donneur joue en premier. Les autres joueurs prennent ensuite leur tour dans un sens horaire.

## Déroulement

Le joueur à son tour doit effectuer une des 3 actions suivantes :

- **Soit tirer une carte**  
Le joueur tire une carte du paquet, face cachée. Ceci finit son tour.
- **Soit donner une carte à son partenaire**  
Le joueur peut donner une carte face cachée à son associé qui la place dans sa main.
- **Soit poser une carte**  
Le joueur peut poser une carte devant n'importe laquelle des mains étalées devant les joueurs, même devant celles de ses adversaires.

*Important !* après avoir passé ou posé une carte, le joueur n'en tire pas d'autre. Tirer une carte du paquet est une action en soi et ne peut être combiné avec le une autre action.

## Jouer une carte

Il y a quatre possibilités en posant une carte. La carte jouée doit être présentée face visible à tous les autres joueurs. Chaque joueur peut développer sa propre exposition, ou celle de son partenaire ou une de celles de ses adversaires.

### Ouverture d'une mine

La pose d'une carte représentant une mine d'or, d'argent ou de cuivre provoque l'ouverture d'une mine de ce type.

### Travail à la mine

La pose d'une carte avec un coffre de minerai sur une mine du même type, par exemple un coffre d'argent sur une mine d'argent, représente la découverte de ce minerai dans la mine. Une mine peut recevoir n'importe quel nombre de cartes de coffres. Il faut disposer les cartes de sorte que tous les joueurs puissent facilement compter le nombre de coffres trouvés dans chaque mine.

Si la première carte posée sur la mine est une carte de double coffre, tous les coffres de cette mine valent double. Sinon, une carte avec un double coffre placée ailleurs qu'en première position vaut également double, mais pas les cartes suivantes. *Voir plus loin la valeur des points.*

### Fermeture d'une mine

La pose d'une mine fermée arrête la production dans cette mine. La carte peut être posée sur n'importe quelle mine, de son propre camp ou du camp adverse. La mine est immédiatement fermée, et aucune autre carte ne peut y être ajoutée. Les cartes de la mine sont retournées et placées de côté pour être comptées à la fin de la partie. Seuls les points des mines fermées seront comptés en fin de partie.

### Combat pour une mine

La pose d'une carte de bandit provoque un combat pour cette mine. Pour cela, le joueur pose une carte de bandit sur la mine d'un adversaire, qui doit contenir au moins un coffre de minerai. Une seule mine peut être l'objet d'un combat à la fois. Une fois que ce combat est terminé, un autre peut commencer. Une fois qu'un joueur a joué une carte de bandit, les autres joueurs n'ont qu'une seule opportunité de participer au combat. Ils ne peuvent le faire qu'à leur prochain tour de jouer. Il n'y a cependant aucune obligation de participer au combat. Une fois que chaque joueur a eu l'opportunité de combattre, et si seules des cartes de bandit ont été jouées, l'équipe dont le total des points de bandit est le plus élevé gagne le combat. En cas d'égalité, ce sont les défenseurs qui gagnent. Si les attaquants ont une valeur totale plus élevée de cartes de bandit, c'est alors le joueur qui a posé la première carte du combat qui reçoit la mine et tous ses coffres. Toutes les cartes de bandit jouées sont défaussées et ne sont plus disponibles pour cette manche.

Si une mine est fermée pendant un combat, alors ce combat cesse immédiatement. Le dernier coffre posé sur cette mine est défaussé ainsi que toutes les cartes de bandit jouées. Tous les autres coffres de la mine sont retournés, mis de côté et comptés normalement à la fin de la manche.

### Fin de la manche

Lorsque la dernière carte a été tirée du paquet, chaque joueur dispose d'encore un tour. Le joueur qui a tiré la dernière carte aura le dernier tour. Les points de toutes les mines fermées sont alors comptés et notés. Le joueur qui avait commencé la manche bat toutes les cartes et en distribue à nouveau 6 à chaque joueur pour commencer la manche suivante.

## Valeur de point

Seules les mines fermées comptent à la fin de la manche. Les mines qui sont encore ouvertes à la fin de la manche n'ont aucune valeur. Chaque carte dans une mine fermée compte comme suit.

- Coffre d'or : 3 points
- Coffre argenté : 2 points
- Coffre de cuivre : 1 point

Les cartes avec deux coffres ont une valeur double, par exemple, un double coffre d'or vaut 6 points.

Rappel : lorsqu'une carte double est la première placée après l'ouverture de la mine, toutes les cartes de cette mine valent double.

### Exemple de marque

Mine d'argent	Mine d'or	Mine de cuivre
Argent	2 Double or	6 Cuivre
Argent	2 Or	6 Double cuivre
Double argent	4 Or	6 Cuivre
	Or	6 Cuivre
<i>Fermeture</i>	<i>Fermeture</i>	<i>Fermeture</i>
<b>Total : 8</b>	<b>Total : 24</b>	<b>Total : 5</b>

Les points gagnés par chaque équipe sont notés. **La première équipe qui atteint 60 points gagne la partie.**

## Variante pour 2 à 4 joueurs

On peut également jouer à Digging chacun pour soi. Les règles sont les mêmes, mais chacun compte ses points et combat éventuellement tout seul. L'action de "passer une carte" n'existe pas. Les combats pour une mine sont légèrement différents. S'il n'y a que des cartes de bandit de jouées, la plus forte carte gagne la mine. Si la mine est fermée pendant le combat, le défenseur perd la dernière carte de coffre jouée mais conserve toutes les autres cartes de coffres. Pour deux joueurs, on retire 4 cartes de coffre dans les 3 métaux. Pour trois joueurs, on retire 2 cartes de coffre dans les 3 métaux.

Le total à atteindre pour gagner est pour :

- 2 joueurs : **40 points**
- 3 joueurs : **45 points**
- 4 joueurs : **50 points**