

DIGGING

von Dr. Reiner Knizia



Spielanleitung

HEXAGAMES®

Ein Goldgräberspiel für bis zu 4 Digger.

Es war schon eine harte Zeit damals, kurz nach dem Goldrausch. Da hatte es ein Digger (»Goldgräber) schon verdammt schwer, seinem Broterwerb nachzukommen. Täglich galt es nach dem ersehnten Edelmetall zu buddeln und man gab sich auch schon mal mit Silber und Kupfer zufrieden.

Und dann auch noch die habgierige Konkurrenz — ganz zu schweigen von den vielen Strauchdieben und Banditen. Das sicherste in diesen rauen Zeiten war letztendlich nur noch ein verlässlicher Partner.

Im DIGGING bilden jeweils 2 Spieler solch eine Partnerschaft bei der Suche und Förderung in Gold-, Silber und Kupferminen. Gemeinsam setzen sie sich gegen Banditen und die Konkurrenz zur Wehr und häufig ist der Partner die letzte Rettung im Einsatz um das begehrte Edelmetall.

Im DIGGING werden Sie ihn spüren, den „Ruf des Goldes“ . . .

Ihre Ausrüstung

60 Spielkarten, auf denen man folgendes finden kann:

- jeweils 3 Gold-, Silber- und Kupferminen
- jeweils 9 Karten mit Kisten voll Gold-, Silber und Kupfer
- jeweils 1 Karte mit zwei Kisten voll Gold-, Silber und Kupfer
- 9 vernagelte und geschlossene Minen
- 12 Banditen mit Werten von 1 bis 12

Außerdem ein Block zum notieren der erspielten Punkte, sowie ein Stift zum aufschreiben derselben.

DIGGING ist als Partnerspiel für 4 Mitspieler erdacht worden, bei dem die gegenüberstehenden Spieler zusammenspielen.

Sollten Sie aber einmal nur zu zweit oder dritt sein, oder die vier Spieler können sich auf keine Partnerschaften einigen, dann spielen Sie DIGGING nach den „Regeln für 2 bis 4 Spieler“, die Sie weiter hinten finden.

Das Partnerspiel — DIGGING für 4 Spieler

Beim Partnerspiel gehen die beiden gegenüberstehenden Spieler für eine komplette Partie DIGGING eine Partnerschaft ein und versuchen gemeinsam, das Spiel für sich zu entscheiden. Sie eröffnen Gold-, Silber- oder Kupferminen, indem sie die entsprechenden Minen-Karten auslegen. Durch Anlegen von Kisten des passenden Edelmetalls beginnen sie ihre Förderung. Erst wenn es ihnen auch gelingt, eine Mine wieder zu schließen, sind ihnen die zum Sieg nötigen Punkte sicher. Hin und wieder werden Banditen in das Geschehen eingeschaltet und eine Mine wechselt schon mal ihre Besitzer. Wer nach einigen DIGGING-Runden die vereinbarte Siegpunktzahl erreicht, untermauert damit eine erfolgreiche Partnerschaft.

Das Spiel beginnt

Der Spieler mit dem längsten Bart (im Zweifelsfall der Älteste) wird zum ersten Geber bestimmt. Er mischt gründlich alle 60 Karten. Beginnend beim links von ihm sitzenden Spieler verteilt er verdeckt **6 Karten an jeden Spieler**. Die restlichen Karten legt er als verdeckten Talon auf die Mitte des Tisches. Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Die Aktionen

Ist ein Spieler an der Reihe, so **muß** er **eine** der folgenden 3 Aktionen ausführen:

1. Eine Karte ziehen

Der Spieler zieht eine Karte vom verdeckt liegenden Talon. Damit endet sein Zug.

2. Eine Karte schieben

Man schiebt dem gegenüberstehenden Partner verdeckt **eine beliebige** Karte zu, die dieser zu seinen Karten auf die Hand nehmen muß.

3. Eine Karte auslegen

Gemäß den folgenden Regeln (siehe „Das Auslegen“) legt man eine Karte aus seiner Hand in eine der möglichen vier Auslagen, eventuell also auch beim Gegner

WICHTIG! Nach dem Schieben oder Auslegen zieht man keine Karte vom verdeckten Talon! Das Ziehen einer Karte ist eine eigenständige Aktion. Dadurch haben die Mitspieler auch meist unterschiedlich viele Karten auf der Hand.

Das Auslegen

Es gibt vier Möglichkeiten, eine Karte auszulegen: **Eröffnen** einer Mine, **Fördern**, **Schließen** einer Mine und **Kampf** um eine Mine. Jede Karte wird immer offen und gut sichtbar für die Mitspieler ausgelegt. Jeder Spieler kann seine persönliche Auslage bilden, er darf aber auch passende Karten beim Partner **oder** bei den Gegenspielern anlegen!



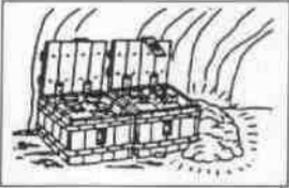
1. Eröffnen einer Mine

Mit dem Auslegen einer Karte mit einer Gold-, Silber- oder Kupfermine wird eine Mine eröffnet.



2. Fördern

Indem man eine Karte mit einer Kiste voll Gold-, Silber- oder Kupfer an eine passende ausliegende Minen-Karte anlegt (z.B. Silber an eine Silbermine), fördert man das jeweilige Edelmetall aus dieser Mine. An eine Minen-Karte können beliebig viele passende Karten angelegt werden. Alle Karten werden immer so angelegt, daß man grundsätzlich alle bereits ausgelegten Karten noch erkennen kann. Wird als erstes eine Karte mit 2 Kisten angelegt, wird die gesamte Förderung dieser Mine am Ende verdoppelt (hierzu siehe auch unter „Die Punktwertung“).



3. Schließen einer Mine

Mit einer Karte, die einen verschlossenen Mineneingang zeigt, beendet man die Förderung aus einer Mine. Diese Karte kann sowohl an eigene, wie auch gegnerische Minen angelegt werden. Eine solche Mine gilt dann sofort als geschlossen und es können keine weiteren Karten mehr angelegt werden. Alle Karten einer geschlossenen Mine werden dann als einzelner Stapel, mit der Abschlußkarte zu Oberst, zur Seite gelegt. Nur geschlossene Minen bringen ihrem Besitzer am Ende entsprechend Siegpunkte (siehe auch unter „Die Punktwertung“).



4. Kampf um eine Mine

Durch das Spielen einer Banditen-Karte beginnt ein Kampf um eine Mine. Dazu legt man den Banditen auf eine beliebige geöffnete gegnerische Mine, bei der zumindest eine Kiste gefördert worden ist. Grundsätzlich kann immer nur ein Kampf um eine Mine zu gleichen Zeit ablaufen. Erst wenn dieser Streit entschieden ist, kann erneut eine Mine umkämpft werden.

Hat mit dem Spielen einer Banditen-Karte der Kampf um eine Mine begonnen, haben die anderen drei Spieler **nur eine Chance**, in diesen Kampf einzugreifen. Jeder von ihnen

kann nur mit seiner nächsten Aktion den Kampf mit einer Karte beeinflussen. Niemand ist aber gezwungen, sich an dem Kampf zu beteiligen.

Werden nur Banditen-Karten gespielt, gewinnen die Partner, die die höchste Summe der Werte auf den Banditen-Karten gespielt haben; bei Gleichstand siegen die Verteidiger. Erreichen die Angreifer die höhere Summe, so erhalten sie die komplette Mine und legen sie in unveränderter Reihenfolge der Karten in eine ihrer Auslagen. Gewinnen die Verteidiger, so dürfen sie ihre Mine behal-

ten. Alle ausgespielten Banditen-Karten in diesem Kampf kommen aus dem Spiel und werden zur Seite gelegt.

Wird die Mine während des Kampfes geschlossen, ist die Auseinandersetzung sofort beendet. Das übereilte Schließen der Mine hat jedoch zur Folge, daß die letzte ausliegende Karte dieser Mine zusammen mit den Banditen aus dem Spiel genommen und zur Seite gelegt wird. Der Rest der Mine verbleibt bei den Verteidigern und wird wie beim normalen Schließen einer Mine, als Stapel zur Seite gelegt.

Ende eines Spiels

Wird die letzte Karte vom verdeckten Talon gezogen, beginnt mit dem folgenden Spieler die letzte Runde, d.h., jeder Spieler hat das Recht noch eine Aktion auszuführen. Der Spieler, der auch die letzte Karte gezogen hatte, kommt als letzter an die Reihe. Die Punkte für dieses Spiel werden berechnet und notiert, Wurde die vereinbarte Siegpunktzahl noch nicht erreicht, gibt es ein weiteres Spiel. Der Spieler, der das letzte Spiel begonnen hatte, wird zum neuen Geber.

Die Punktwertung

Nur geschlossene Minen werden mit Punkten bewertet. Minen, die noch offen auf dem Tisch liegen, sind mit Ende eines Spieles wertlos.

Jede Karte in einer geschlossenen Mine besitzt folgende Punktwerte:

Kiste Gold	—	3 Punkte
Kiste Silber	—	2 Punkte
Kiste Kupfer	—	1 Punkt

Die Karten mit zwei Kisten besitzen den doppelten Wert, bei Gold z.B. 6 Punkte.

Beispiel einer Punktwertung:

SILBER-MINE		GOLD-MINE		KUPFER-MINE	
Silber	2	Doppel-Gold	6	Kupfer	1
Silber	2	Gold	6	Doppel-Kupfer	2
Doppel-Silber	4	Gold	6	Kupfer	1
—		Gold	<u>6</u>	Kupfer	<u>1</u>

Abschluß	Abschluß	Abschluß
Mine mit 8 Punkten	Mine mit 24 Punkten	Mine mit 5 Punkten

Wurde die Karte mit zwei Kisten als **erste** an eine Mine angelegt, werden alle danach angelegten Karten ebenfalls verdoppelt.

Die Punkte, die die Partner in einem Spiel erreicht haben, werden schließlich addiert und notiert. Die Partner, die als erste eine Gesamtpunktzahl von 60 Punkten überschreiten, beenden als Sieger eine DIGGING-Partie.

DIGGING für 2 bis 4 Spieler

Sie können DIGGING auch ohne Partnerschatten spielen. Grundsätzlich verläuft das Spiel wie bei dem Partnerspiel, nur daß jeder Spieler nun die Punkte für sich alleine erkämpfen muß.

Die Aktion „Eine Karte schieben“ entfällt und auch der „Kampf um eine Mine“ läuft geringfügig anders ab: Werden nur Banditen-Karten gespielt, gewinnt die Karte mit dem höchsten Wert. Wird die umkämpfte Mine geschlossen, verliert der Verteidiger die zuletzt angelegte Karte mit Edelmetall, darf dann aber den Rest der Mine behalten.

Bei 2 Spielern empfiehlt es sich, je 4 Karten mit Gold, Silber und Kupfer weniger zu benutzen. Bei 3 Spielern reduzieren Sie um je 2 Karten.

Die zu erreichende Siegpunktzahl beträgt bei 2 Spielern 40 Punkte; bei 3 Spielern 45 Punkte und bei 4 Spielern 50 Punkte.

DIGGING ... in aller Kürze . . .

- Zu Beginn — Alle 60 Karten mischen, 6 Karten pro Spieler austeilen. Spieler links vom Geber beginnt. Spielen im Uhrzeigersinn.
- Allgemeines — Jeder muß reihum eine der 3 möglichen Aktionen ausführen. Karten dürfen überall angelegt werden.
- Aktionen — 1. Eine Karte vom verdeckten Talon ziehen, oder
2. eine Karte verdeckt an den Partner schieben, oder
3. eine Karten auslegen.
- Auslegen — 1. Eine beliebige Mine eröffnen, oder
2. in einer offenen Mine Kisten mit Edelmetallen fördern, oder
3. eine Mine schließen, oder
4. um eine Mine kämpfen.
- Kämpfen — Banditen-Karten zum Angriff und zur Verteidigung ausspielen. Höchstens eine Mine kann gleichzeitig umkämpft werden. Nach einer Runde geht die Mine an die Banditen mit der höheren Summe, bzw. an die entsprechenden Partner. Schließen die Verteidiger ihre umkämpfte Mine, verlieren sie die letzte ausliegende Karte dieser Mine.
- Ende — Wird die letzte Karte gezogen, beginnt die letzte Runde. Wer die letzte Karte gezogen hat, kommt noch als letzter an die Reihe.
- Punkte — Nur geschlossene Minen bringen Punkte. Pro Gold 3 Punkte, pro Silber 2 Punkte, pro Kupfer 1 Punkt. Karte mit zwei Kisten zählt doppelt. Wurde Karte mit zwei Kisten als erste gefördert, zählen alle Karten dieser Mine wie zwei Kisten!
- Sieg — 60 und mehr Punkte bei einer Partnerschaft. 40 Punkte bei 2 Spielern, 45 Punkte bei 3 Spielern, 50 Punkte bei 4 Spielern.