

Digger es un juego de cartas competitivo en el que pueden participar de 2 a 4 jugadores. Una partida dura aproximadamente entre 20 y 30 minutos. La edad mínima recomendada para jugar es de 8 años.

CONTENIDO



- **50 cartas de juego (5 palos de especies de dinosaurio compuestos por 10 cartas cada palo).**
- **20 tokens (4 tokens por cada una de las 5 especies de dinosaurio).**
- **Libreto de instrucciones.**

CONCEPTO

Encuentra ADN de la mayor cantidad de especies de dinosaurio para su posterior extracción en los laboratorios de Jurassic Park.

OBJETIVO

Obtener todos los tokens de los distintos dinosaurios (5).

PREPARACIÓN

1. Se elige un jugador inicial, que deberá barajar el mazo de cartas y repartir 5 de ellas a cada jugador. Las cartas deben repartirse boca abajo y su contenido sólo debe conocerlo quien las recibe.

2. Con las cartas sobrantes se forma el mazo de juego y se coloca boca abajo en el centro de la mesa.

3. Se ordenan los tokens por especies en 5 pilas y se depositan junto al mazo de juego.

Partida a 3 jugadores



DESARROLLO DE LA PARTIDA

RONDAS: el juego consta de 3 rondas y según número de jugadores cada ronda comprende:

2 jugadores: cada participante será jugador inicial 3 veces.

3-4 jugadores: cada participante será jugador inicial 2 veces.

Tras esta condición según número de jugadores, la ronda finaliza independientemente de que queden cartas en el mazo.

Al empezar su turno, el jugador inicial debe decidir qué criterio (o baza) se debe seguir durante su turno de juego. Se denomina baza a las cartas que el jugador va a poner en juego para poder ganar dicho turno. La baza de cada jugador debe estar compuesta por un mínimo de 2 cartas y un máximo de 5 y dichas cartas pueden ser de varias especies de dinosaurio. Hay 4 tipos de baza posibles:

NÚMEROS PARES: Todas las cartas que se pongan en juego en la baza deberán ser pares (2, 4, 6…).

NÚMEROS IMPARES: Todas las cartas que se pongan en juego en la baza deberán ser impares (1, 3, 5…).

NÚMEROS CONSECUTIVOS: Todas las cartas que se pongan en juego en la baza deberán ser consecutivos (1, 2, 3…).

NÚMEROS IGUALES: Todas las cartas que se pongan en juego en la baza deberán tener el mismo valor (5, 5, 5…)*.

*** Excepto en la baza de números iguales, el resto de bazas no acepta repetir cartas del mismo valor.**

> *Por ejemplo:*
> *En el caso de baza de NÚMEROS IMPARES, el jugador no puede jugar dos 5 y un 3. Tendría que jugar un 5 y un 3, o bien escoger la baza de NÚMEROS IGUALES y jugar dos 5.*



Una vez expuesta su baza sobre la mesa (boca arriba), **será el jugador que esté a su derecha** quien tendrá que depositar su selección de cartas (un **mínimo de 2 cartas y un máximo de 5**), siguiendo el criterio de la baza inicial. Podrá usar cartas de cualquier especie de dinosaurio, aunque no hayan aparecido en la baza del jugador inicial.

Si no dispone de las cartas adecuadas para componer una baza mínima acorde con el criterio establecido, podrá **pasar turno**, o bien **descartar cuantas quiera** en el mazo de descarte (boca arriba) y robar del mazo de juego tantas como haya descartado, pero en ese caso su turno habrá terminado.

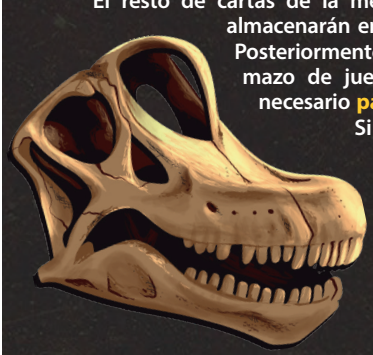
En ese momento, el jugador que haya depositado sobre la mesa **la carta con mayor valor numérico de cada especie** conservará dicha carta, al haber superado al resto de jugadores en esa especie y la depositará junto a él sobre la mesa. Si ha jugado la carta más alta en más de una especie, ganará dichas cartas altas y las pondrá junto a él, una al lado de otra para diferenciar los palos.

A continuación deberá depositar su baza el siguiente jugador a su derecha y así sucesivamente hasta que todos lo hayan hecho.

Por ejemplo, el jugador inicial muestra su baza de números consecutivos: 6, 7 y 8.
Otro jugador juega 4, 5, 6 y 7.
En este caso, el jugador inicial ganaría su carta "8 T. Rex" ya que es el mayor valor de esa especie.
El otro jugador ganaría todas sus cartas, ya que ha jugado especies que el jugador inicial no jugó y su "7 Dilophosaurus" supera al 6 que jugó el jugador inicial.



El resto de cartas de la mesa que no hayan sido ganadas se almacenarán en el mazo de descartes (boca arriba). Posteriormente los jugadores deberán tomar del mazo de juego tantas cartas nuevas como sea necesario **para volver a tener 5 cartas cada uno**. Si en algún momento se agota el mazo de juego, el mazo de descarte se barajará y pasará a ser el nuevo mazo de juego. Ahora, la persona situada a la derecha de quien comenzó el turno será el **nuevo jugador inicial** y deberá decidir el criterio de la baza del nuevo turno y así sucesivamente.





Los jugadores mantienen en su zona las cartas ganadas, aquellas de valor más alto de las distintas especies.



Cuando todos los jugadores hayan sido jugador inicial el número de veces que les corresponda, se habrá completado una ronda. Al final de cada ronda, el jugador que haya ganado más cartas de cada especie recibirá un token de dicha especie.

Al realizar el recuento del número de cartas ganadas por especie se deberá tener en cuenta las piedras de ámbar que aparecen en las cinco primeras cartas de los palos. Si el jugador posee cartas con piedras de ámbar entre las cartas ganadas, cada piedra contará como una carta adicional más en el resultado final de la suma.



Por ejemplo, la carta "2" que contiene 4 piedras de ámbar, cuenta en realidad como 5 cartas ganadas en la suma final: la carta en sí + 4 cartas adicionales (una carta por cada piedra de ámbar representada).

Esto hace que durante el juego se pueda plantear la estrategia de ganar cartas con valor más bajo que sin embargo, debido a las piedras de ámbar, pueden sumar más cartas para el reparto de tokens.

Si dos jugadores han ganado el mismo número de cartas de una especie, **se sumarán los valores numéricos de las cartas** de esa especie en cada jugador y se llevará el token quien alcance el valor más alto. Si el valor de esas cartas suma la misma cantidad en ambos jugadores, se quedará el token quien tenga la carta de esa especie con valor numérico más alto.

Una vez adjudicados los tokens, **se juntarán todas las cartas en un nuevo mazo** (cartas de jugadores, cartas ganadas y mazos de juego y de descarte) conformando un nuevo mazo de juego que **deberá ser barajado antes de iniciar el reparto para la siguiente ronda**.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA Y VICTORIA

La partida finaliza si:

- Un jugador obtiene los **5 tokens de las 5 especies de dinosaurio**. Si tras finalizar esa ronda **ningún otro jugador reúne esta condición**, este jugador **habrá ganado la partida**. En caso contrario, ganará quien más tokens de dinosaurios haya obtenido y, si persiste empate, ambos ganarán la partida.

- **Se completan las 3 rondas**, ganando el jugador que **más tokens de diferentes especies haya obtenido**. En caso de empate se seguirá el criterio del punto anterior.

- **Se agotan los tokens de alguna especie** (mismo criterio que puntos anteriores para ganar partida).



CRÉDITOS

Diseñado y producido por:
Doctor Collector y Gen X Games

Autor: Carlos González Vilar

Ilustrador: Lyle Cruse

Maquetación: Gen X Games

Redacción manual: Ludia Asesoras