

АЛАН Р. МУН и БРУНО ФАЙДУТТИ

ПОЛЬ МАФАЙОН

# ДИАМАНТ

ПРАВИЛА  
ИГРЫ



ВЕРСИЯ



# ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В игре «Диамант» вы отправитесь в экспедицию по пещерам Такоры, известным своими алмазами... и опасными ловушками! Исследуя шаг за шагом пещеры, решайте, рискнуть и пройти в пещеру дальше или благоразумно возвратиться в лагерь с собранными сокровищами.

## СОСТАВ

15 карт сокровищ



35 карт экспедиции

15 карт опасностей



(по 3 карты каждой из 5 опасностей)

5 карт реликвий



1 игровой планшет



16 карт выбора

8 карт выхода



8 карт продолжения



100 драгоценных камней



60 рубинов ценностью 1  
40 алмазов ценностью 5

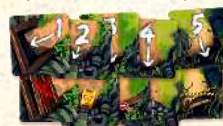
8 фигурок исследователей



8 сундуков



5 жетонов проходов в пещеры



1 планшет «Памятка игрока»



+ 1 этот буклет «Правила игры»

## ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Исследуйте пещеры Такора, осторожно передвигаясь в свете мерцающих факелов. Каждый раз, двигаясь дальше в глубь пещеры, открывайте новую локацию и собирайте алмазы, найденные на вашем пути.

Затем решайте, хотите ли вы вернуться в лагерь, чтобы сохранить добытые сокровища, или рискнуть ими и продолжить экспедицию в глубь пещеры ... навстречу опасностям!

Но помните, попав в ловушку, вы побежите к выходу, бросив все свои сокровища и вернетесь в лагерь с пустыми руками ... и трясущимися коленками!

Углубитесь как можно дальше в пещеры Такора и соберите как можно больше алмазов. Будьте достаточно умны, вернитесь в лагерь с добычей избегая опасных ловушек и собирая все алмазы, оставшиеся на пути.

Тот, кто в конце игры, будет иметь в своем сундуке больше всего алмазов, станет победителем!



# КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

## ИГРОВОЙ ПЛАНШЕТ

Игровой планшет представляет лагерь, находящийся рядом с пятью входами в пещеры Такора. Каждый вход соответствует 1 раунду.

Вход в пещеру



## ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ

Драгоценные камни представлены рубинами и алмазами.

В пещере можно найти только рубины, но вы можете обменять **пять рубинов** на **один алмаз** в любое время.



Рубин



Алмаз

## КАРТЫ ЭКСПЕДИЦИИ

Карты экспедиции показывают вам, что вас ожидает каждый раз, когда вы идете глубже в пещеру Такора.

Они бывают трех типов:

**Карты сокровищ:** показывают количество рубинов, найденных в этой части пещеры (1, 2, 3, 4 ...).



**Карты опасностей:** это ловушки, которые поджидают вас в пещере. Остерегайтесь гигантских пауков, ядовитых змей, лавовых провалов, катящихся валунов и острых таранов.



Каждая опасность представлена тремя копиями.

**Карты реликвий:** ценность этих находок зависит от того, когда они были подобраны в пещере. В игре находится пять одинаковых карт.



3




## КАРТЫ ВЫБОРА


Карты выбора показывают другим игрокам, ваш выбор: углубиться в пещеру или вернуться в лагерь.

**Вариант оригинальной версии игры:** эти карты не используются, вместо них игроки используют свои фигурки исследователей.



 **Карта продолжения:** показывает другим игрокам, что вы хотите продолжить изучать пещеру.



 **Карта выхода:** показывает другим игрокам, что вы решили вернуться в лагерь, и тем самым сохранить добычу, перенеся ее в свой сундук.

## СУНДУКИ

Сундуки - это безопасное место, куда вы, избегая опасных ловушек пещер Такора, складываете все найденные в экспедициях рубины и алмазы, возвращаясь в лагерь. Все рубины и алмазы в вашем сундуке до конца игры находятся в полной безопасности.



*Перед вашей первой игрой соберите сундуки, по прилагаемой схеме.*

## ЖЕТОНЫ ПРОХОДОВ

Жетоны проходов позволяют вам следить за ходом игры. Они пронумерованы от 1 до 5 и после завершения каждого раунда закрывают входы в пещеры Такоры один за другим.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



**1**

Положите игровой планшет на стол, так, чтобы рядом было удобно выкладывать карты пещер Такора.



**2**

Создайте колоду экспедиции, перемешав все карты экспедиции и положите ее на игровое поле лицом вниз.

**3**

Каждый игрок выбирает цвет и берет фигурку исследователя и сундук этого цвета, так, чтобы все игроки видели вашу фигурку и сундук.



**4**

Каждый игрок берет 1 карту выбора «Продолжить» и 1 карту выбора «Выход».

**6**

Поместите каждый жетон прохода в пещеру на соответствующее поле входа, стороной со стрелкой и номером вверх.



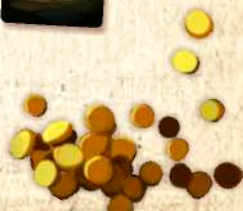
**5**

Поместите рубины и алмазы рядом с игровым полем, тем самым создав резерв драгоценных камней.

**Вариант оригинальной версии игры:**  
эти карты не используются.



**5**





# ХОД ИГРЫ

Игра поделена на 5 раундов, соответствующих 5 входам в пещеры. Каждый раунд состоит из действий каждого игрока, решающего пойти дальше в пещеру или вернуться в лагерь.

## СТРУКТУРА РАУНДА

### 1 ВПЕРЕД В ПЕЩЕРУ

Возьмите верхнюю карту колоды экспедиции и положите ее на середину стола лицом вверх.

**Карта сокровищ:** возьмите столько драгоценных камней из резерва, сколько указано на карте. Разделите эти рубины поровну между всеми игроками, находящимися в пещере. Оставшиеся рубины положите на эту карту сокровищ.



### ПРИМЕР

В игре 5 игроков, вы открываете карту сокровищ с 9 рубинами. Каждый игрок берет по 1 рубину, а оставшихся 4 рубина кладутся на эту карту.



Рубины, которые вы собираете во время экспедиции, помещаются рядом с вашим сундуком и могут быть потеряны. Только по возвращении в лагерь (но не побега от опасности!), вы можете сложить подобранные сокровища в свой сундук.

## КАРТЫ ЭКСПЕДИЦИИ

**Карта опасности:** если опасность появляется впервые в этом раунде, ничего не происходит, и экспедиция продолжается.



Однако, если эта же самая опасность попадает во второй раз, все игроки, находящиеся в пещере, немедленно бегут в лагерь с пустыми руками. Карта опасности, которая прерывает экспедицию, удаляется из игры.

На этом экспедиция заканчивается (см.: конец раунда стр. 8).

### ПРИМЕР

Когда открывается первая опасность - змея, ничего не происходит, и экспедиция продолжается. Позже в этом же раунде, открывается вторая карта змеи и все исследователи бегут из пещеры, побросав все свои сокровища. Экспедиция заканчивается.



**Карта реликвий:** эта карта не несет каких либо эффектов, когда выкладывается на стол. Переходите сразу к действию «выбор игроков». **Сама по себе, карта реликвий ничего не стоит, до тех пор, пока игрок не покинет пещеру и не возьмет ее по пути.**



## 2 ВЫБОР ИГРОКА

Перед тем, как откроется новая карта экспедиции, каждый игрок, все еще находящийся в пещере, должен решить рискнуть продолжить экспедицию и углубиться в пещеру или вернуться в лагерь, чтобы сохранить полученные сокровища в своем сундуке.



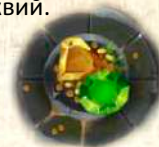
Для этого возьмите две карты выбора: «Продолжить» и «Выход». Выберите одну и поместите ее перед собой лицом вниз. Когда все будут готовы, одновременно раскройте все свои карты.

**Вариант оригинальной версии игры:** чтобы показать своё решение, игроки одновременно раскрывают кулаки: если кулак пустой - игрок **продолжает** исследование пещеры, если в кулаке была фигурка исследователя - игрок **выходит** из пещеры и ставит фигурку в лагерь.

**Продолжить:** вы продолжаете экспедицию, чтобы попытаться собрать больше сокровищ.

**Выход:** вы возвращаетесь в лагерь и действуете следующим образом:

- Поместите фишку исследователя в лагерь, чтобы показать другим игрокам, что вы вернулись.
- По пути из пещеры **соберите все рубины, которые остались на картах сокровищ.** Если несколько игроков одновременно покидают пещеру, они поровну делят все оставшиеся в пещере рубины. Если после этого остаются неделимые рубины, они остаются в пещере на любой карте сокровищ.
- Если несколько игроков одновременно покидают пещеру, никто не берет карты реликвий. Однако, если только один игрок покидает пещеру, **он забирает все реликвии**, за которые он получает алмазы следующим образом:
- Первые 3 реликвии, покидающие пещеру, стоят 5 рубинов (1 алмаз) каждый, следующие реликвии стоят 10 рубинов (2 алмаза) каждый.
- Поместите карты реликвий, которые вы получили, рядом с вашим сундуком, и положите на каждую алмазы, соответствующее их стоимости. Реликвии в безопасности до конца игры, как если бы они были в вашем сундуке.
- Поместите все рубины, которые вы собрали во время экспедиции в свой сундук. Они в безопасности до конца игры.



Как только все игроки приняли решение, раскройте новую карту экспедиции и продолжите выкладывать путь в пещеру.



**ВНИМАНИЕ:** вы можете обменивать 5 рубинов на 1 алмаз в любое время



## КОНЕЦ РАУНДА

Экспедиция заканчивается, когда все игроки возвращаются в лагерь или когда одна и та же опасность появляется дважды в пещере.

**Начало следующего раунда:**

**1** Переверните жетон прохода в пещеру, соответствующего раунда, на сторону, которая блокирует вход в пещеру.



**2** Если на картах сокровищ все еще есть рубины, верните их обратно в резерв.



**3** Удалите все карты реликвий, которые все еще находятся в пещере в конце экспедиции, из игры. Они утрачены.



**4** Удалите из игры карту опасности, которая привела к завершению экспедиции. Если раунд закончился этим.



**5** Соберите все карты экспедиции которые остались в игре и перемешав создайте новую колоду экспедиции.



Новый раунд начинается с переворачивания верхней карты колоды экспедиции.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда последний жетон входа в пещеру запечатает последнюю, пятую пещеру.

Каждый игрок подсчитывает свои драгоценные камни (собираемые в сундуках и на картах реликвий) и переводит их в победные очки (ПО):



= 1 ПО



= 5 ПО

Победителем считается игрок у которого больше всего победных очков.

В случае ничьей, эти игроки разделяют победу.



## АВТОРЫ

Designers: **ALAN R. MOON & BRUNO FAIDUTTI**

Artist: **PAUL MAFAYON**

Project Manager: **VIRGINIE GILSON**

Translator: **DANNI LOE-STERPHONE**

English edition, adaptation and editing: **IELLO**

Русская версия верстка и перевод: **KOTDESIGN**

© 2016 IELLO pour la version française  
IELLO - 9, av. des Érables, lot 341 - 54180 HEILLECOURT

[WWW.IELLO.INFO](http://WWW.IELLO.INFO)

**ПОДПИШИТЕСЬ НА НАС В:**

