



ALAN R. MOON & BRUNO FAIDUTTI



PAUL MAFAYON

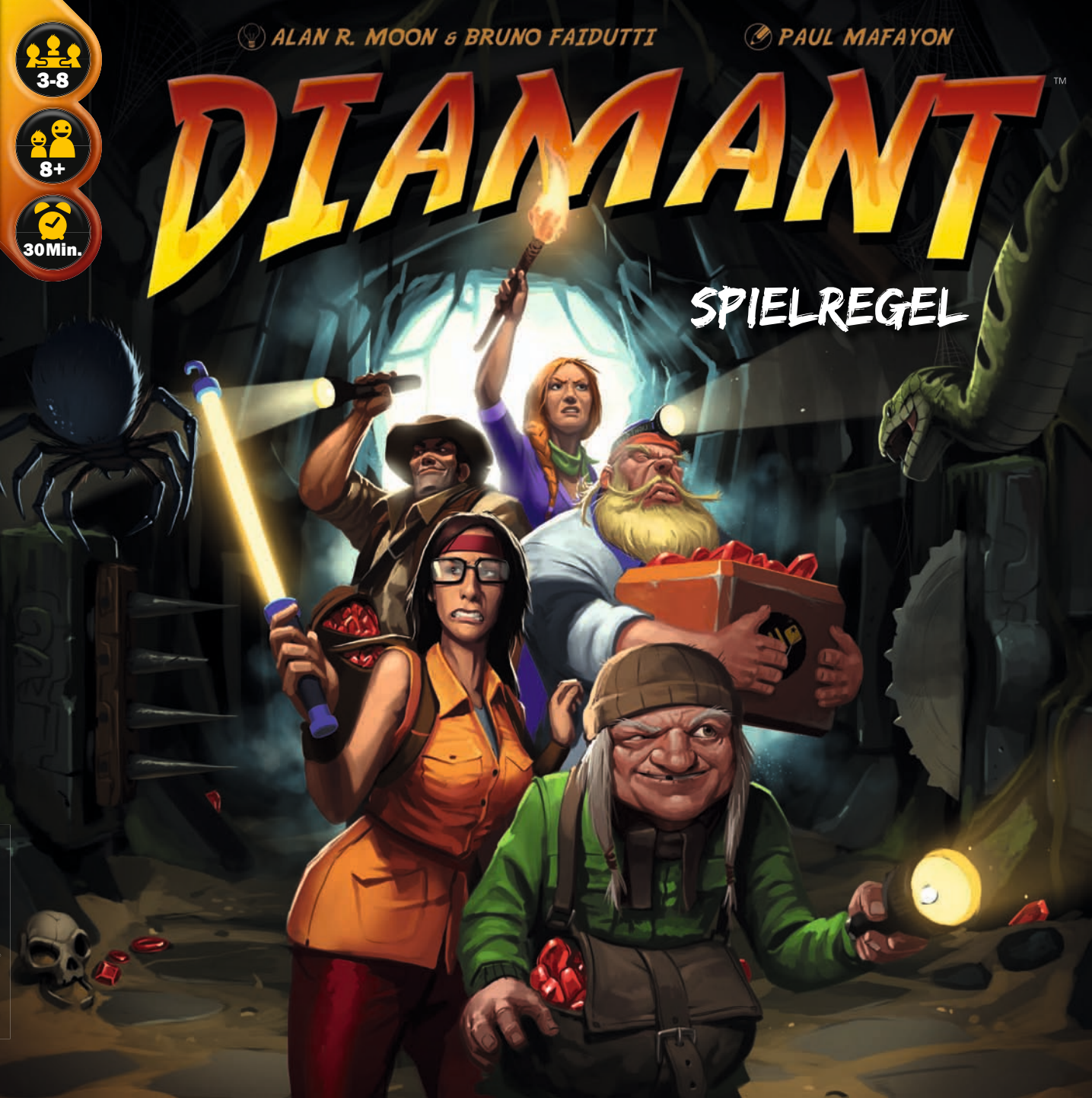
3-8

8+

30Min.

DIAMANT

SPIELREGEL



SPIELZUSAMMENFASSUNG

Diamant nimmt euch mit auf fünf Expeditionen in die Tacorahöhlen, die für ihre Edelsteine bekannt sind ... allerdings auch für ihre schrecklichen Fallen! Wagt euch in fünf tiefe Höhlengänge und entscheidet bei jedem Schritt, ob ihr tapfer weitergeht oder lieber ins Camp zurückkehrt, um dort eure Schätze zu sichern.

INHALT

15 Schatzkarten



35 Expeditionskarten

15 Fallenkarten



(3 Karten für jede der 5 Fallen)

5 Reliktkarten



1 Spieltableau



16 Entscheidungskarten

8 Zurück-Karten

8 Weiter-Karten



100 Edelsteine



60 Rubine
mit Wert 1



40 Diamanten
mit Wert 5

8 Forscherfiguren



8 Truhen



5 Versperrt-Plättchen



+ 1 Spielanleitung

+ 1 Spielübersicht

(auf der Rückseite) von 1 bis 5 nummeriert

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL



Erkundet im Fackellicht in fünf Expeditionen nacheinander die Tacorahöhlen, Schritt für Schritt. Jedesmal, wenn sich eure Gruppe weiter vorwagt, entdeckt sie einen neuen Abschnitt und verteilt die dort gefundenen Edelsteine an die Gruppenmitglieder.

Danach muss sich jeder entscheiden, ob er ins Camp zurückgeht, um seine Schätze zu verstauen, oder ob er weiter an der Expedition in die Tiefen der Höhle – in Richtung noch unbekannter Gefahren – teilnehmen will.

Wenn eure Gruppe in eine Falle gerät, flieht sie in Richtung Ausgang, jeder lässt dabei alle seine neu gesammelten Schätze zurück und erreicht mit leeren Händen – und zitternden Knien – das Camp.

Wagt euch fünf Mal tief in die Tacorahöhlen vor und sammelt möglichst viele Edelsteine. Wer clever ist, kehrt ins Camp zurück, bevor die Gruppe in eine Falle gerät, und sammelt dabei alle Schätze ein, die auf dem Pfad liegen geblieben sind. Wer am Schluss die wertvollsten Edelsteine (Rubine und Diamanten) in seiner Truhe hat, gewinnt!

SPIELELEMENTE

SPIELPLAN

Der Spielplan stellt euer Camp dar, das über fünf Pfade mit den Tacorahöhlen verbunden ist. Jeder Eingang steht für eine Spielrunde (= Expedition).

Höhlen-
eingänge



EDELSTEINE

Edelsteine im Spiel sind **Rubine (Wert: 1 Punkt)** und **Diamanten (Wert: 5 Punkte)**. In den Höhlen werdet ihr nur Rubine finden, aber ihr könnt jederzeit 5 Rubine gegen 1 Diamanten eintauschen.



Rubin



Diamant



EXPEDITIONSKARTEN

Expeditionskarten zeigen euch, was ihr entdeckt, während ihr auf eurer Expedition tiefer und tiefer in die jeweilige Höhle vordringt. Es gibt sie in drei Sorten:

Schatzkarten: Sie geben die Anzahl Rubine an, die ihr in diesem Abschnitt der Höhle findet (1, 2, 3, 4...).



Fallenkarten: Sie zeigen die Gefahren an, die euch bei der Expedition überraschen. Hütet euch vor Riesenspinnen, Giftschlangen, Lavagruben, Riesensteinkugeln und Nagelrammen. Von jeder Falle gibt es drei Karten.




Reliktkarten: Ihr Wert hängt davon ab, ob und wann ihr sie aus der Höhle herausragt. Es gibt fünf gleiche Reliktkarten.




ENTSCHEIDUNGSKARTEN

Mit deinen Entscheidungskarten zeigst du an, ob du tiefer in die Höhle oder zurück ins Camp gehen willst.



 **Weiter-Karten:** Hiermit zeigst du an, dass du weitergehen willst.



 **Zurück-Karten:** Hiermit zeigst du an, dass du zurück ins Camp willst, um dort deine Edelsteine in deine Truhe zu legen.

VERSPERRT-PLÄTTCHEN

Versperrt-Plättchen zeigen euch den Spielfortschritt. Sie sind von 1 bis 5 nummeriert und verschließen nach jeder Expedition die jeweilige Tacorahöhle, eine nach der anderen.



TRUHEN

In deiner Truhe werden deine gesammelten Edelsteine erst gelagert, wenn du zum Camp zurückkehrst, bevor ihr in eine Falle geraten seid. Alle Rubine und Diamanten in deiner Truhe sind dann bis zum Ende des Spiels sicher.



VORBEREITUNG



2

Mischt alle Expeditionskarten und legt sie als verdeckten Stapel auf den entsprechenden Platz auf dem Spieltableau.

3

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die entsprechende Truhe und Forscherfigur vor sich. Forscherfiguren müssen für alle Spieler immer sichtbar sein.



1

Legt das Spieltableau auf den Tisch.



4

Jeder Spieler bekommt eine Weiter- und eine Zurück-Entscheidungskarte.



x 1



x 1

6

Legt die Versperrt-Plättchen vor den jeweiligen Höhleneingang.



5

Legt die Rubine und Diamanten als Edelsteinvorrat neben den Spielplan.

5





SPIELABLAUF

Im Spiel nehmt ihr an 5 Expeditionen teil, die durch die 5 Höhleneingänge dargestellt sind. Im Verlauf jeder Expedition muss sich jeder Spieler immer wieder entscheiden, ob er weiter an der Expedition teilnehmen oder ins Camp zurück will.

EXPEDITIONSABLAUF

1 TIEFER IN DIE HÖHLE GEHEN

Nehmt die oberste Expeditionskarte des Stapels und legt sie offen irgendwo in die Tischmitte.

Schatzkarte: Nehmt so viele Rubine aus dem Vorrat, wie auf der Karte angegeben sind. Teilt sie gleichmäßig unter allen Spielern auf, die noch an der Expedition teilnehmen. Legt überzählige Rubine (oder alle, wenn es zu wenige sind, um sie gleichmäßig aufzuteilen) auf die Schatzkarte. Führt jetzt die *Spielerentscheidung* durch (siehe nächste Seite).



Fallenkarte: Taucht eine Falle zum ersten Mal während dieser Expedition auf, passiert noch nichts. Führt jetzt die *Spielerentscheidung* durch (siehe nächste Seite). Wird die gleiche Falle jedoch zum zweiten Mal aufgedeckt, müssen alle Spieler, die noch an der Expedition teilnehmen, sofort mit leeren Händen ins Camp zurück. Eine der beiden identischen Fallenkarten wird aus dem Spiel genommen, die andere kommt zurück in den Stapel der Expeditionskarten. **Die Expedition endet sofort (siehe: Expeditionsende, Seite 8).**



BEISPIEL

Im Spiel zu fünf deckt ihr eine Schatzkarte mit 9 Rubinen auf. Jeder Spieler legt 1 dieser Rubine neben seine Truhe, die 4 übrigen Rubine werden auf die Schatzkarte gelegt.



Rubine, die ihr während der Expedition sammelt, legt ihr *neben* eure Truhe. Sie können später noch verloren gehen. Erst wenn ihr schlauerweise (oder feigerweise) ins Camp zurück geht, dürft ihr die bis dahin gesammelten Edelsteine in die Sicherheit eurer Truhe legen.

BEISPIEL

Wenn die erste Fallenkarte (hier eine Giftschlange) aufgedeckt wird, passiert noch nichts und die Expedition geht weiter. Später wird bei derselben Expedition eine zweite Giftschlangenkarte aufgedeckt. Alle Forscher, die noch an der Expedition teilnehmen, lassen sofort ihre Schätze fallen, rennen ins Freie und die Expedition endet.



Die Expedition ist vorbei!

Die Expedition geht weiter...

Die Expedition geht weiter...

Reliktkarte: Eine Reliktkarte wird einfach ausgelegt, weiter passiert nichts. Führt jetzt die *Spielerentscheidung* durch. **Reliktkarten können jedoch Punkte einbringen, wenn ein Spieler ins Camp zurückkehrt (siehe rechts).**



2 SPIELERENTSCHEIDUNG

Bevor eine neue Expeditionskarte aufgedeckt wird, muss jeder Spieler, der noch nicht ins Camp zurückgekehrt ist, die Entscheidung treffen, ob er weiter an dieser Expedition teilnimmt und tiefer in die Höhle geht – oder ob er ins Camp zurückkehrt, wo er seine Edelsteine sicher in seiner Truhe ablegen darf.



Dazu nimmt sich jeder seine beiden

Entscheidungskarten:

Weiter und Zurück. Jeder wählt eine davon und legt sie verdeckt vor sich. Wenn alle so weit sind, werden die Karten aufgedeckt.

Weiter: Du nimmst weiter an dieser Expedition teil, um noch mehr Schätze zu sammeln.

Zurück: Du kehrst ins Camp zurück und nimmst an dieser Expedition nicht mehr teil. Das heißt:

- Stelle deine Forscherfigur auf das Camp, damit alle Spieler sehen, dass du zurückgekehrt bist.
- Sammle auf dem Höhlenpfad alle Rubine ein, **die jetzt noch auf Schatzkarten liegen.** Sollten mehrere Spieler zur gleichen Zeit ins Camp zurückkehren, teilen sie diese Rubine gleichmäßig unter sich auf. Legt überzählige Rubine (oder alle, wenn es zu wenige sind, um sie gleichmäßig aufzuteilen) auf eine beliebige Schatzkarte.

- Verlassen mehrere Spieler die Höhle zur gleichen Zeit, darf sich keiner Reliktkarten nehmen. Verlässt jedoch **nur ein einziger Spieler die Höhle, nimmt er sich alle ausliegenden Reliktkarten der Höhle,** was ihm Diamanten einbringt:



- Die ersten 3 Relikte, die aus der Höhle genommen wurden (egal von wem und egal bei welchen Expeditionen), sind je 5 Rubine (1 Diamant) wert,
- Weitere Relikte sind je 10 Rubine (2 Diamanten) wert.

Die Relikte kommen neben deine Schatztruhe und auf jedes Relikt Diamanten im jeweiligen Wert. Die Relikte sind bis zum Ende des Spiels sicher (so, als würden sie in deiner Truhe liegen).

- **Lege alle Rubine, die du während der Expedition gesammelt hast, in deine Truhe.** Alles in deiner Truhe ist bis zum Spielende sicher.



HINWEIS: Du kannst jederzeit 5 Rubine gegen 1 Diamanten tauschen.



Haben alle Spieler ihre Entscheidung getroffen, deckt ihr eine neue Expeditionskarte auf und legt sie an die bereits liegende(n) Karte(n) an, um den Höhlenpfad zu verlängern.

EXPEDITIONSENDE

Eine Expedition endet, wenn alle Spieler ins Camp zurückgekehrt sind, oder wenn die gleiche Falle zweimal in der Höhle aufgetaucht ist. Bereitet die nächste Expedition vor:

1 Legt ein *Versperrt*-Plättchen auf den Spielplan, um den Höhleneingang der beendeten Expedition zu verschließen.



2 Wenn noch Rubine auf Schatzkarten liegen, legt sie in den Vorrat zurück.



3 Entfernt alle Reliktkarten aus dem Spiel, die am Ende der Expedition noch in der Höhle liegen.



4 Wurde die Expedition durch das Aufdecken einer zweiten, identischen Fallenkarte beendet, nehmt diese aus dem Spiel.



5 Mischt alle aufgedeckten Expeditionskarten zurück in den Stapel und bildet daraus einen neuen Stapel.



6 Jeder stellt seine Forscherfigur wieder vor sich hin.

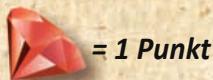


Dann beginnt ihr eine neue Expedition, indem ihr die oberste Karte des Expeditionsstapels aufdeckt.

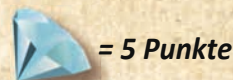
SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald das letzte *Versperrt*-Plättchen auf dem fünften Höhleneingang liegt.

Jeder Spieler zählt die Edelsteine in seiner Truhe und auf seinen Reliktkarten und rechnet sie in Punkte um:



= 1 Punkt



= 5 Punkte

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand teilt man sich den Sieg.



IMPRESSUM

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

Künstler: **PAUL MAFAYON**

Projektmanager: **VIRGINIE GILSON**

Übersetzer: **MICHAEL KRÖHNERT**

Deutsche Fassung, Übertragung & Redaktion: **IELLO**

©2017 IELLO. IELLO, DIAMANT und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

FOLGT UNS AUF



WWW.IELLO.COM

HUTTER
Trade GmbH + Co KG

Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
89312 Günzburg, GERMANY.

