

ALAN R. MOON & BRUNO FAIDUTTI

PAUL MAFAYON

3-8
8+
30min

DIAMANT

RÈGLES
DU JEU



PRINCIPE DU JEU

Diamant vous emmène en expédition dans la grotte de Tacora, réputée pour ses diamants... mais aussi pour ses pièges redoutables ! Aventurez-vous dans les profondeurs de la grotte et décidez, pas après pas, de continuer votre chemin ou de rentrer prudemment au campement pour mettre vos trésors à l'abri.

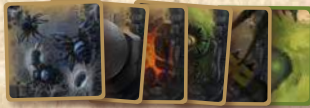
MATÉRIEL

15 cartes Trésor



35 cartes Expédition

15 cartes Danger



(3 cartes de chacun des 5 dangers)

5 cartes Relique



1 plateau de jeu



16 cartes Décision

8 cartes Sortir

8 cartes Continuer



100 Pierres Précieuses



60 Rubis
de valeur 1

40 Diamants
de valeur 5

8 pions
Explorateur



8 Coffres



5 tuiles Barricade



numérotées de 1 à 5 (au verso)

+ 1 livret
de règles

+ 1 aide
de jeu

APERÇU ET BUT DU JEU

Explorez la grotte de Tacora d'un pas prudent, sous la seule lumière de vos torches. À chacune de vos avancées, découvrez un nouveau couloir et ramassez les diamants trouvés sur votre chemin.

Décidez ensuite si vous voulez rentrer au campement pour mettre en sécurité tous vos trésors dans votre coffre, ou si vous préférez continuer votre expédition vers les profondeurs de la grotte... à vos risques et périls !

Car si vous tombez dans un piège, vous vous précipitez vers la sortie en laissant derrière vous toutes vos trouvailles, et rentrez au campement les mains vides... et les jambes tremblantes !

Aventurez-vous assez loin dans la grotte de Tacora pour ramasser le plus de diamants possible. Soyez assez malin pour rentrer au campement avant de vous faire prendre au piège, ou pour récupérer tous les diamants qui restent sur le chemin. Celui d'entre vous qui aura le plus de diamants dans son coffre à la fin de la partie sera vainqueur.

ÉLÉMENTS DE JEU

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente votre campement, relié à chacune des entrées de la grotte de Tacora par cinq chemins. Chaque entrée correspond à une manche du jeu.

Entrées de la grotte



PIERRES PRÉCIEUSES

Les Pierres Précieuses sont représentées par des Rubis de valeur 1 et des Diamants de valeur 5. Seuls les Rubis peuvent être trouvés dans la grotte, mais vous pouvez, à tout moment, échanger cinq Rubis contre un Diamant.



Rubis



Diamant



3

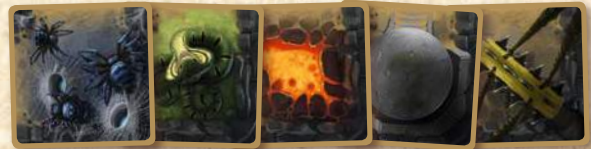
CARTES EXPÉDITION

Les cartes Expédition vous montrent ce que vous découvrez en vous enfonçant dans la grotte de Tacora. Elles sont de trois types :

Cartes Trésor : indiquent le nombre de Rubis que vous trouvez à cet endroit de la grotte (1, 2, 3, 4...).

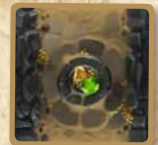


Cartes Danger : indiquent les pièges qui vous surprennent dans la grotte. Méfiez-vous donc des araignées géantes, des serpents, des puits de lave, des boules de pierre et des béliers de bois.



Chaque piège est présent en trois exemplaires.

Cartes Relique : leur valeur dépend du moment où elles sont sorties de la grotte. Il y en a cinq identiques.



CARTES DÉCISION

Les cartes Décision vous permettent d'indiquer aux autres joueurs si vous souhaitez vous avancer plus profondément dans la grotte ou rentrer au campement.



Cartes Continuer : indiquent aux autres joueurs que vous décidez de poursuivre l'exploration.



Cartes Sortir : indiquent aux autres joueurs que vous décidez de rentrer au campement et de déposer vos Pierres Précieuses dans votre Coffre.

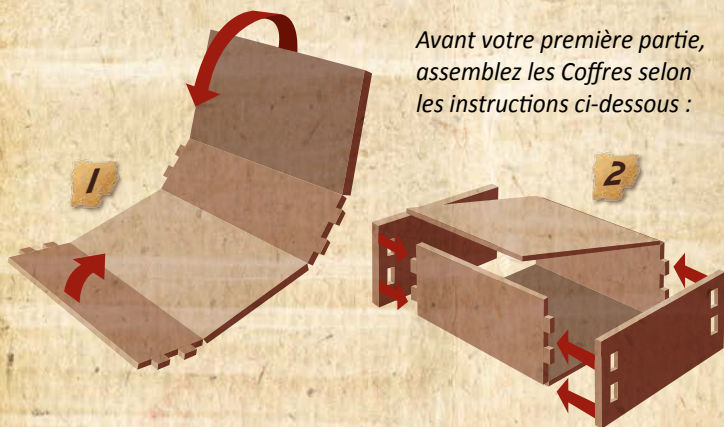
TUILES BARRICADE

Les tuiles Barricade permettent de suivre la progression de la partie. Elles sont numérotées de 1 à 5 et ferment les entrées de la grotte de Tacora, l'une après l'autre, après chaque manche.



COFFRES

Les Coffres sont un endroit sûr où déposer vos Diamants lorsque vous rentrez au campement avant de vous faire piéger dans la grotte de Tacora. Tous les Rubis et Diamants qui se trouvent dans votre Coffre sont en sécurité jusqu'à la fin de la partie.



Avant votre première partie, assemblez les Coffres selon les instructions ci-dessous :



MISE EN PLACE



1

Placez le plateau de jeu sur la table.



2

Mélangez toutes les cartes Expédition et constituez une pioche, face cachée, sur l'emplacement prévu du plateau de jeu.

3

Chaque joueur choisit une couleur et prend, devant lui, le Coffre ainsi que le pion Explorateur correspondants. Les pions Explorateur doivent être bien visibles de tous les joueurs.



6

Placez chaque tuile Barricade devant l'entrée correspondante de la grotte, près du plateau de jeu.



5

Placez les Rubis et les Diamants à proximité du plateau pour constituer la réserve de Pierres Précieuses.

4

Chaque joueur prend une carte Décision "Continuer" et une carte Décision "Sortir".

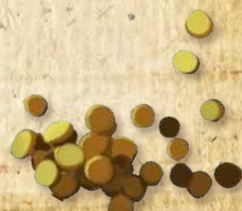


x 1



x 1

5





DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 5 manches correspondant aux 5 entrées de la grotte.
Chaque manche se compose d'une succession d'avancées dans la grotte et de décisions des joueurs.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1 AVANCÉE DANS LA GROTTÉ

Retournez la première carte Expédition de la pioche et placez-la, face visible, au centre de la table.

Cartes Trésor : prenez dans la réserve de Pierres Précieuses autant de Rubis qu'indiqué sur la carte. Partagez ces Rubis équitablement entre les joueurs encore présents dans la grotte. Placez les Rubis restants sur la carte Trésor.



EXEMPLE

Dans une partie à 5 joueurs, vous révélez une carte Trésor de 9 Rubis. Chaque joueur place 1 de ces rubis à côté de son Coffre, et les 4 Rubis restants sont posés sur la carte Trésor.



Les Rubis que vous récupérez pendant l'expédition sont posés à côté de votre Coffre et sont donc susceptibles d'être perdus. Ce n'est que lorsque vous rentrerez prudemment (ou lâchement) au campement que vous pourrez mettre vos Pierres Précieuses en lieu sûr dans votre Coffre.

Cartes Danger : si un danger apparaît pour la première fois depuis votre entrée dans la grotte, il ne se passe rien et l'expédition continue. Par contre, si le même danger est révélé une seconde fois, tous les joueurs encore présents dans la grotte rentrent immédiatement au campement les mains vides. L'une des deux cartes Danger identiques est retirée du jeu, et seule l'autre est remise dans la pioche de cartes Expédition. **L'expédition prend fin immédiatement (cf. Fin de la manche page 8).**



EXEMPLE

Lorsqu'une première carte Danger – un Serpent – est révélée, rien ne se passe et l'expédition continue. Lorsque, plus tard dans la même manche, une deuxième carte Serpent est révélée, les explorateurs repartent en courant, abandonnant leurs trésors, et l'expédition se termine.



- **Cartes Relique** : la carte Relique reste sur le chemin de la grotte et rien ne se passe. Passez directement à la phase "Décision des joueurs". **La carte ne prendra sa valeur qu'au moment où un joueur quittera la grotte en sa possession.**



2 DÉCISION DES JOUEURS

Avant qu'une nouvelle carte Expédition ne soit révélée, chaque joueur encore présent dans la grotte doit décider soit de continuer l'expédition en s'enfonçant dans la grotte, soit de retourner prudemment au campement pour mettre ses Pierres Précieuses à l'abri dans son coffre.



Pour cela, prenez en main vos deux cartes Décision : Continuer et Sortir. Choisissez-en une que vous placez, face cachée, devant vous. Lorsque tout le monde est prêt, révélez tous votre carte simultanément.

- **Continuer** : vous continuez l'expédition pour tenter de ramasser plus de trésors.



- **Sortir** : vous rentrez au campement et procédez comme suit :

- Posez votre pion Explorateur sur le campement pour rappeler aux autres joueurs que vous êtes rentré.
- Sur le chemin du retour, **ramassez tous les Rubis restants sur les cartes Trésor.** Si plusieurs joueurs sortent en même temps, ils se partagent en parts égales l'ensemble des Rubis restants. Les Rubis restants après ce partage, s'il y en a, sont laissés dans la grotte, sur une carte Trésor quelconque.
- Si plusieurs joueurs Sortent en même temps, personne ne prend les cartes Relique. Par contre, **si un joueur est seul à Sortir, il prend toutes les Reliques présentes dans la grotte**, qui lui rapportent des Diamants :

- les 3 premières Reliques à quitter la grotte valent 5 Rubis (1 Diamant) chacune,
- les Reliques suivantes valent 10 Rubis (2 Diamants) chacune.

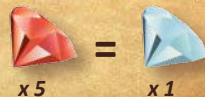


Placez les Reliques que vous avez ramenées à côté de votre Coffre, et placez sur ces cartes un nombre de Diamants correspondant à leur valeur. Les Reliques sont à l'abri jusqu'à la fin de la partie, comme si elles étaient dans le Coffre du joueur.

- **Déposez dans votre Coffre tous les Rubis que vous avez ramenés de l'expédition.** Tout ce qui se trouve dans votre Coffre est en sécurité jusqu'à la fin de la partie.



REMARQUE : vous pouvez à tout moment échanger 5 Rubis contre 1 Diamant.



Une fois que les joueurs ont pris leur décision, on révèle une nouvelle carte Expédition, placée dans le prolongement de la grotte.

FIN DE LA MANCHE

Une expédition prend fin lorsque tous les joueurs sont rentrés au campement ou lorsqu'un même Danger apparaît pour la deuxième fois dans la grotte.

On passe alors à la manche suivante :

1 Placez une tuile Barricade sur le plateau de jeu pour fermer l'entrée de la grotte correspondant à la manche qui vient de se terminer.



2 S'il restait des Rubis sur les cartes Trésor, remettez-les dans la réserve de Pierres Précieuses.



3 Retirez du jeu toutes les cartes Relique se trouvant encore dans la grotte à la fin de l'expédition.



4 Retirez du jeu la deuxième carte Danger du même type si l'expédition a été prise au piège.



5 Prenez toutes les cartes Expédition révélées et mélangez-les avec la pioche restante pour former une nouvelle pioche.

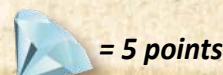
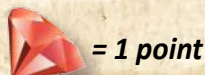


Une nouvelle manche commence en retournant la première carte Expédition de la pioche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la dernière tuile Barricade est posée sur la cinquième entrée de la grotte.

Chaque joueur compte toutes les Pierres Précieuses qu'il a pu mettre en sécurité dans son Coffre, ainsi que celles des Reliques qu'il a ramenées, et les convertit en points de victoire :



Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les ex-æquos se partagent la victoire.



GÉNÉRIQUE

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

Illustrateur : **PAUL MAFAYON**

Gestion de projet : **VIRGINIE GILSON**

Édition française, adaptation et relecture : **IELLO**

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

WWW.IELLO.INFO

SUIVEZ-NOUS SUR

