



DIAMANT

RÈGLES DU JEU

PRINCIPE DU JEU

Diamant vous emmène en expédition dans la grotte de Tacora, réputée pour ses pierres précieuses... mais aussi pour ses pièges redoutables ! Aventurez-vous dans ses couloirs sans fin et décidez, pas après pas, si vous préférez continuer votre chemin ou rentrer prudemment au campement pour mettre à l'abri les trésors que vous avez trouvés.

MATÉRIEL

35 cartes Expédition

15 cartes Trésor



15 cartes Danger



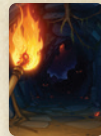
5 cartes Relique



1 plateau de jeu



16 cartes Décision



8 cartes
Continuer



8 cartes
Sortir

100 Pierres Précieuses



60 Rubis
de valeur 1



40 Diamants
de valeur 5

5 tuiles Entrée de grotte



8 pions Explorateur



8 Coffres



APERÇU ET BUT DU JEU

Explorez la grotte de Tacora d'un pas prudent, car vous n'aurez que la lumière de vos torches pour vous guider ! À chacune de vos avancées, découvrez un nouveau couloir et ramassez les diamants trouvés sur votre chemin, puis décidez si vous voulez rentrer au campement pour mettre en sécurité vos trésors, ou continuer votre

expédition vers les profondeurs de la grotte... au risque de tout perdre ! Car si vous tombez dans un piège, vous vous précipitez vers la sortie en laissant derrière vous toutes vos trouvailles, et retournerez au campement les mains vides... et les jambes tremblantes ! À la fin de la partie, le plus riche d'entre vous sera déclaré vainqueur.

ÉLÉMENTS DE JEU

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente le campement, qui donne sur chacune des 5 entrées de la grotte de Tacora. Chaque entrée correspond à une manche du jeu.



TUILES ENTRÉE DE GROTTES

Les tuiles Entrée de grotte sont numérotées sur leur verso et permettent de suivre la progression de la partie.



CARTES EXPÉDITION

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

- **Cartes Trésor** : elles indiquent le nombre de Rubis que vous trouvez à cet endroit de la grotte. Elles sont de valeur 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15 et 17.



- **Cartes Danger** : elles indiquent le piège qui vous surprend à cet endroit de la grotte. Méfiez-vous donc des scorpions et serpents géants, des puits de lave, des boules de pierre et des piques dissimulées. Chaque piège existe en 3 exemplaires.



- **Cartes Relique (variante)** : leur valeur est indiquée sur la carte et sera comptabilisée en fin de partie. Elles sont de valeur 5, 7, 8, 10 et 12.



CARTES DÉCISION

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



COFFRES

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



PIERRES PRÉCIEUSES

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

MISE EN PLACE

1

Placez le **plateau** de jeu sur la table.



2

Placez les **5 tuiles Entrée de grotte** sur le plateau, en vous aidant de la numérotation sur leur verso.



5

Mélangez toutes les **cartes Trésor et Danger** pour constituer la pioche Expédition, puis placez-la face cachée à côté du plateau, près de la jeep. En page 8 est expliquée la variante pour ajouter les **cartes Relique** au paquet.



3

Chaque joueur choisit une couleur et prend devant lui les **2 cartes Décision**, le **Coffre vide** et le **pion Explorateur** correspondants. Chaque joueur place ensuite son pion au centre du plateau. Laissez les éléments des couleurs non choisies dans la boîte.

4

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



4



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

AVANCÉE DANS LA GROTTE

Retournez la première carte Expédition de la pioche et placez-la, face visible, dans la continuité de l'entrée de la grotte, de manière à créer un chemin. **Déplacez les pions Explorateur sur cette carte.** Selon la carte révélée, appliquez les points suivants :

- **Cartes Trésor :** prenez dans la réserve de Pierres Précieuses autant de Rubis qu'indiqué sur la carte. **Partagez équitablement ces Rubis entre tous 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 alors 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.

- **Cartes Danger :** si un danger apparaît pour la première fois durant l'expédition, il ne se passe rien et l'expédition continue. Par contre, **si le même danger est révélé une deuxième fois**, tous les joueurs encore présents dans la grotte **rentrent au campement et remettent dans la réserve les Rubis qui attendaient à côté de leur Coffre.** **L'expédition prend fin immédiatement (passez à **FIN DE LA MANCHE** en page 7).**

Exemple

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



Passez ensuite à **DÉCISION DES JOUEURS** (page suivante).

DÉCISION DES JOUEURS

Avant qu'une nouvelle carte Expédition ne soit révélée, **chaque joueur encore présent dans la grotte doit décider** s'il continue l'expédition en s'enfonçant davantage dans la grotte, ou s'il retourne prudemment au campement pour mettre ses Pierres Précieuses à l'abri dans son Coffre.

Pour cela, prenez en main vos 2 cartes **Décision, Continuer et Sortir**. Choisissez-en 1 que vous placez, face cachée, devant vous. Lorsque tout le monde est prêt, chacun révèle sa 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 se trouvant sur les cartes Trésor**. Si plusieurs joueurs sortent en même temps, ils se partagent en parts égales l'ensemble des Rubis ainsi ramassés. Après ce partage, les Rubis restants, s'il y en a, sont replacés dans la grotte, sur une carte Trésor quelconque.

- 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.



S'il reste au moins un joueur dans la grotte, reprenez à **AVANCÉE DANS LA GROTTE** pour poursuivre l'expédition. Si tous les joueurs sont rentrés au campement, passez à **FIN DE LA MANCHE**.



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.

Préparez alors la manche suivante :

- 1 Retirez du plateau la tuile Entrée de 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 la deuxième carte Danger du même type si l'expédition a été prise au piège.



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

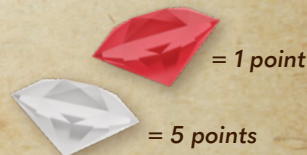


Débutez la manche suivante en retournant la première carte Expédition de la pioche. Si les 5 manches ont été jouées, passez à **FIN DE LA PARTIE**.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la dernière tuile Entrée de grotte est retirée du plateau. Chaque joueur compte alors toutes les Pierres Précieuses qu'il a pu mettre en sécurité dans son Coffre et les convertit en points de victoire (voir ci-contre).

Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs en tête se partagent la victoire.



VARIANTE RELIQUES

MISE EN PLACE



Procédez comme expliqué pour une partie classique puis **triez les cartes Relique par ordre croissant** (5, 7, 8, 10, 12) pour former une pile, face visible, à proximité des autres cartes Expédition.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche se déroule comme dans une partie classique, à l'exception de ces quelques points :

Début de la manche

Avant chaque manche (y compris la première), **prenez la première carte Relique de la pile et mélangez-la avec la pioche de cartes Expédition**. Remettez ensuite à sa place la pioche de cartes Expédition, face cachée.

Avancée dans la grotte

Lorsque vous révélez une carte Relique, celle-ci est placée dans la grotte à la suite des autres cartes et **rien ne se passe**. Passez directement à la phase **Décision des joueurs**.

Décision des joueurs

Si vous êtes seul à sortir, **prenez toutes les cartes Relique présentes dans la grotte et placez-les sous votre Coffre**. Si plusieurs joueurs sortent en même temps de la grotte, laissez les cartes Relique où elles sont. Les Reliques ne rapportent pas de Pierres Précieuses, mais une valeur qui sera ajoutée à votre score en fin de partie. Les Reliques ne peuvent pas être perdues une fois obtenues.

FIN DE LA MANCHE

Après avoir replacé les Pierres Précieuses dans la réserve, **retirez du jeu toutes les cartes Relique se trouvant encore dans la grotte à la fin de l'expédition**. Les cartes Relique qui n'ont pas été révélées restent dans la pioche.



FIN DE LA PARTIE

Chaque joueur compte toutes les Pierres Précieuses qu'il a pu mettre en sécurité dans son Coffre et les convertit en points de victoire. Chacun ajoute ensuite à son total la valeur des cartes Relique qu'il possède pour obtenir son score final. Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs en tête se partagent la victoire.



GÉNÉRIQUE

Auteurs : **Alan R. Moon & Bruno Faidutti**

Illustrateur : **Paul Mafayon**

Chef de projet : **Quentin Schoemacker**

Graphiste : **Claire Wach**

3D : **Valentin Jacobberger**

Relectrice : **Maëva Debieu Rosas**

Remerciements : **Virginie Gilson**

