

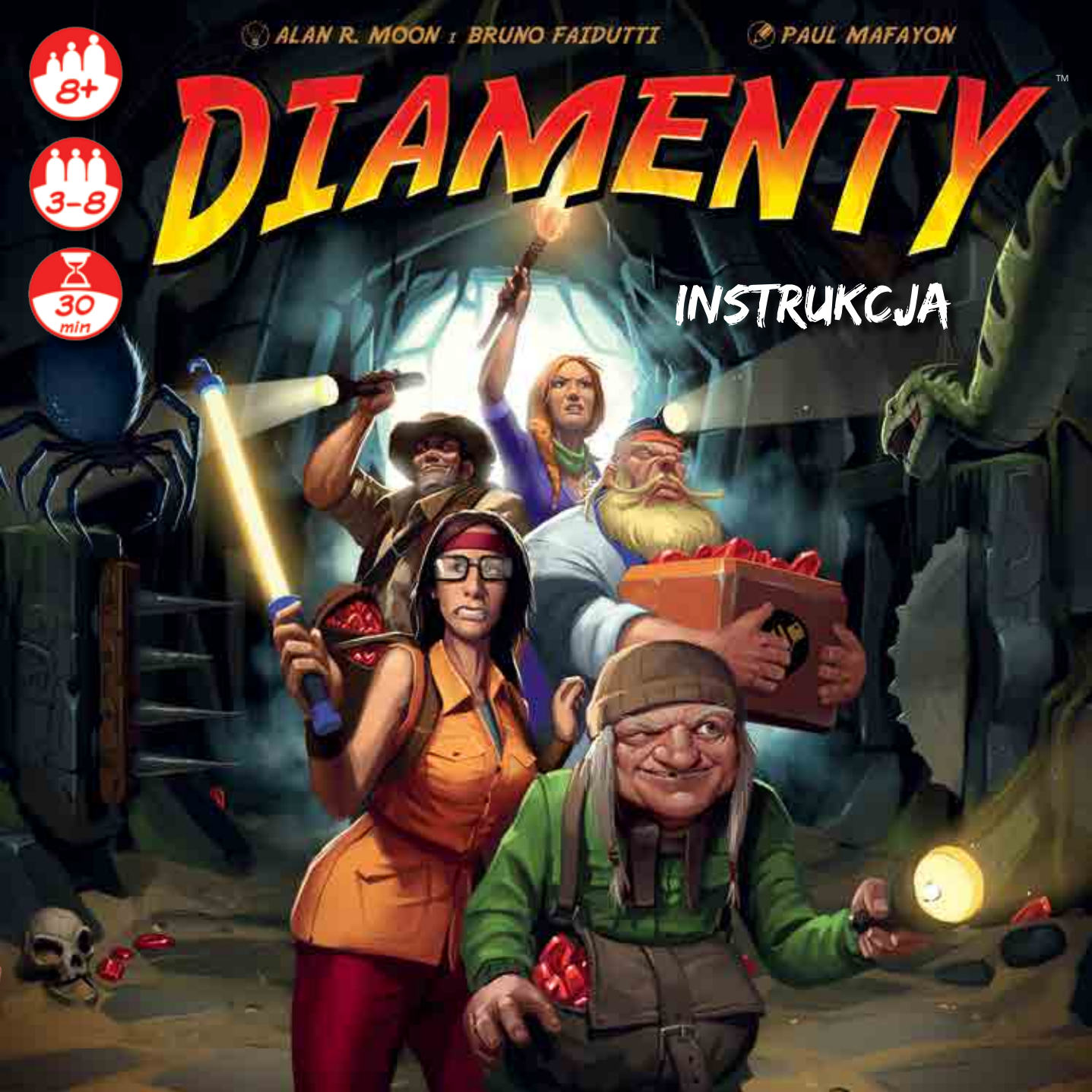
ALAN R. MOON i BRUNO FAIDUTTI

PAUL MAFAYON



# DIAMENTY™

INSTRUKCJA



# OPIS GRY

Gra Diamenty zabierze was na wyprawę do Jaskini Tacora, kryjącej nie tylko kosztowności, lecz również straszliwe pułapki! Odważcie się wejść do jaskini i zdecydujcie czy chcecie zapuszczać się do jej wnętrza, czy wolicie być roztropnymi poszukiwaczami i zawrócić do obozowiska, aby ukryć zdobyte skarby.

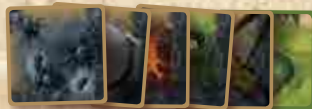
## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

15 kart Skarbów



35 kart Ekspedycji

15 kart Pułapek



(5 rodzajów pułapek po 3 karty)

5 kart Reliktów



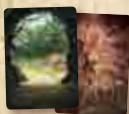
1 plansza



16 kart Decyzji

8 kart Powrotu

8 kart Brawury



100 Kamieni Szlachejnych



60 Rubinów wartych 1 pkt  
40 Diamentów wartych 5 pkt

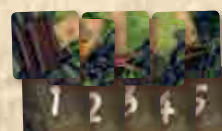
8 figurek Poszukiwaczy



8 Skrzyń



5 znaczników Blokady



+ 1 instrukcja gry

+ 1 arkusz pomocy

ponumerowane od 1 do 5  
(na odwrocie)

## OPIS I CEL GRY

Oświetlając drogę pochodniami, ostrożnie zbadajcie Jaskinię Tacora. Przeszukujcie kolejne pomieszczenia i zbierajcie diamenty, które znajdziecie na swej drodze.

Następnie zadecydujcie, czy wolicie zawrócić do obozowiska i ukryć znalezione skarby w swojej skrzyni, czy chcecie podążać w stronę przygody... lecz także nieznanym zagrożeni!

Jeżeli wpadniecie w pułapkę, będziecie co siłą uciekać w kierunku wyjścia, porzucając wszystkie zebrane skarby i wróćcie do obozowiska z pustymi rękoma i na miękkich nogach.

Przeszukajcie czeluście Jaskini Tacora, by zebrać jak najwięcej klejnotów. Możecie albo zawrócić do obozowiska i nie ryzykować wpadnięcia w pułapkę, albo nieustraszenie szukać skarbów, które kryje jaskinia. Osoba, która zgromadzi najwięcej klejnotów, wygrywa!

# ELEMENTY GRY

## PLANSZA

Na planszy znajduje się obozowisko, z którego można dojść do Jaskini Tacora pięcioma różnymi ścieżkami. Każde wejście Poszukiwaczy do jaskini to nowa runda w grze.

Wejście do jaskini



## KAMIENIE SZLACHETNE

Kamienie Szlachetne to **Rubiny warte 1 punkt** i **Diamenty warte 5 punktów**. W jaskini znajdują się tylko Rubiny, ale w każdej chwili możecie wymienić pięć Rubinów na jeden Diament.



Rubin



Diament

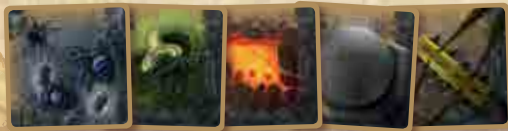
## KARTY EKSPEDYCJI

Karty Ekspedycji pokazują, co odkrywają Poszukiwacze, kiedy wkraczają w kolejne pomieszczenia Jaskini Tacora. Karty te dzielą się na trzy rodzaje:

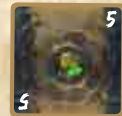
**Karty Skarbów:** wskazują liczbę Rubinów, które Poszukiwacze znajdują w danym pomieszczeniu (1, 2, 3, 4 itd.).



**Karty Pułapek:** pokazują pułapki, na które Poszukiwacze natrafiają w jaskini. Musicie uważać na ogromne pająki, węże, lawę, tarany i toczące się kule. Każdy rodzaj pułapki jest w grze reprezentowany przez trzy kopie danej karty.



**Karty Reliktów (wariant):** wartość każdego Reliktu pokazana jest na danej karcie - liczy się ją na koniec gry. Karty mają wartość 5, 7, 8, 10 i 12.

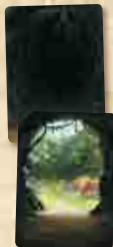


## KARTY DECYZJI

Karty Decyzji pokazują, czy Poszukiwacze chcą nadal przeszukiwać jaskinię, czy wolą zawrócić do obozowiska.

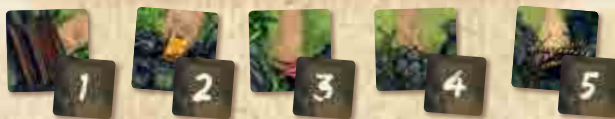
**Karty Brawury:** pokazują innym, że Poszukiwacz chce dalej penetrować jaskinię.

**Karty Powrotu:** pokazują innym, że Poszukiwacz chce zawrócić do obozowiska i ukryć zdobyte Kamienie Szlachetne w swojej Skrzyni.



## ZNACZNIKI BLOKADY

Znaczniki Blokad umożliwiają kontrolowanie przebiegu gry. Są ponumerowane od 1 do 5 i służą do zablokowania jednego wejścia do Jaskini Tacora na koniec każdej rundy.



## SKRZYNIE

Skrzynie to bezpieczne miejsce, w którym możecie przechowywać Kamienie Szlachetne po powrocie z jaskini, pod warunkiem że nie wpadliście wcześniej w żadną pułapkę. Wszystkie Rubiny i Diamenty znajdujące się w Skrzyni są tam bezpiecznie przechowywane do końca rozgrywki.



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

1

Położcie planszę na stole.

2

Potasujcie karty Ekspedycji i połóżcie je zakryte na wyznaczonym polu na planszy.

3

Każdy gracz bierze Skrzynię i figurkę Poszukiwacza w wybranym kolorze. Figurki Poszukiwaczy powinny być umieszczone w widocznym dla wszystkich miejscu.

4

Każdy gracz bierze na rękę kartę Brawury i kartę Powrotu.

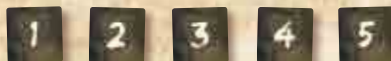
6

Umieście znaczniki Błokady obok planszy, przed odpowiednimi wejściami do jaskini.

5

Położcie Rubiny i Diamenty obok planszy, tworząc w ten sposób pulę Kamieni Szlachetnych.

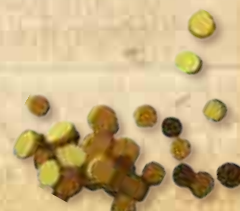
4



x 1



x 1



# ROZGRYWKA



Gra trwa 5 rund, którym odpowiada 5 wejść do jaskini. W trakcie każdej rundy gracze decydują, czy chcą przeszukiwać jaskinię, czy wolą wrócić do obozowiska.

## OPIS RUNDY

### 1 WEJŚCIE DO JASKINI

Odkrycie pierwszą kartę Ekspedycji ze stosu – połóżcie ją odkrytą na stole. Jeżeli jest to:

- Karta Skarbu:** Weźcie z puli tyle Rubinów, ile pokazano na karcie. Rozdzielacie je po równo pomiędzy tych graczy, którzy nadal są w jaskini. Pozostałe Rubiny umieszczacie na odkrytej właśnie karcie Skarbu.



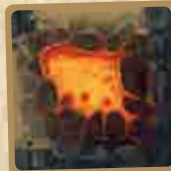
### PRZYKŁAD

W trakcie rozgrywki 5-osobowej odkrywacie kartę skarbu z 9 rubinami. Każdy gracz kładzie 1 Rubin obok swojej skrzyni, a 4 pozostałe Rubiny umieszczacie na odkrytej właśnie karcie Skarbu.



Wszystkie rubiny zebrane podczas Ekspedycji kładzie się obok Skrzyni i można je stracić. Kamienie można schować do Skrzyni tylko pod warunkiem, że wrócić do obozowiska, co może być krokiem tchórzliwym, ale czasem rozsądnym.

- Karta Pułapki:** Jeżeli odkrywacie daną pułapkę po raz pierwszy od wejścia do jaskini, nic się nie dzieje i Ekspedycja trwa dalej. Jeżeli ta sama pułapka pojawia się po raz drugi, tracicie swoje Kamienie Szlachetne i natychmiast wracacie do obozowiska z pustymi rękoma.



Ekspedycja kończy się natychmiast (zob. „Zakończenie rundy”, str. 8).

### PRZYKŁAD

Kiedy odkrywacie pierwszą kartę „Wąż”, nic się nie dzieje – ekspedycja trwa. Natomiast jeśli w trakcie tej samej rundy pojawi się druga karta „Wąż”, Poszukiwacze uciekają, gubiąc po drodze wszystkie zebrane klejnoty. Ekspedycja kończy się!



## 2 DECYZJE GRACZY

Przed odkryciem kolejnej karty Ekspedycji każdy gracz będący w jaskini musi podjąć decyzję, czy chce dalej penetrować jaskinię, czy woli wrócić do obozowiska i zabezpieczyć Kamienie Szlachetne przez ukrycie ich w swojej Skrzyni.



karty.

W tym celu każdy bierze do ręki dwie karty Decyzji: „Brawurę” oraz „Powrót”.

Wybiera jedną z nich i kładzie zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy są gotowi, jednocześnie odkrycie

**Brawura:** Kontynuujesz Ekspedycję i starasz się zebrać jak najwięcej klejnotów.



**Powrót:** Wracasz do obozowiska i postępujesz w następujący sposób:

- Stawiasz figurkę swojego Poszukiwacza na obozowisku, aby zaznaczyć, że wróciłeś z jaskini.
- Po drodze do wyjścia **zbierz wszystkie Rubiny, które znajdują się na dotychczasowych kartach Skarbów.** Jeżeli jaskinię opuszcza teraz więcej niż jeden gracz, Rubiny są równo rozdzielane pomiędzy nich. Jeżeli po tym podziale zostają jakieś Rubiny, połóżcie je na dowolnej karcie Skarbu.
- **Kamienie Szlachetne zdobyte w trakcie Ekspedycji włóż do Skrzyni.** Klejnoty przechowywane w Skrzyni są bezpieczne do końca gry.



**UWAGA:** Wymiana 5 Rubinów na 1 Diament może być przeprowadzona w dowolnym momencie gry.



x 5

=



x 1

Kiedy wszyscy gracze wykonają akcje (zgodnie z podjętymi przez nich decyzjami), odkrycie kolejną kartę Ekspedycji i połóżcie ją na stole, rozbudowując jaskinię.

## ZAKOŃCZENIE RUNDY

Runda kończy się w chwili, gdy wszyscy gracze wrócą do obozowiska lub gdy ta sama pułapka zostanie odkryta po raz drugi.

Gracze przechodzą do kolejnej rundy:

1 Połóżcie znacznik Blokadę przy wejściu do jaskini, którego numer jest tożsamy z numerem właśnie zakończonej rundy.



2 Jeżeli na kartach Skarbów nadal są Rubiny, odkładacie je z powrotem do puli Kamieni Szlachetnych.



3 Jeśli wpadliście w pułapkę: usuńcie z gry jedną kartę spośród dwóch odkrytych kopii tej pułapki.



4 Wszystkie odkryte karty Ekspedycji (łącznie z drugą kopią karty Pułapki z punktu 3.) wtasujcie z powrotem do talii.



5 Połóżcie figurkę swojego Poszukiwacza z powrotem przed sobą.

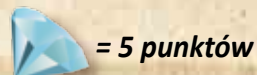
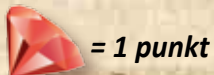


Nową rundę rozpoczynacie od odkrycia wierzchniej karty Ekspedycji.

## KONIEC GRY

Gra kończy w chwili położenia ostatniego znacznika Blokadę na piątym wejściu do jaskini.

Policzcie wszystkie Kamienie Szlachetne, które zebraliście w Skrzyni i na kartach Reliktów. Następnie przeliczacie je odpowiednio na punkty zwycięstwa:



Gracz, które zebrał najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa! W przypadku remisu, gracze dzielą się wygraną.



# WARIANT - RELIKTY

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Postępujcie zgodnie z podstawowymi zasadami. Następnie ułóżcie karty Reliktów w kolejności rosnącej (5, 7, 8, 10, 12). Utwórzcie z nich odkryty stos i połóżcie obok innych kart Ekspedycji.



## PRZEBIEG RUNDY

Obowiązują standardowe zasady z następującymi zmianami:

### 1 Rozpoczęcie Rundy

Przed rozpoczęciem każdej Rundy (włącznie z pierwszą) weźcie wierzchnią kartę ze stosu kart Reliktów i dodajcie ją do stosu kart Ekspedycji. Potasujcie karty, tworząc nową zakrytą talię.

### 2 Wejście do jaskini

Po odkryciu karty Reliktu połóżcie ją w jaskini. Dodaje ona nowy kawałek korytarza i w żaden sposób nie wpływa na przebieg gry. Przejdźcie do kroku „Decyzje graczy”.

### 3 Decyzje graczy

Jeżeli jaskinię opuszcza jednocześnie więcej niż jeden gracz, żaden z nich nie bierze kart Reliktów. Natomiast jeżeli jaskinię opuszcza dokładnie jeden gracz, bierze on wszystkie karty Reliktów i kładzie obok Skrzyni. Reliktów nie zamienia się na Diamenty, ich wartość jest brana pod uwagę na koniec gry, przy ustalaniu liczby punktów zwycięstwa.

## ZAKOŃCZENIE RUNDY

Odlóżcie wszystkie Rubiny, znajdujące się nadal na kartach Skarbów, z powrotem do puli. Następnie usuńcie wszystkie karty Reliktów, które na koniec Ekspedycji wciąż pozostają w jaskini.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gracze liczą wszystkie Kamienie Szlachetne, które zgromadzili w Skrzyniach i zamieniają je na punkty zwycięstwa. Aby ustalić końcowy wynik, sumują wartości kart Reliktów i dodają do zdobytych punktów. Gracz, który zebrał najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się wygraną.



## AUTORZY

Projekt gry: **ALAN R. MOON** i **BRUNO FAIDUTTI**

Ilustracje: **PAUL MAFAYON**

Kierownik projektu: **VIRGINIE GILSON**

Tłumaczenie z angielskiego: **ANNA DUDEK-POLEWKA**

Korekta: **PIOTR WIŚNIEWSKI**, **ROBERT DENINIS**

Skład wersji polskiej: **PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC**

[WWW.PORTALGAMES.PL](http://WWW.PORTALGAMES.PL)

© 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland  
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Gra, instrukcja, ani ich fragmenty nie mogą być reproduktowane w jakiegokolwiek postaci bez pisemnej zgody Wydawcy.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakies braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

