

ALAN R. MOON & BRUNO FAIDUTTI

PAUL MAFAYON



3-8



8+



30min

DIAMANT

SPELREGELS



SAMENVATTING VAN HET SPEL

In Diamant ga je op expeditie in de Tacora Grot. Deze grot staat niet alleen bekend om haar prachtige edelstenen, maar ook om haar indrukwekkende valstrikken! Trek de diepste krochten van de grot in en beslis bij elke stap of je het pad blijft volgen of weer veilig terugkeert naar het kamp om jouw schatten te beschermen.

INHOUD

15 schatkaarten



35 expeditiekaarten

15 valstrikkaarten



(3 kaarten voor elk van de 5 valstrikken)

5 reliekkaarten



1 spelbord



16 beslissingskaarten

8 vertrekkkaarten 8 vervolgkaarten



100 edelstenen



60 robijnen
met waarde 1

40 diamanten
met waarde 5

8 avonturierpionnen



8 kisten



5 barricadetegels



genummerd 1 t/m 5 (achterzijde)

+ 1 handleiding

+ 1 spelersoverzicht

OVERZICHT EN DOEL VAN HET SPEL

Verken stap voor stap de Tacora Grot, met als enige leidraad het schaarse licht van jullie eigen fakkels. Telkens als je dieper de grot ingaat, ontdek je een nieuwe ruimte en verzamel je alle edelstenen die je onderweg tegenkomt.

Daarna beslis je of naar het kamp wilt terugkeren om je schatten veilig op te bergen of dat je liever de expeditie wilt vervolgen, dieper de grot in... inclusief alle onbekende gevaren die op de loer liggen!

Als je in een valstrik loopt, moet je snel naar de uitgang vluchten en laat je daarbij al je schatten achter. Je keert met lege handen terug naar het kamp... en met knikkende knieën!

Ga zo ver de Tacora Grot in als je durft en verzamel zoveel mogelijk edelstenen. Wees zo slim om op tijd terug te keren naar het kamp en de valstrikken te ontlopen of neem een risico en ga dieper de grot in om nog meer edelstenen te verzamelen.

Diegene die aan het einde van het spel de meeste edelstenen in zijn kist heeft verzameld, wint het spel!

SPEL ONDERDELEN

SPELBORD

Op het bord staat jullie kamp weergegeven, dat via vijf paden verbonden is met alle ingangen van de Tacora Grot. Elke ingang staat gelijk aan een ronde van het spel.

Ingang naar de grot



EDELSTENEN

De edelstenen bestaan uit robijnen met een waarde van 1 punt en diamanten met een waarde van 5. In de grot kunnen alleen robijnen gevonden worden, maar je mag op elk gewenst moment vijf robijnen omwisselen voor 1 diamant.



robijn



diamant

EXPEDITIEKAARTEN

Op de expeditiekaarten staat weergegeven wat je ontdekt tijdens elke stap dat je dieper de Tacora Grot ingaat. Er zijn drie verschillende soorten:



Schatkaarten: tonen het aantal robijnen dat je in dit gebied van de grot hebt gevonden (1, 2, 3, 4...).

Valstrikkaarten: tonen de valstrikken die je in de grot onverwachts kan tegenkomen. Pas op voor gigantische spinnen, slangen, kraters vol lava, rolkeien en stormrammen. Er zijn drie valstrikken van elke soort.



Reliekkaarten (spelvariant): de waarde staat op de kaart en wordt aan het einde van het spel meegeteld. Er zijn waarden van 5, 7, 8, 10, of 12.



BESLISSINGSKAARTEN

Met beslissingskaarten laat je andere spelers weten of je dieper de grot in wilt gaan óf terug wil keren naar het kamp.



Vervolgkaarten: laten andere spelers weten dat je door wilt gaan met verkennen.



Vertrekkaarten: laten andere spelers weten dat je besluit om naar het kamp terug te keren om alle verzamelde edelstenen in jouw kist te doen.

BARRICADETEGELS

Met deze tegels kun je de voortgang van het spel bijhouden. Ze zijn genummerd van 1 t/m 5 en worden na elke ronde gebruikt om, één voor één, de ingangen naar de Tacora Grot af te sluiten.



KISTEN

Kisten zijn een veilige plek om al je edelstenen in te bewaren zodra je terugkeert naar het kamp zonder in de Tacora Grot in een valstrik te zijn gelopen. Alle robijnen en diamanten in je kist zijn veilig tot het einde van het spel.



VOORBEREIDING



1

Leg het bord op tafel.

2

Schud alle schat- en valstrikkaarten, vorm hiermee een gedekte stapel en leg deze in het omliggende vakje op het bord.

3

Elke speler kiest een kleur, pakt de kist en de avonturierpion van dezelfde kleur en zet deze voor zich neer. Avonturierpionnen moeten voor alle spelers zichtbaar zijn.



6

Leg alle barricadetegels voor de overeenkomende grotingang, naast het bord.



4

Elke speler pakt deze twee beslissingskaarten: 1 vervolgbaart en 1 vertrekkkaart.



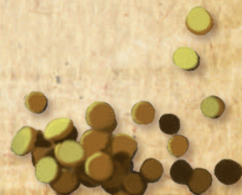
x 1



x 1

5

Leg de robijnen en diamanten naast het spelbord om een voorraad edelstenen te vormen.





SPEL VERLOOP

Het spel bestaat uit 5 rondes, overeenkomend met de 5 grotingangen.
Tijdens elke ronde beslissen alle spelers of zij verder de grot in willen gaan
of willen terugkeren naar het kamp.

RONDE OVERZICHT

1 DE GROT BETREDEN

Draai de bovenste expeditiekaart van de stapel om en leg deze open in het midden van de tafel.

Schatkaart: neem het aantal edelstenen uit de voorraad dat gelijk is aan het aantal robijnen dat op de kaart staat. Verdeel deze robijnen gelijk over alle spelers die nog steeds in de grot zijn. Leg de resterende robijnen op de schatkaart.



Valstrikkaart: als er na het betreden van de grot voor de eerste keer een valstrik verschijnt, gebeurt er niets en gaat de expeditie verder. Als dezelfde valstrik echter een tweede keer verschijnt, moeten alle spelers in de grot onmiddellijk met lege handen terugkeren naar het kamp. Eén van de twee identieke valstrikkaarten wordt uit het spel verwijderd en de andere kaart gaat terug in de expeditiestapel. **De expeditie eindigt onmiddellijk** (zie 'Einde van een ronde' op pagina 7).



VOORBEELD

Je draait een schatkaart met 9 robijnen in een spel met 5 spelers. Elke speler legt 1 van de robijnen naast zijn kist en de 4 resterende robijnen leg je op de schatkaart.



Alle robijnen die je tijdens de expeditie verzamelt, moet je naast je kist leggen en kun je weer kwijtraken. Alleen wanneer je uit voorzorg (of schaamte) terugkeert naar het kamp, mag je alle edelstenen veilig in jouw kist opbergen.

VOORBEELD

Wanneer de eerste valstrikkaart (een slang) wordt onthuld, gebeurt er niets en gaat de expeditie verder. Later wordt er tijdens dezelfde ronde een tweede slangenkaart onthuld. Alle avonturiers in de grot zetten het op een rennen en laten daarbij hun schatten achter. De expeditie is voorbij.



2 BESLISSING VAN DE SPELERS

Voordat er een nieuwe expeditiekaart wordt onthuld, moeten alle spelers die nog steeds in de grot zijn, beslissen of ze de expeditie willen vervolgen door dieper de grot in te gaan of dat ze terugkeren naar het kamp om hun edelstenen veilig in hun kist op te bergen.



Gebruik hiervoor één van je twee beslissingskaarten: vervolgen of vertrekken. Kies een kaart en leg deze gedekt voor je neer. Zodra iedereen klaar is, worden alle kaarten tegelijkertijd omgedraaid.



- **Vervolgen:** je gaat verder met de expeditie om te proberen meer schatten te verzamelen.
- **Vertrekken:** je keert terug naar het kamp en voert de volgende stappen uit:
 - Zet je avonturierpion op het kamp zodat iedereen weet dat je bent teruggekeerd.
 - Verzamel op het pad naar buiten **alle robijnen die achtergelaten zijn op de schatkaarten.** Als meerdere spelers tegelijkertijd de grot verlaten, moeten alle overgebleven robijnen gelijk verdeeld worden over deze spelers. Als er hierna nog robijnen over zijn, worden deze op een willekeurige schatkaart in de grot achtergelaten.
 - **Stop alle robijnen die je tijdens de expeditie hebt verzameld in jouw kist.** Alle edelstenen die in je kist zitten, zijn veilig tot het einde van het spel.



LET OP: je mag op elk gewenst moment 5 robijnen omwisselen voor 1 diamant.



Zodra alle spelers een beslissing hebben gemaakt, draai je een nieuwe expeditiekaart om en wordt het pad verder de grot in gevolgd.



EINDE VAN EEN RONDE

Een expeditie eindigt zodra alle spelers naar het kamp zijn teruggekeerd of als dezelfde valstrik tweemaal in de grot is verschenen. Ga verder naar de volgende ronde:

1 Zet een barricadetegel op het spelbord om de grotingang van de zojuist beëindigde ronde af te sluiten.



2 Als er nog robijnen op schatkaarten liggen, worden deze weer in de voorraad gelegd.



3 Verwijder de tweede identieke valstrikkaart uit het spel als de expeditie door deze valstrik beëindigd is.



4 Schud alle onthulde expeditiekaarten samen met de stapel om een nieuwe stapel te vormen.



5 Neem jouw avonturierpion terug en zet deze voor je neer.



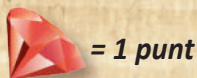
Er start een nieuwe ronde door de bovenste kaart van de expeditiestapel open te draaien.

EINDE VAN HET SPEL



Het spel eindigt zodra de laatste barricadetegel op de vijfde grotingang is geplaatst.

Alle spelers tellen de edelstenen die zij in hun kisten hebben gelegd en rekenen deze om naar overwinningpunten (zie onderstaand). Daarbij worden de punten van de verzamelde relikkaarten opgeteld (zie Reliekvariant op pagina 8).



= 1 punt



= 5 punten

De speler met de hoogste score wordt tot winnaar uitgeroepen. In het geval van een gelijkspel wordt de overwinning gedeeld.

RELIEKVARIANT

VOORBEREIDING

Volg de normale regels. Sorteert daarnaast de reliekkarten in oplopende volgorde (5, 7, 8, 10, 12) en vorm een open stapel naast de andere expeditiekaarten.



OVERZICHT VAN EEN RONDE

De ronde volgt de normale regels op een aantal uitzonderingen na:

1 Begin van een ronde

Pak voorafgaand aan elke nieuwe ronde (inclusief de eerste) de bovenste kaart van de reliekstapel en voeg deze toe aan de expeditiestapel. Schud deze nieuwe stapel met expeditiekaarten en vorm een nieuwe gedekte stapel.

2 De grot betreden

Wanneer je een reliekkart onthult, blijft deze op het pad van de grot liggen en gebeurt er verder niets. Ga direct verder met de 'Beslissing van de spelers'-fase.

3 Beslissing van de spelers

Als meerdere spelers op hetzelfde moment vertrekken, krijgt niemand de reliekkarten. **Als je echter als enige vertrekt, mag je alle reliekkarten in de grot pakken en deze naast jouw kist leggen.** Deze relieken leveren geen edelstenen op, maar de waarde op de kaart zal aan het einde van het spel aan jouw score worden toegevoegd.

EINDE VAN EEN RONDE

Leg alle edelstenen die op schatkaarten achtergelaten zijn, terug in de voorraad en verwijder alle reliekkarten die aan het einde van de expeditie nog steeds in de grot liggen.



EINDE VAN HET SPEL

Alle spelers tellen de edelstenen in hun kist en rekenen deze om naar overwinningspunten. Daarna telt iedereen de waarde van zijn reliekkarten hierbij op om op een eindscore uit te komen.

De speler met de hoogste score is de winnaar. In het geval van een gelijkspel wordt de overwinning gedeeld.



CREDITS

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

Illustrator: **PAUL MAFAYON**

Projectmanager: **VIRGINIE GILSON**

Nederlandse vertaling: **KIM SOMBERG & STEFAN MEEUWSEN**

© 2016-2023 IELLO. IELLO - 9, av. des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT, Frankrijk.

Geproduceerd in Jiaxing, China door Whatz Games.

WWW.IELLO.COM

VOLG IELLO VIA

