



INSTRUKCJA

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.

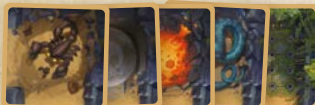
KOMPONENTY

35 kart Ekspedycji

15 kart Skarbów



15 kart Pułapek



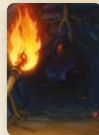
5 kart Reliktów



1 plansza



16 kart Decyzji



8 kart
Kontynuacji



8 kart
Powrotu

100 Kamieni Szlachetnych
(plastikowych)



Rubinów
wartych 1 pkt



Diaamentów
wartych 5 pkt

5 kafelków Wejścia do Jaskini



8 figurek Poszukiwaczy



8 Skrzyń



OPIS I CEL GRY

Oświetlając drogę pochodniami, ostrożnie zbadajcie Jaskinię Tacora. Przeszukujcie kolejne pomieszczenia i zbierajcie diamenty, które znajdziecie na swej drodze. Następnie zdecydujcie czy wolicie zawrócić do obozowiska i ukryć znalezione skarby w swojej skrzyni, czy chcecie podążać w stronę przygody... lecz także

nieznanych zagrożeń! Jeżeli wpadniecie w pułapkę, będziecie co sił uciekać w stronę wyjścia, porzucając wszystkie zebrane skarby. Wróćcie do obozowiska z pustymi rękoma i na miękkich nogach. Osoba, która na koniec gry zgromadzi najwięcej klejnotów w swojej skrzyni, wygrywa!

ELEMENTY GRY

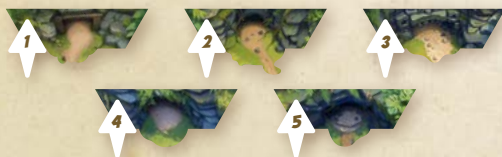
PLANSZA

Na planszy znajduje się Obozowisko, z którego prowadzą drogi do pięciu Wejść do Jaskini Tacora. W każdej rundzie skorzystacie z innego Wejścia.



KAFELKI WEJŚCIA DO JASKINI

Kafelki Wejścia do Jaskini są ponumerowane po jednej stronie i umożliwiają kontrolowanie postępów w grze.



KARTY EKSPEDYCCJI

Karty Ekspedycji pokazują, co odkrywają Poszukiwacze, gdy wkraczą do kolejnych pomieszczeń Jaskini Tacora. Karty te dzielą się na trzy rodzaje:

- **Karty Skarbów** wskazują liczbę Rubinów, które Poszukiwacze znajdują w danym pomieszczeniu. Mają wartości: 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15 oraz 17.



- **Karty Pułapek** wskazują pułapki, na które Poszukiwacze natrafiają w Jaskini. Strzeżcie się ogromnych skorpionów, węży, lawy, toczących się kul i pułapek z kolcami. Są trzy sztuki każdego rodzaju Pułapki.



- **Karty Reliktów (wariant)** wskazują liczbę punktów dodawanych na koniec gry. Mają wartości: 5, 7, 8, 10 oraz 12.

KARTY DECYZJI

Karty Decyzji służą do pokazywania innym graczom czy dany Poszukiwacz chce nadal przeszukiwać Jaskinię, czy wraca do Obozowiska.



SKRZYNIE

Gdy Poszukiwacz wraca do Obozowiska, umieszcza w swojej Skrzyni wszystkie zebrane przez niego Kamienie Szlachetne, które są tam bezpieczne do końca gry.



KAMIEŃ SZLACHETNE

Kamienie Szlachetne to **Rubiny warte 1 punkt** oraz **Diamenty warte 5 punktów**. W Jaskini znajdują się tylko Rubiny, ale w każdej chwili Poszukiwacze mogą wymienić 5 Rubinów na 1 Diament.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1

Połączcie **planszę** na stole.



2

Umieście na planszy 5 **kafelków Wejścia do Jaskini** zgodnie z numeracją na ich spodzie.



5

Potasujcie **karty Skarbów i Pułapek**, tworząc z nich zakrytą talię, następnie umieśćcie ją w pobliżu planszy obok ilustracji jeepu. Na stronie 8 wyjaśniono, jak dodać do talii **karty Reliktów**.



3

Każdy gracz wybiera kolor i bierze wszystkie komponenty gracza w tym kolorze: **2 karty Decyzji**, **pusztą Skrzynię**, oraz **figurkę Poszukiwacza**. Następnie każdy gracz umieszcza swoją figurkę na planszy. Odłóżcie pozostałe komponenty gracza do pudełka.



4

Połączcie **Rubiny i Diamenty** obok planszy, tworząc z nich pulę Kamieni Szlachetnych.



ROZGRYWKA

Gra trwa 5 rund, którym odpowiada 5 Wejść do Jaskini.
Każda runda to osobna Ekspedycja, która ma dwie fazy:
EKSPLORACJA JASKINI oraz **DECYZJE GRACZY**.

OPIS RUNDY

EKSPLORACJA JASKINI

Odkrycie wierzchnią kartę talii Eksploracji i umieścić ją przy Wejściu do Jaskini, tworząc korytarz. Umieśćcie figurki Poszukiwaczy na tej karcie.

- **Karta Skarbu:** weźcie z puli Kamieni Szlachetnych tyle Rubinów, ile wskazano na właśnie odkrytej karcie. **Rozdzielcie je po równo między tych graczy, którzy nadal są w Jaskini.** Pozostałe połóżcie na karcie Skarbu.

Przykład

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



⚠ Wszystkie Kamienie Szlachetne zdobywane podczas Eksploracji Jaskini kładźcie **OBOK** Skrzyń; możecie je stracić!

- **Karta Pułapki:** jeśli to Pierwsza karta Pułapki danego typu od początku tej Ekspedycji, nic się nie dzieje i Ekspedycja trwa dalej. **Jeśli jednak odkryjecie taką samą Pułapkę po raz drugi,** wszyscy gracze, którzy wciąż znajdują się w Jaskini, muszą natychmiast **wrócić do Obozu i zwrócić do puli wszystkie Kamienie Szlachetne** znajdujące się obok ich Skrzyń. Ekspedycja kończy się natychmiast (przejdźcie do kroku **ZAKOŃCZENIE RUNDY** na str. 7).

Przykład

Odkrywacie pierwszą kartę Pułapki „Wąż”. Nic się nie dzieje i kontynuujecie Ekspedycję. Później, w tej samej rundzie, odkrywacie kolejną kartę „Wąż”. Wszyscy gracze znajdujący się w Jaskini uciekają, tracąc swoje Skarby, a Ekspedycja dobiega końca.



Przejdźcie teraz do **DECYZJI GRACZY** (na następnej stronie).

DECYZJE GRACZY

Przed odkryciem nowej karty Ekspedycji, **każdy gracz wciąż znajdujący się w Jaskini, musi podjąć decyzję** czy chce kontynuować Ekspedycję, wchodząc głębiej do Jaskini, czy też woli wrócić do Obozowiska, by zabezpieczyć zgromadzone przez siebie Skarby.

W tym celu weźcie swoje 2 karty Decyzji: Kontynuacja i Powrót. Każdy wybiera jedną i kładzie ją zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy będą gotowi, odkryjcie jednocześnie wybrane karty.



- **Kontynuacja** Ekspedycji w celu zgromadzenia więcej Skarbów.
- **Powrót** do Obozowiska, aby zabezpieczyć swoje Skarby. Gracze, którzy podjęli taką decyzję, wykonują poniższe kroki:
 - Umieście figurki swoich Poszukiwaczy w Obozowisku, aby zaznaczyć, którzy gracze powrócili.
 - **Zbierzcie wszystkie Rubiny, które znajdują się na kartach Skarbów** po drodze do wyjścia. Jeśli więcej graczy wraca do Obozowiska w tym samym momencie, rozdzielcie Rubiny po równo pomiędzy tych graczy. Jeśli po tym podziale wciąż zostaną jakieś Rubiny, pozostawcie je na dowolnej karcie Skarbu.
 - **Wszystkie zgromadzone podczas Ekspedycji Kamienie Szlachetne włóżcie do swoich Skrzyń.** Wszystko, co znajduje się w waszych Skrzyniach jest bezpieczne do końca gry.

Uwaga: w dowolnym momencie gry możecie wymienić 5 Rubinów na 1 Diament.



Jeśli przynajmniej jeden gracz wciąż znajduje się w Jaskini, powróćcie do **EKSPLORACJI JASKINI** kontynuując Ekspedycję. Jeśli wszyscy gracze powrócili do Obozowiska, przejdźcie do **ZAKOŃCZENIA RUNDY**.



ZAKOŃCZENIE RUNDY

Runda kończy się gdy wszyscy gracze powrócą do Obozowiska albo gdy taka sama karta Pułapki zostanie odkryta po raz drugi.

- 1 Usuńcie z planszy kafelek Wejścia do Jaskini, zgodny z numerem rundy, która właśnie się skończyła.



- 2 Jeśli na kartach Skarbów wciąż znajdują się Rubiny, odłóżcie je do puli Kamieni Szlachetnych.



- 3 Jeśli Ekspedycja zakończyła się z powodu wpadnięcia w Pułapkę, usuńcie jedną z dwóch takich samych odkrytych kart Pułapki.



- 4 Wtasujcie wszystkie pozostałe odkryte karty z powrotem do talii, tworząc nową talię.

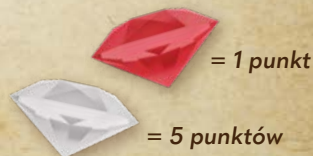


Rozpocznijcie kolejną rundę, odkrywając wierzchnią kartę Ekspedycji. Po rozegraniu pięciu rund, przejdźcie do **KOŃCA GRY**.

KOŃIEC GRY

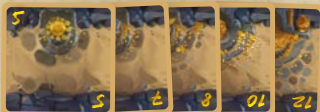
Gra kończy się gdy usuniecie z planszy ostatni kafelek Wejścia do Jaskini. Każdy gracz podlicza swoje Kamienie Szlachetne zgromadzone w swojej Skrzyni i zamienia je na punkty (Rubin = 1 punkt, Diament = 5 punktów).

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu pod względem największej liczby punktów, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



WARIANT: RELIKTY

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Postępujcie zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania do gry. Następnie **posortujcie karty Reliktów w kolejności rosnącej (5, 7, 8, 10, 12)** tworząc z nich odkrytą talię i umieśćcie ją obok talii kart Ekspedycji.

OPIS RUNDY

Postępujcie zgodnie ze standardowymi zasadami, z kilkoma wyjątkami opisanymi poniżej.

Rozpoczęcie rundy

Na początku każdej rundy (łącznie z pierwszą), **weźcie wierzchnią kartę Reliku i wtasujcie ją do talii kart Ekspedycji**. Następnie umieśćcie talię zakrytą z powrotem obok ilustracji jeepa.

Eksplokacja Jaskini

Po odkryciu karty Reliktu, dodajcie ją do korytaża. W tym momencie **nic więcej się nie dzieje**. Przejdźcie bezpośrednio do fazy **Decyzji Graczy**.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów
e-mail: portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

Decyzje Graczy

Jeśli tylko jeden gracz zdecydował się na powrót, zabiera wszystkie karty Reliktów, znajdujące się w Jaskini i umieszcza je pod swoją Skrzynią. Jeśli więcej graczy powraca do Obozowiska w tym samym momencie, karty Reliktów nie są zbierane i pozostają na swoich miejscach. Relikty nie zapewniają Rubinów, ale na koniec gry dodają wskazaną na nich wartość do punktów posiadającego je gracza. Po zdobyciu Reliktów nie można ich stracić.

ZAKOŃCZENIE RUNDY

Po odłożeniu do puli Kamieni Szlachetnych Rubinów pozostałych na kartach Skarbów, **odrzućcie wszystkie karty Reliktów, które po zakończeniu Ekspedycji, wciąż znajdują się w Jaskini**. Karty Reliktów, które nie zostały odkryte, pozostawcie w talii.



KONIEC GRY

Każdy gracz podlicza swoje Kamienie Szlachetne zgromadzone w swojej Skrzyni i zamienia je na punkty. Następnie dodaje do tego wartości zebranych przez siebie Reliktów, uzyskując w ten sposób ostateczny wynik punktowy. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu pod względem największej liczby punktów, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

TWÓRCY

Projekt gry: **Alan R. Moon & Bruno Faidutti**
Ilustracje: **Paul Mafayon**
Kierownik projektu: **Quentin Schoemacker**
Projekt graficzny: **Claire Wach**
3D: **Valentin Jacobberger**
Tłumaczenie: **Danni Loe**
Specjalne podziękowania: **Virginie Gilson**
Tłumaczenie wersji polskiej:
Anna Dudek-Polewka, Marcin Zalewski
Skład: **Radosław Dawid**

