

АЛАН Р. МУН и БРУНО ФАЙДУТТИ

ПОЛЬ МАФАЙОН

# ДИАМАНТ™

ПРАВИЛА ИГРЫ

3-8  
8+  
30'



# КОРОТКО ОБ ИГРЕ

В игре «Диамант» вы отправитесь в экспедицию по пещере Такора, знаменитой не только своими алмазами... но и опасными ловушками! Рискнув спуститься в глубины пещеры, будьте готовы с каждым новым шагом делать выбор: храбро продолжить путь или благоразумно вернуться в лагерь и сохранить найденные сокровища.

## СОСТАВ ИГРЫ



## ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Исследуйте таинственную пещеру Такора, освещаемую лишь светом ваших факелов.

С каждым осторожным шагом вглубь открывайте всё новые уголки пещеры и собирайте драгоценные камни на своём пути. Затем примите решение: вернуться в лагерь, чтобы сохранить сокровища, либо продолжить свой путь сквозь мрак... и неизвестные опасности.

Но учтите, если попадёте в ловушку, придётся спасаться бегством, бросив все сокровища, и возвращаться в лагерь с пустыми руками и дрожащими коленками.

Изучите глубины пещеры Такора и найдите как можно больше драгоценных камней. Проявите смекалку, чтобы не только собрать все сокровища, но и вовремя вернуться в лагерь, миновав ловушки. Накопите больше всех алмазов в сундуке, чтобы победить в игре!



# ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображён ваш лагерь, соединённый со входами в пещеру Такора пятью дорожками. Каждый вход соответствует одной экспедиции в пещеру.

Вход  
в пещеру



## ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ

Драгоценные камни приносят победные очки и представлены **рубинами (1 очко)** и **алмазами (5 очков)**. В пещере вы найдёте только рубины, однако вы можете в любое время обменять 5 рубинов на 1 алмаз.



Рубин



Алмаз

## КАРТЫ ЭКСПЕДИЦИИ

На картах экспедиции изображены ваши находки в глубинах пещеры Такора. Карты бывают трёх типов:

### Карты сокровищ

Показывают количество рубинов, которое вы нашли на этом участке пещеры (1, 2, 3, 4...).



### Карты ловушек

Представляют собой опасности, которые поджидают вас в пещере. Остерегайтесь гигантских пауков, змей, раскалённой лавы, катящихся валунов и таранов! В игре представлено по 3 карты каждого типа ловушек.



### Карты реликвий (вариант игры)

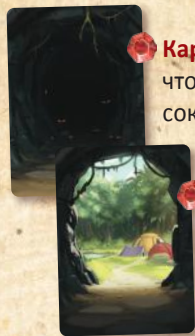
Имеют ценность (5, 7, 8, 10 и 12 очков) и учитываются в конце игры.



## КАРТЫ РЕШЕНИЙ

С помощью этих карт вы сообщаете другим игрокам свои решения во время экспедиции.

Карты «Продолжить» показывают, что вы идёте дальше в поисках сокровищ.



Карты «Выйти» показывают, что вы решили вернуться в лагерь и сложить драгоценные камни в сундук.

## ЖЕТОНЫ ПРЕГРАД

Жетоны преград с цифрами от 1 до 5 помогают отслеживать ход игры. В конце каждой экспедиции вы будете закрывать жетоном очередной вход в пещеру Такора.



## СУНДУКИ

Сундук — это место для надёжного хранения драгоценных камней после возвращения в лагерь. Все рубины и алмазы в сундуке будут в безопасности до конца игры.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

2

Перемешайте вместе все карты сокровищ и ловушек. Положите стопку лицевой стороной вниз на обозначенное место на игровом поле.

3

Каждый игрок берёт фишку исследователя и сундук выбранного цвета и помещает их перед собой. Фигурки исследователей должны быть видны всем игрокам.

1

Положите игровое поле на стол.



4

Каждый игрок берёт по 1 карте «Продолжить» и «Выйти».

6

Положите жетоны преград рядом с соответствующими входами в пещеру.



x 1

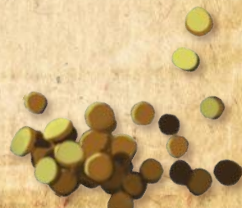


x 1

5

Положите все рубины и алмазы рядом с игровым полем, сформировав запас драгоценных камней.

4





# ХОД ИГРЫ

В ходе игры вы совершите пять экспедиций в пещеру.  
Во время каждой экспедиции вам предстоит принимать решения:  
продолжить исследование или вернуться в лагерь.

## ХОД ЭКСПЕДИЦИИ

### 1 СПУСК В ПЕЩЕРУ

Откройте верхнюю карту экспедиции и положите её в центр стола лицевой стороной вверх.

**Карта сокровища.** Возьмите из запаса столько рублинов, сколько указано на карте. Поровну разделите их между всеми игроками в пещере. Оставшиеся рублины положите на эту карту сокровища.



**Карта ловушки.** Если ловушка этого типа впервые появляется в пещере во время этой экспедиции, ничего не происходит и исследование продолжается. При появлении второй ловушки того же типа все игроки, находящиеся в пещере, немедленно возвращаются в лагерь и теряют все найденные в этой экспедиции рублины. **Экспедиция немедленно завершается** (см. «Конец экспедиции» на стр. 7).



### ПРИМЕР

Играя в пятером, вы открываете карту сокровища с 9 рубинами. Каждый игрок в пещере берёт по 1 рубину и кладёт его рядом со своим сундуком. Оставьте 4 рубина на карте сокровища.



Рублины, которые вы находите во время экспедиции, лежат рядом с вашим сундуком и могут быть потеряны. Только после возвращения в лагерь (с честью или позором) вы сможете сложить драгоценные камни в сундук.

### ПРИМЕР

Когда карта ловушки «Змея» появляется в первый раз, ничего не происходит и экспедиция продолжается. Позднее в этой же экспедиции, когда карта ловушки «Змея» появляется снова, все исследователи бросают свои сокровища и устремляются прочь из пещеры. На этом экспедиция завершается.



## 2 РЕШЕНИЯ ИГРОКОВ

Прежде чем открыть новую карту экспедиции, каждый игрок в пещере должен решить: продолжить исследование глубин пещеры или вернуться и сложить свои драгоценные камни в сундук.



Для этого возьмите карты «Продолжить» и «Выйти».

Выберите одну из них и положите лицевой стороной вниз перед собой. Одновременно откройте карты, когда все игроки будут готовы.

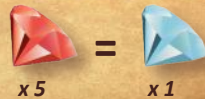
● **«Продолжить»:** продолжайте исследование в поисках новых сокровищ.

● **«Выйти»:** вернитесь в лагерь и выполните следующее:

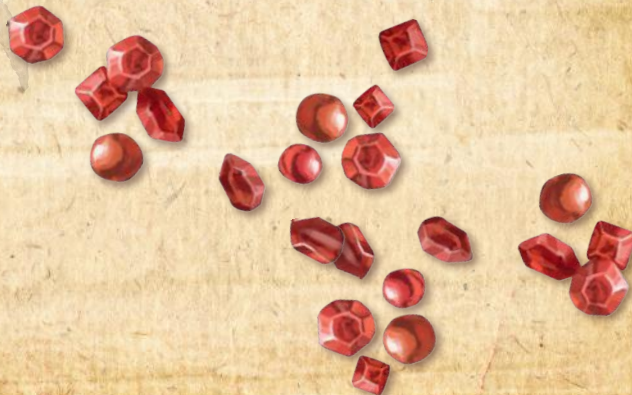
- На обратном пути из пещеры **заберите все рубины, которые остались на картах сокровищ**. Если несколько игроков возвращаются одновременно, разделите эти рубины поровну. Если после этого в пещере остаются драгоценные камни, положите их на любую открытую карту сокровища.
- Поместите фигурку своего исследователя в лагерь, чтобы показать другим игрокам, что вы вернулись.
- **Сложите все найденные рубины в сундук**. Здесь они будут в безопасности до конца игры.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** вы можете в любое время обменять 5 рубинов на 1 алмаз.



Когда все игроки приняли решение, откройте новую карту экспедиции и продолжите исследование пещеры. Если все игроки вернулись в лагерь, завершите экспедицию.



## КОНЕЦ ЭКСПЕДИЦИИ

Экспедиция завершается в двух случаях: когда все игроки вернулись в лагерь либо когда в пещере появилась вторая ловушка одного типа.

В конце экспедиции:

**1** Закройте жетоном преграды тот вход в пещеру, из которого вы только что вернулись.



**2** Если в пещере остались рубины, верните их в запас.



**3** Уберите из игры одну из карт ловушек одинакового типа, если экспедиция завершилась по этой причине. Вторую карту верните в стопку карт экспедиции.



**4** Перемешайте все карты экспедиции и сформируйте новую стопку.



**5** Поместите перед собой фигурку своего исследователя.



Чтобы начать новую экспедицию, откройте верхнюю карту стопки.

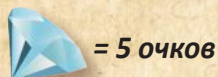
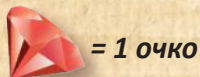
## КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается, когда вы закрываете жетоном преграды последний пятый вход в пещеру.

Игроки считают очки за драгоценные камни в своих сундуках. Полученные карты реликвий также учитываются при подсчёте (см. «Охота за реликвиями» на стр. 8).

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей претенденты делят победу.



# ОХОТА ЗА РЕЛИКВИЯМИ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте обычным правилам подготовки к игре. Дополнительно сложите карты реликвий в стопку по возрастанию (5, 7, 8, 10, 12) и положите лицевой стороной вверх рядом со стопкой карт экспедиции.



## ХОД ЭКСПЕДИЦИИ

Экспедиция проходит по обычным правилам с некоторыми особенностями:

### 1 Начало экспедиции

Перед началом экспедиции (включая первую) возьмите верхнюю карту из стопки реликвий и добавьте её к картам экспедиции. Перемешайте и положите стопку лицевой стороной вниз.

### 2 Спуск в пещеру

Когда вы открываете карту реликвии, ничего не происходит. Добавьте карту в пещеру и переходите к этапу «Решения игроков».

### 3 Решения игроков

Если в лагерь возвращается только 1 игрок, он забирает все открытые карты реликвий из пещеры и кладёт их рядом со своим сундуком. Если несколько игроков решают вернуться в лагерь одновременно, карты реликвий не получает никто. Карты реликвий не приносят драгоценных камней, но дают очки в конце игры.

## КОНЕЦ ЭКСПЕДИЦИИ

После того как вы вернули в запас все оставшиеся на картах сокровищ рубины, уберите из игры все открытые карты реликвий из пещеры.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки считают очки за драгоценные камни в своих сундуках. Затем прибавляют к ним сумму очков на своих картах реликвий.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей претенденты делят победу.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: **АЛАН Р. МУН И БРУНО ФАЙДУТТИ**

Художник: **ПОЛЬ МАФАЙОН**

Руководитель проекта: **ВИРДЖИНИ ГИЛСОН**

Переводчик: **ДЭННИ ЛОЙ-СТЕРФΟΥН**

Английское издание, адаптация и редакция: **IELLO**

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность

**АЛЕКСАНДРЕ АЛЕКСАНДРОВИЧУ, ИГОРЮ ТРЕСКУНОВУ, ДЕНИСУ КАРПЕНКО, НИКИТЕ ТУРЧИНОВИЧУ, АНДРЕЮ КОРОЛЁВУ, АНДРЕЮ ЧЕРЕПАНОВУ, АЛЕКСАНДРЕ ЦЕЙТЛИНОЙ, НАТАЛЬЕ ФИЛИПЧЕНКО, ДАНИИЛУ ЕВДОКИМОВУ, ДАРЬЕ ВАХНИНОЙ И РОМАНУ ДЖЕНЕАЗУ**

за помощь в подготовке русского издания.



LAVKA  
GAMES

