

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

35 карт экспедиции

15 карт сокровищ



15 карт ловушек

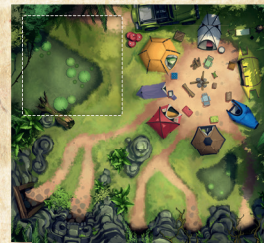


(по 3 карты каждого из 5 типов)

5 карт реликвий



Игровое поле



16 карт решений

8 карт  
«Выйти»



8 карт  
«Продолжить»



100 драгоценных  
камней



60 рубинов  
ценностью  
1 очко

40 алмазов  
ценностью  
5 очков

8 фигурок  
исследователей



8 сундуков



5 жетонов преград



(с цифрами от 1 до 5)

Правила  
игры

Памятка  
игрока

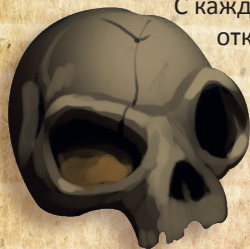
## ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

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:

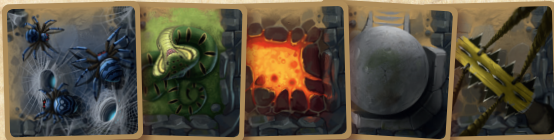
### Карты сокровищ

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.



5

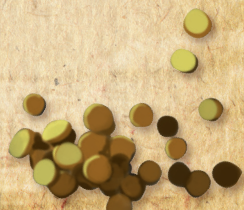
Положите все рубины и алмазы рядом с игровым полем, сформировав запас драгоценных камней.



x 1



x 1





# 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 рубинов, сколько указано на карте. Поровну разделите их между всеми игроками в пещере. Оставшиеся рубины 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 рубины. **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.



### 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.



Рубины, 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.

## 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.



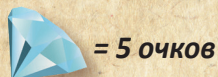
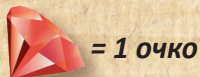
Чтобы начать новую экспедицию, откройте верхнюю карту стопки.

## 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 ходит 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

