

ESP

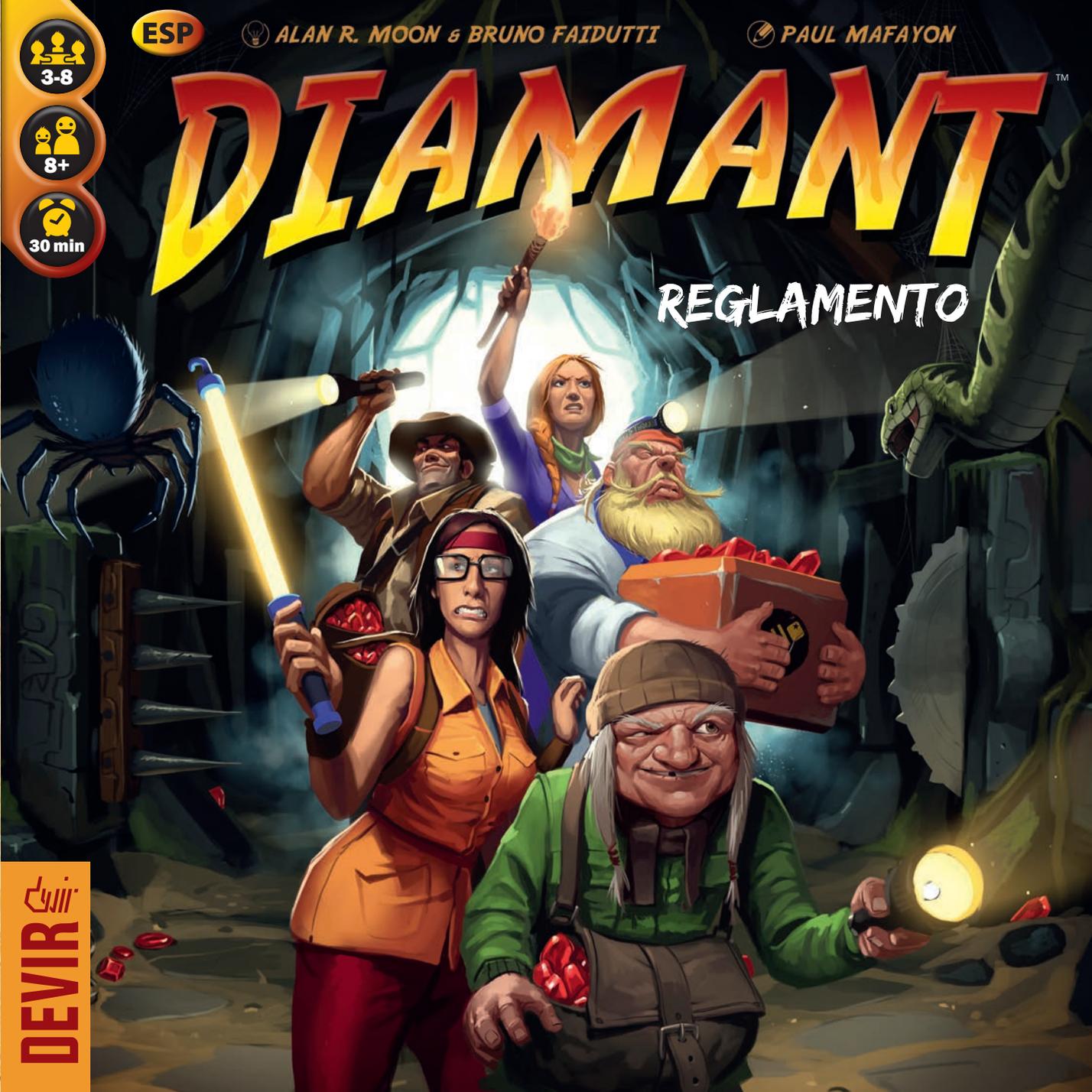
ALAN R. MOON & BRUNO FAIDUTTI

PAUL MAFAYON

3-8
8+
30 min

DIAMANT

REGLAMENTO



DEVIR

RESUMEN DEL JUEGO

Diamant os transporta a la lejana Cueva Tacora, famosa por sus diamantes... ¡pero también por sus trampas! Aventuraos en las profundidades de la cueva; decidid, paso a paso, si queréis adentraros un poco más o si preferís dar media vuelta y volver al campamento para guardar vuestros tesoros.

COMPONENTES



DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Explorad Cueva Tacora con pies de plomo y vigilad que no se apaguen vuestras antorchas. Con cada paso os adentráis un poco más, descubrirís un nuevo tramo y cogéis las gemas que encontráis por el camino.

Entonces decidís si queréis regresar al campamento y guardar vuestros tesoros en lugar seguro o si preferís continuar vuestra expedición hacia las profundidades de la caverna... ¡y sus peligros desconocidos!

Aquellos desgraciados que caigan en una trampa deberán abandonar la cueva y también los tesoros que habían encontrado. Por lo tanto, regresan al campamento de vacío... ¡y se llevan solo un buen susto!

Ya lo sabéis: si os atrevéis, entrad en Cueva Tacora y coged tantas gemas como podáis. Sed astutos y procurad acertar: ¿es mejor dar marcha atrás y volver al campamento antes de que caigáis en una trampa o merece la pena esperar y recoger todas las piedras que han quedado por el camino? Al final, el jugador con más gemas en su baúl es el ganador.

COMPONENTES

TABLERO

El tablero representa vuestro campamento, el cual está conectado mediante cinco caminos a cada una de las entradas de Cueva Tacora. Cada entrada corresponde a una ronda de la partida.

Entrada a la cueva



GEMAS

Las gemas pueden ser rubíes (con un valor de 1) o diamantes (con un valor de 5). En la cueva solo encontraréis rubíes, pero durante la partida, siempre que queráis, podéis canjear cinco rubíes por un diamante.



Rubí



Diamante



3

CARTAS DE EXPEDICIÓN

Estas cartas muestran lo que vais descubriendo a medida que os adentráis en Cueva Tacora. Pueden ser de tres tipos:

Cartas de tesoro: indican el número de rubíes que encontraréis en esta zona de la cueva (1, 2, 3, 4, etc.).



Cartas de trampa: indican las trampas que aparecen por sorpresa. Tened mucho cuidado con las arañas gigantes, las serpientes, los pozos de lava, las grandes rocas esféricas y los arietes.



Hay tres cartas de cada tipo de trampa.

Cartas de reliquia: su valor depende del momento en que se extraen de la cueva. Hay cinco, todas iguales.



CARTAS DE DECISIÓN

Con estas cartas declararás si queréis adentraros aún más en la cueva o si queréis volver al campamento.



Cartas de «¡Vamos!»: para indicar a los otros jugadores que queréis continuar explorando.



Cartas de «Me las piro»: para indicar a los otros jugadores que habéis decidido volver al campamento y guardar las gemas en el baúl.

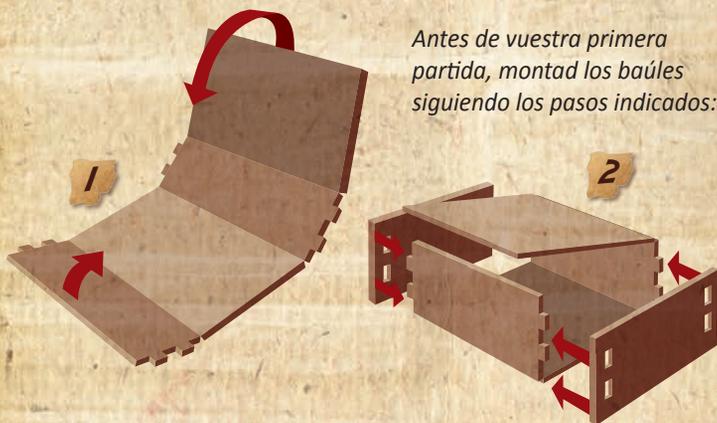
FICHAS DE BARRICADA

Las barricadas os permiten seguir la partida y comprobar cómo avanza la exploración. Están numeradas del 1 al 5 y con ellas tapas las entradas de la cueva, una tras otra, al terminar cada una de las cinco rondas de juego.



BAÚLES

El lugar más seguro para almacenar vuestras gemas cuando regresáis al campamento antes de caer en alguna de las trampas de Cueva Tacora. Una vez guardados en esta arqueta, rubíes y diamantes serán vuestros... y solo vuestros... vuestro tesoro...



Antes de vuestra primera partida, montad los baúles siguiendo los pasos indicados:

4



PREPARACIÓN



1
Colocad el tablero sobre la mesa.

2
Barajad todas las cartas de expedición y ponedlas boca abajo, formando un mazo, en el espacio reservado en el tablero.

3
Cada jugador elige un color y coge el baúl y el explorador correspondientes. Las figuras de los exploradores deben estar bien visibles para todos los jugadores.



6
Colocad las fichas de barricada ante las entradas correspondientes, a lo largo de uno de los márgenes del tablero.



4
Cada jugador toma dos cartas de decisión: una «¡Vamos!» y una «Me las piro».



x 1

x 1



Dejad los rubíes y los diamantes junto al tablero, formando una reserva de gemas.





LA PARTIDA

Una partida consta de cinco rondas, una por cada entrada de la cueva, y en cada ronda los jugadores van decidiendo individualmente si continúan adelante o regresan al campamento.

UNA RONDA

1 EXPLORACIÓN

Dad la vuelta a la primera carta de expedición del mazo y ponedla boca arriba sobre la mesa.

Carta de tesoro: coged tantos rubíes de la reserva como el número indicado en la carta. Repartidlos a partes iguales entre todos los jugadores que aún estén dentro de la cueva y dejad los rubíes sobrantes sobre la carta de tesoro.



EJEMPLO

En una partida con cinco jugadores, habéis revelado una carta de tesoro con nueve rubíes. Cada jugador recibe uno y lo deja junto a su baúl; los otros cuatro se dejan sobre la carta de tesoro.



Los rubíes que recogéis durante la expedición se dejan al lado de vuestros baúles y aún los podéis perder. Solamente al regresar al campamento (con mucha sensatez y una pizca de vergüenza...) podréis poner vuestras gemas a buen recaudo en vuestros baúles.

Carta de trampa: si una determinada trampa aparece por primera vez desde que entrasteis en la cueva, no pasa nada y la expedición continúa. Ahora bien, si esta misma trampa vuelve a salir más adelante, todos los jugadores que aún estén en la cueva vuelven inmediatamente al campamento, con las manos vacías. Eliminad de la partida una de las dos cartas de trampa idénticas y devolved la otra al mazo de cartas de expedición. **La expedición se ha acabado** (v. «Fin de la ronda» en la pág. 8).



EJEMPLO

Quando se da la vuelta a la primera carta de trampa (una serpiente), no pasa nada y la expedición continúa. Más adelante, cuando se revela una segunda serpiente durante la ronda, todos los exploradores salen corriendo de la cueva, despavoridos y abandonando los tesoros a toda prisa; la expedición se ha acabado.



La expedición continúa...

La expedición continúa...

- **Cartas de reliquia:** cuando ponéis estas cartas dentro de la cueva, no pasa nada. Pasad directamente a la toma de decisiones. **Una carta de reliquia no tiene ningún valor hasta que un jugador salga de la cueva estando en posesión de la carta.**



2 TOMA DE DECISIONES

Antes de que deis la vuelta a una nueva carta de expedición, cada uno de los jugadores que esté aún en la cueva debe decidir si continúa la expedición y se adentra algo más o si prefiere dar media vuelta y volver al campamento para guardar sus gemas tan valiosas.

Para ello, tomad vuestras dos cartas de decisión: «¡Vamos!» y «Me las piro».



Elegid una y ponedla delante de vosotros, boca abajo. Cuando todo el mundo ha tomado una decisión, revelad las cartas simultáneamente.

- **¡VAMOS!**: sigues adelante para intentar aumentar tu tesoro.



- **Me las piro:** regresas al campamento y debes proceder tal como se describe a continuación:

- Pon tu explorador en el campamento para que todos los jugadores vean que has abandonado la cueva.
- Por el camino hacia la salida, **coge todos los rubíes que haya en las cartas de tesoro.** Si dos o más jugadores marchan a la vez, se reparten los rubíes del camino a partes iguales. Si aún así hay algunos rubíes que sobran, dejadlos en la cueva, sobre una carta de tesoro.
- Si dos o más jugadores marchan a la vez, nadie se lleva las cartas de reliquia. Pero **si solo se va uno de los jugadores, este se lleva todas las reliquias que haya y una cantidad de diamantes que depende del número de reliquias que se haya extraído de la cueva a lo largo de la partida:**

- las primeras tres reliquias extraídas valen 1 diamante cada una y

- la cuarta y la quinta valen 2 diamantes cada una.



Deja las cartas de reliquia que te has llevado junto a tu baúl y pon sobre estas tantos diamantes como corresponda a su valor. Una vez en el campamento, las reliquias están seguras hasta el fin de la partida, como si estuvieran dentro de tu baúl.

- **Guarda en tu baúl todos los rubíes que hayas encontrado durante la expedición.** Como ya hemos dicho, nadie te lo puede quitar lo que hayas depositado en tu baúl.



NOTA: siempre que queráis, podéis canjear cinco rubíes por un diamante.



Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, revelad una nueva carta de expedición y alargad el camino explorado dentro de la cueva.

FIN DE LA RONDA

Una expedición termina cuando todos los jugadores han regresado al campamento o cuando la misma trampa aparece dos veces en la cueva.

Pasad a la siguiente ronda:

1 Poned una ficha de barricada sobre el tablero para tapar la entrada de la cueva correspondiente a la ronda que acaba de terminar.



2 Si todavía hay rubíes en las cartas de tesoro, devolvedlos a la reserva.



3 Eliminad de la partida todas las cartas de reliquia que aún estén dentro de la cueva al final de la expedición.



4 Si dos cartas de trampa idénticas han hecho fracasar la expedición, eliminad de la partida una de las dos.



5 Mezclad las cartas de expedición reveladas con las cartas del mazo para formar uno nuevo.

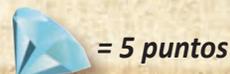


Ya podéis empezar una nueva ronda dando la vuelta a la primera carta de expedición del mazo.

FIN DE LA PARTIDA

La partida se acaba cuando hayáis tapado la quinta entrada de la cueva con la última barricada.

Los jugadores cuentan las gemas que tienen en su baúl más las que tienen sobre las cartas de reliquia, y calculan los puntos de victoria (1 punto por cada rubí y 5 por cada diamante).



El jugador con más puntuación es el vencedor. En caso de empate, se comparte la victoria entre los jugadores empatados.



CRÉDITOS

Autores: **ALAN R. MOON Y BRUNO FAIDUTTI**

Ilustrador: **PAUL MAFAYON**

Responsable del proyecto: **VIRGINIE GILSON**

Traductores: **MARIÀ PITARQUE Y MARC FIGUERAS**

Adaptación gráfica: **CECI RC**

© 2016 IELLO.

IELLO, DIAMANT and their logos are trademarks of IELLO.
Made in Shanghai, China by Whatz Games.



Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



9 AVENUE DES ÉRABLES
LOT 341, 54180 Heillecourt
Lorraine, France
www.iellogames.com