

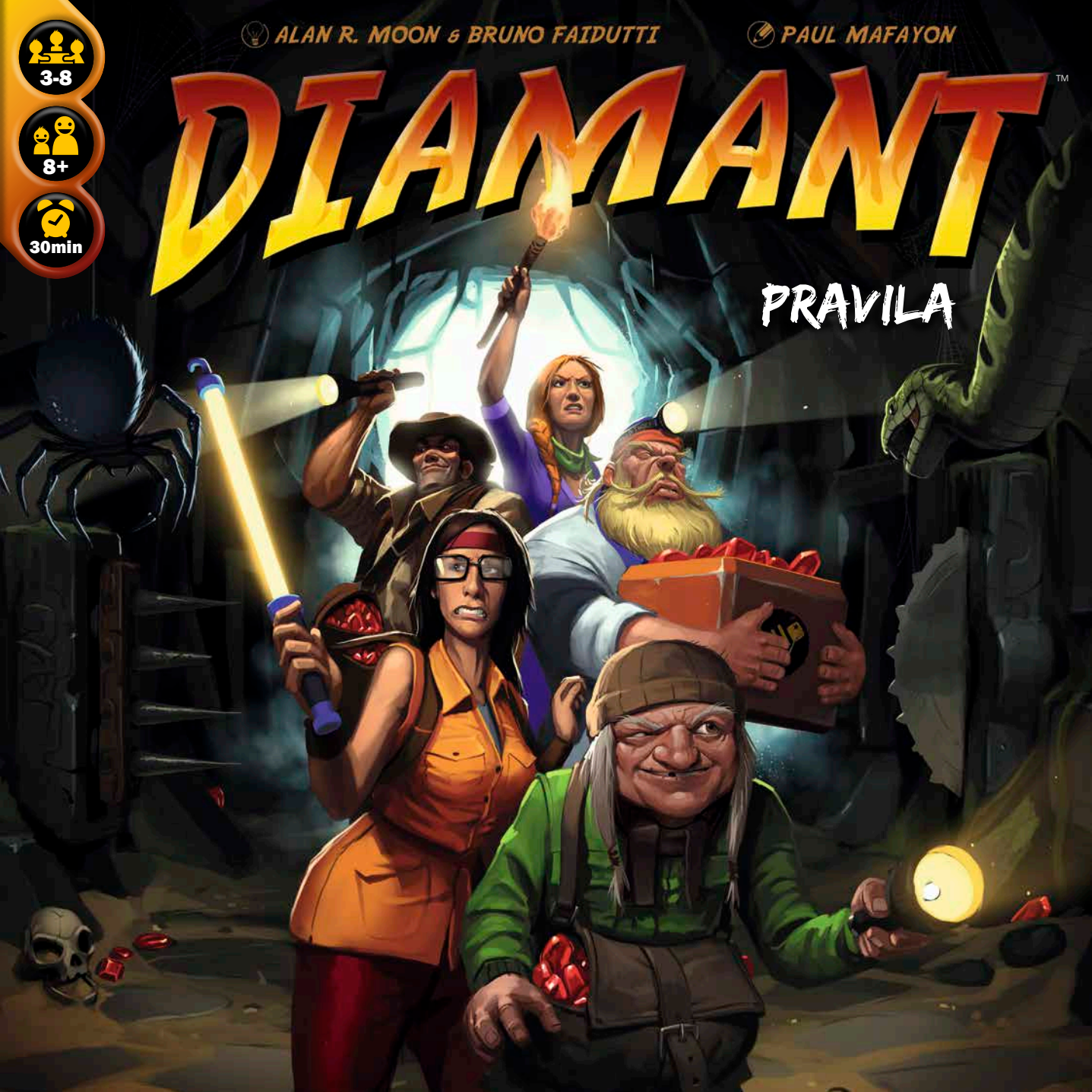
ALAN R. MOON & BRUNO FAIDUTTI

PAUL MAFAYON

DIAMANT

PRAVILA

3-8
8+
30min



DIJAMANT

Igra Dijamant vas vodi na ekspediciju u pećinu Takora, koje je poznata po dijamantima... ali i po opasnim zamkama! Ulazite u pećinu, i posle svakog koraka odlučujete da li ćete da nastavite svoj put ili ćete da se vratite u kamp da sklonite na sigurno blago koje ste pronašli.

KOMPONENTE

1 tabla za igru

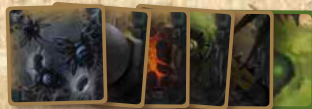


15 karata blaga



35 karata istraživanja

15 karata zamki



(3 karte za svaku od 5 zamki)

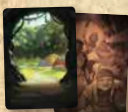
5 karata relikvija



16 karata odluke

8 karata Izlaz

8 karata Napred



100 Dragog kamenja



60 Rubina
vrednosti 1

40 Dijamanata
vrednosti 5

8 figurica
istraživača



8 sanduka



5 pločica barikada



+ 1 pravila

+ 1 pomoćna
karta

obeležениh brojevima od 1 do 5 (sa zadnje strane)

PREGLED I CILJ IGRE

Pažljivim koracima istražite Takora pećinu, pod svetlima baklji. Svaki put kada odete dublje u pećinu otkrićete novu prostoriju i sakupićete dijamante koje pronađete.

Onda odlučite da li želite da se vratite u kamp da sklonite vaša blaga ili želite da nastavite ekspediciju dublje u pećinu... ka nepoznatim opasnostima.



Ako upadnete u zamku pobeći ćete prema izlazu, ostavljajući sva blaga za sobom i vratićete se u kamp praznih ruku... klecavih kolena!

Spustite se duboko u Takora pećinu i sakupite što više dijamantata. Budite dovoljno pametni da se vratite u kamp pre nego što upadnete u zamku ili da sakupite sve dijamante koji su ostavljeni na putu. Igrač koji, na kraju igre, ima najviše dijamantata u sanduku je pobjednik!

ELEMENTI IGRE

TABLA ZA IGRU

Tabla za igru predstavlja kamp koji je stazama povezan sa 5 ulaza u Takora pećinu. Svaki ulaz u pećinu odgovara jednoj rundi igre.

Ulaz u pećinu



DRAGO KAMENJE

Drago kamenje mogu da budu rubini koji vrede 1 poen i dijamanti koji vrede 5 poena. Samo rubini mogu da se pronađu u pećini, ali u svakom trenutku možete da zamenite pet rubina za jedan dijamant.



rubin




dijamant




KARTE ISTRAŽIVANJA

Karte istraživanja vam pokazuju šta ste otkrili svaki put kada odete dublje u Takora pećinu. Postoje tri tipa karata istraživanja :


 **Karte blaga:** pokazuju broj rubina koje ste pronašli u tom delu pećine (1, 2, 3, 4...).



 **Karte zamki:** predstavljaju zamke na koje ste naišli u pećini. Čuvajte se džinovskih paukova, zmija, jama sa lavom, kotrljajućeg stenja i udarnih ovnova.



Postoje po tri karte sa svakom zamkom.


 **Karte relikvija:** njihova vrednost zavisi od toga kada su iznesene iz pećine. Postoji pet identičnih karata.




KARTE ODLUKA

Karte odluka služe da ostalim igračima pokažete da li želite da idete dublje u pećinu ili želite da se vratite u kamp.



 **Karta Napred:** Pokazuju ostalim igračima da želite da nastavite da istražujete.



 **Karta Izlaz:** Pokazuju ostalim igračima da želite da se vratite u kamp i da vaše drago kamenje sklonite na sigurno.

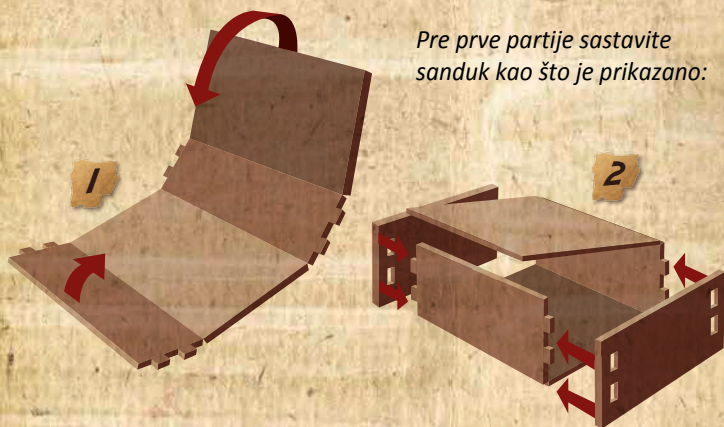
PLOČICE BARIKADA

Pločice barikada vam omogućavaju da pratite napredak igre. Obeležene su brojevima od 1 do 5 i zatvaraju ulaz u Takora pećinu, jedan po jedan, na kraju svake runde.



SANDUCI

Sanduk je sigurno mesto gde možete da čuvate drago kamenje kada se vratite u kamp pre nego što upadnete u neku od brojnih zamki Takora pećine. Svi rubini i dijamanti koje ste sklonili u u sanduk su bezbedni sve do kraja igre.



POSTAVKA



1

Postavite tablu za igru na sto.

2

Pronešajte sve karte istraživanja i formirajte špil, koji ćete licem prema dole staviti na odgovarajuće mesto na tabli.

3

Svaki igrač izabere boju i uzima figuricu istraživača i sanduk te boje. Figurice istraživača moraju biti vidljive svim igračima.



6

Postavite pločice barikada pored table za igru, svaku kod odgovarajućeg ulaza u pećinu.



5

Pored table za igru postavite rubine i dijamante koji predstavljaju rezervu dragog kamenja

4

Svaki igrač uzima po jednu "Napred" i "Izlaz" kartu odluke.



x 1



x 1

5





TOK IGRE

Igra se sastoji od pet rundi što je predstavljeno sa pet ulaza u pećinu. Svaka runda se sastoji od odluka svakog igrača da li će ići dublje u pećinu ili će se vratiti nazad u kamp.

PREGLED RUNDE

1 ISTRAŽIVANJE PEĆINE

Okrenite kartu istraživanja sa vrha špila i stavite je na sredinu stola licem prema gore.

Karte blaga: uzmite onoliko dragog kamenja iz rezervi koliko je rubina na karti. Podelite rubine svim igračima koji su i dalje u pećini tako da svako dobije jednak broj rubina. Ostatak rubina stavite na kartu blaga.



PRIMER

Pet igrača je i dalje u pećini kada ste okrenuli kartu sa 9 rubina. Svaki igrač dobija 1 rubin koji stavlja pored svog sanduka, a 4 preostala rubina se stavljaju na kartu sa blagom.



Rubine koje skupite tokom istraživanja pećine čuvate pored sanduka, zato što postoji mogućnost da ih izgubite. Samo kada odlučite da se ponosno (ili sramno) vratite u kamp možete drago kamenje da stavite u sanduk gde je sigurno.

Karte zamki: kada se neka zamka pojavi prvi put od kada ste ušli u pećinu ništa se ne dešava i istraživanje se nastavlja. Međutim, ako se ista zamka pojavi drugi put, svi igrači koji su u pećini odmah se vraćaju u kamp praznih ruku. Jedna karta sa zamkom tog tipa se sklanja iz igre, a druga karta se vraća nazad u špil. **Istraživanje se završava trenutno (pogledati: Kraj runde na 8. strani).**



PRIMER

Kada je prva karta zamki - zmija - otkrivena, ništa se ne dešava i istraživanje se nastavlja. Kasnije u istoj rundi, kada se otkrije druga karta zamki sa zmijom, svi istraživači u pećini su pobjegli, ostavljajući svoja blaga za sobom i ekspedicija se završava.



- **Karte relikvija:** Kada otkrijete kartu relikvija ništa se ne dešava. Pređite odmah na čitanje faze "donošenje odluka". **Karta ne vredi ni jedan poen dok igrač ne izađe iz pećine sa kartom u posedu.**



2 DONOŠENJE ODLUKA

Pre nego što se otkrije nova karta istraživanja, svaki igrač koji je i dalje u pećini mora da odluči da li će da nastavi da istražuje ili će da se vrati u kamp gde može da ostavi drago kamenje na sigurno u sanduk.



Da biste to uradili uzmete dve karte odluke: Napred i Izlaz. Odaberite jednu i postavite je ispred sebe licem prema dole. Kada su svi odlučili, istovremeno okrenite karte.

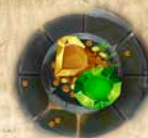
- **Napred:** nastavljate istraživanje u želji da skupite još blaga.



- **Izlaz:** Odlučili ste da se vraćate u kamp i dešava se sledeć:

- Stavite vašu figuricu istraživača u kamp kao podsetnik drugim igračima da ste izašli iz pećine.
- Na povratku iz pećine **pokupite sve rubine koji su ostavljeni na kartama blaga.** Ako više od jednog igrača izlazi iz pećine istovremeno, dele među sobom rubine na jednake delove. Ako je i posle toga ostalo još rubina ostavite ih u pećini na bilo kojoj karti blaga.
- Ako više igrača istovremeno izlazi iz pećine niko ne uzima kartu relikvije. Međutim ako samo jedan igrač izlazi on uzima sve karte relikvija u pećini koje donose poene na sledeći način:

- Prve 3 relikvije koje se iznesu iz pećine vrede 5 rubina (1 dijamant) svaka,
- Preostale relikvije vrede 10 rubina (2 dijamanta) svaka.



Stavite relikvije koje ste izneli iz pećine pored sanduka, i stavite na svaku onoliko dijamanta kolika je njihova vrednost. Relikvije su bezbedne do kraja igre, kao da se nalaze u sanduku.

- **Stavite sve rubine koje ste sakupili tokom ekspedicije u sanduk.** Sve u vašem sanduku je bezbedno do kraja igre.



NAPOMENA: u svakom trenutku možete da zamenite 5 rubina za 1 dijamant.



Nakon što su svi igrači doneli odluku otkrijte novu kartu istraživanja i nastavite put kroz pećinu.

KRAJ RUNDE

Runda se završava kada se svi igrači vrate u kamp ili kada se ista zamka po drugi put pojavi u pećini.

Priprema za sledeću rundu:

1 Postavite barkadu na tablu tako da zatvorite ulaz u pećinu koji odgovara rundi koja je upravo završena.



2 Ako i dalje ima rubina na kartama blaga vratite ih u rezervu.



3 Sklonite iz igre sve karte relikvija koje su i dalje u pećini na kraju runde.



4 Sklonite iz igre drugu identičnu kartu zamke ako je ekspedicija završena zbog zamke.



5 Promešajte sve otkrivene karte istraživanja kako biste formirali novi špil.

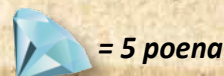
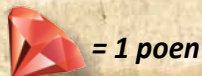


Nova runda počinje tako što se okrene karta sa vrha špila karata istraživanja.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada se poslednja pločica barikade postavi na peti ulaz u pećinu.

Svi igrači broje drago kamenje koje su stavili u kovčeg, kao i karte relikvija koje su skupili i pretvaraju ih u poene:



Igrač sa najviše poena proglašava se pobednikom. U slučaju nerešenog rezultata igrači dele pobedu.



ZASLUGE

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

Ilustrator: **PAUL MAFAYON**

Manadžer projekta: **VIRGINIE GILSON**

Prevod na srpski: **FILIP BALJKAS**

Srpska adaptacija: **PMG**

© 2016 IELLO. IELLO - 9, av. des Érables, lot 341

54180 HEILLECOURT. Made in Shanghai, China by Whatz Games.

WWW.IELLOGAMES.COM

PRATITE NA

