

ГРА З РЕЛІКВІЯМИ

ПІДГОТОВКА

Підготуйтеся до гри за звичайними правилами. Після цього розсортуйте картки реліквій за зростанням цінності (5, 7, 8, 10, 12) і покладіть стос лицем догори поряд із рештою карток експедиції.



СТРУКТУРА РАУНДУ

Гра проходить за звичайними правилами за кількома винятками:

1 Початок раунду

Перед кожним раундом (включно з першим) візьміть верхню картку зі стосу з реліквіями і замішайте в колоду карток експедиції. Покладіть цю колоду на своє місце.

2 Просування вглиб печери

Коли ви відкриваєте картку реліквії, вона лишається на вашому шляху. Нічого більше не відбувається — перейдіть одразу до рішення.

3 Рішення

Якщо з печери виходять декілька гравців, реліквія не дістається нікому. Але якщо з печери виходите лише ви один, заберіть реліквію собі й покладіть поряд зі своєю скринєю. Реліквії не дають вам самоцвітів, але їхня цінність додається до переможних очок у кінці гри.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Повернувши самоцвіти, що досі лишаються на картках скарбів, до резерву, видаліть із гри усі відкриті картки реліквій у печері.



КІНЕЦЬ ГРИ

Як і зазвичай, порахуйте свої самоцвіти й запишіть переможні очки. А тоді додайте до них цінність усіх реліквій, що ви зібрали.

Перемагає той чи та, у кого найбільше очок. У випадку рівності розділіть перемогу.



НАД ТРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автори: АЛАН Р. МУН та БРУНО ФАЙДУТТІ

Художник: ПОЛЬ МАФАЙОН

Керівник проєкту: ВІРАЖІНІЯ ГІЛСОН

© 2016-2021 IELLO. IELLO - 9, av. des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT. Зроблено в Китаї.

Українська локалізація:

Головний редактор: ВОЛОДИМИР ЯНЧАРІН

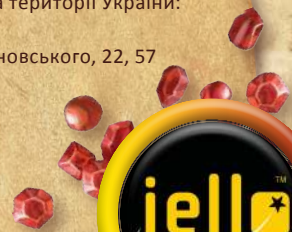
Перекладач: ОЛЕСЬ ПЕТИК

Верстка: ВЛАД ДІМАКОВ

Коректори: ТЕТЯНА РИЖИКОВА, СТЕПАН БОБОШКО

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"

м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57
www.games7days.com



АЛАН Р. МУН І БРУНО ФАЙДУТТІ

ПОЛЬ МАФАЙОН



3-8



8+



30 ХВ

ДІАМАНТ

ПРАВИЛА



СУТЬ ГРИ

«Діамант» кличе вас у експедицію печерою Такора, багатою на поклади самоцвітів... а також на смертельно небезпечну халепу! Спускайтеся в темні глибини, крок за кроком вирішуючи: продовжувати далі чи обачно винести скарби до безпечного табору.

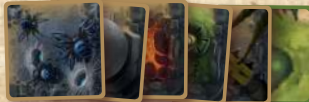
ВМІСТ

15 карток скарбів



35 карток експедиції

15 карток халеви



(5 халеп по 3 картки кожної)

5 карток реліквій



1 ігрове поле



16 карток рішення

8 карток
«Назад»



8 карток
«Углиб»



100 самоцвітів



60 рубінів
(цінність 1)

40 алмазів
(цінність 5)

8 фігурок
шукачів



8 скринь



5 тайлів барикади



+1 книга правил

+1 пам'ятка

Нумеровані від 1 до 5 (на звороті)

ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Обережним поступом увійдіть у комплекс печер Такора, досліджуючи їх у непевному світлі ваших смолоскипів. На кожному кроці відкривайте нові зали та збирайте на своєму шляху самоцвіти.

А тоді вирішуйте, що далі: повернутися в табір, аби заховати скарби в безпеці, чи пірнути глибше в незвідані глибини печер... до незвіданих небезпек!

Втрапивши в халепу, ви накиваєте п'ятами. Усі скарби ви кинете напризволяще, повернувшись у табір з порожніми руками... та дрижаками в колінах!

Ви мусите спуститися углиб печер Такора й зібрати якомога більше самоцвітів — але при цьому розважливо повернутися, щоб уникнути халепи або зібрати залишені самоцвіти на шляху назад. Виграє той чи та, у кого в кінці виявиться найбільше самоцвітів!

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ



ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле уособлює ваш табір, від якого п'ять стежин ведуть до п'яти входів у печери Такора. Кожен вхід відповідає одному раунду гри.

Вхід
у печеру



САМОЦВИТИ

У грі самоцвити бувають двох видів: **рубіни (1 очко)** і **алмази (5 очок)**. У печерах ви збиратимете лише рубіни, але п'ять рубінів у будь-який момент можна обміняти на один алмаз.



Рубін



Алмаз

КАРТКИ ЕКСПЕДИЦІЇ

Картки експедиції показують, що трапляється на вашому шляху щоразу, як ви вирішуєте заглибитися в печери Такора.

У грі їх три види:

Картки скарбів:

показують, скільки рубінів ви зібрали у цій печерній залі (1, 2, 3, 4...)

Картки халеп:

показують небезпеки, яких слід остерігатись у печерах. На вас чекають гігантські павуки, змії, басейни з лавою, кам'яні брили й тарани. Кожна халепа трапляється тричі.



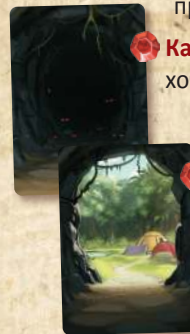
Картки реліквій (варіація гри): на лицьовій стороні показано їхню цінність, яка додається до ваших очок у кінці гри. Вони мають цінність 5, 7, 8, 10 або 12.

КАРТКИ РІШЕННЯ

Картки рішення показують іншим, чи хочете ви продовжувати дослідження печери.

Картка «Углиб»: сповіщає іншим, що ви хочете йти далі.

Картка «Назад»: сповіщає іншим, що ви вирішили повернутися в табір і заховати свої самоцвити в скриню.



ТАЙЛИ БАРИКАДИ

Тайли барикади дають вам змогу відслідковувати хід гри. Вони позначені цифрами від 1 до 5, і ними ви закриваєте черговий вхід до печер Такора після кожного раунду.



СКРИНІ

Скриня — це безпечний сховок, де ви зберігаєте свої самоцвити після повернення з печер Такора, якщо не втрапили у халепу. Усі рубіни й алмази у вашій скрині залишаються з вами до кінця гри.



ПІДГОТОВКА

1

Покладіть ігрове поле на стіл.



6

Покладіть тайли барикад поряд із відповідним входом на ігровому полі.



5

Висипте рубіни й алмази поряд з ігровим полем, щоб створити резерв самоцвітів.

2

Змішайте докупи всі картки скарбів і халеп, формуючи колоду з 30 карток експедиції. Покладіть колоду долілиць на виокремлену ділянку ігрового поля.

3

Роздайте кожному гравцеві фігурку шукача та поставте перед кожним скриню такого ж кольору. Усі мусять бачити, де чия скриня й фігурка.



4

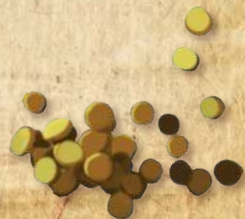
Роздайте кожному гравцеві по одній картці рішення «Углиб» і «Назад».



x 1



x 1





ХІД ГРИ

Гра триває 5 раундів — по одному на кожен вхід у печери. Кожен раунд уособлює одну експедицію і триває, поки всі гравці й гравчині не вирішують повернутися до табору.

СТРУКТУРА РАУНДУ

1 ПРОСУВАННЯ ВГЛИБ ПЕЧЕРИ

Відкрийте верхню картку експедиції з колоди та покладіть її на середину столу лицем догори.

Картка скарбів: візьміть самоцвіти з резерву відповідно до вказаної на картці кількості рубінів. Розділіть ці рубіни порівну між усіма, хто досі в печері. Неподільний залишок рубінів покладіть на щойно відкриту картку.



Картка халепи: якщо халепа трапляється вперше відтоді, як ви увійшли в цю печеру — нічого страшного не відбувається, і ви продовжуєте експедицію. Але якщо така сама халепа трапляється вдруге, усі негайно повертаються до табору з порожніми руками. Приберіть із гри одну з двох повторюваних халеп, а решту замішайте в колоду карток експедиції. **На цьому експедиція завершується** (див. розділ «Кінець раунду», стор. 8).



ПРИКЛАД

У грі лишаються п'ятеро, а ви відкриваєте картку скарбів на 9 рубінів. Кожному з вас слід покласти по одному рубіну поряд зі своєю скринєю, а 4 рубіни залишку — на картку скарбів.



Під час експедиції рубіни слід класти поряд зі скринєю — ви ними ризикуєте! Тільки розважливо (чи боягузливо) повернувшись у табір, ви можете покласти свої самоцвіти у безпечний сховок.

ПРИКЛАД

Коли відкривається перша картка халепи — змія — експедиція йде далі. Але щойно в цьому раунді ви відкриваєте другу змію, усі шукачі кидають скарби напризволяще й тікають. Експедиція завершується.



2 РІШЕННЯ ГРАВЦІВ

Усі, хто досі в печері, мусять прийняти рішення, перш ніж буде відкрито нову картку експедиції: йти далі вглиб печери чи повернутися назад, аби в безпеці покласти самоцвіти в скриню.



Щоб це зробити, візьміть обидві свої картки вибору: «Углиб» і «Назад». Оберіть одну з них і

покладіть перед собою долілиць. Коли всі готові, вони одночасно відкривають свої картки.

- **«Углиб»:** гравець чи гравчиня продовжує експедицію, щоб зібрати більше скарбів.
- **«Назад»:** гравець чи гравчиня повертається в табір і виконує такі дії:

- Ставить свою фігурку шукача у табір на ігровому полі, щоб усі бачили.
- Дорогою назад із печери збирає всі рубіни, залишені на картках скарбів. Якщо з печери виходять декілька гравців одночасно, вони порівну розділяють усі залишки. Якщо після цього поділу лишаються нерозділені рубіни, покладіть їх на будь-яку картку скарбів.

- Кладе всі зібрані в цій експедиції рубіни в свою скриню. Зібране в скрині лишається з ним/нею до кінця гри.



ПАМ'ЯТАЙТЕ: 5 рубінів можна будь-коли обміняти на 1 алмаз.



Коли всі прийняли рішення, відкривайте нову картку експедиції та продовжуйте свій шлях углиб печери.

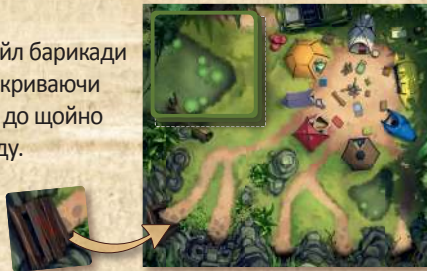


КІНЕЦЬ РАУНДУ

Експедиція завершується, коли всі повертаються у табір або коли халепа трапляється двічі за одну експедицію.

Починайте наступний раунд:

1 Покладіть тайл барикади на ігрове поле, закриваючи вхід, відповідний до щойно закінченого раунду.



2 Якщо на картах скарбів досі лишаються рубіни, поверніть їх у резерв.



3 Якщо експедиція завершилася через халепу — приберіть щойно відкриту повторювану картку халепи з гри.



4 Замішайте всі відкриті картки експедиції назад у колоду.



5 Поставте всі фігурки шукачів перед собою.



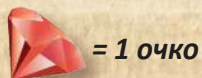
Новий раунд починається, щойно ви знову відкриваєте картку експедиції.

КІНЕЦЬ ГРИ

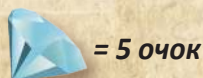


Гра завершується, коли ви кладете останню барикаду на п'ятий вхід у печери.

Порахуйте свої самоцвіти у скринях і запишіть переможні очки.



= 1 очко



= 5 очок

Перемагає той чи та, у кого найбільше очок. У випадку рівності розділіть перемогу.