



GYÉMÁNTVADÁSZOK

SZABÁLYKÖNYV

ÖSSZEFOGLALÓ

A Gyémántvadászok elnavigál a Tacora barlangba, ami híres a benne található gyémántokról... és az ősi csapdákról! Kalandozz a mély barlangban, lépésről lépésre gyűjts kincseket, és bölcs döntést hozva menekülj ki a barlangból, mielőtt a csapdák már nem engednek...

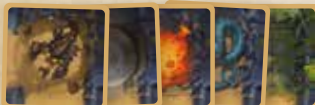
A DOBOZ TARTALMA

35 felderítéskártya

15 kincskártya



15 csapdakártya



5 relikviakártya



1 játéktábla



16 szavazókártya



8 további kalandozás



8 menekülés

100 drágakő



60 rubin darabja 1-et ér



40 gyémánt darabja 5-öt ér

5 barlang bejárati lapka



8 felfedezőfigura



8 láda



ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

Kutasd át a Tacora barlangot a fáklyád fényét követve! Minden alkalommal mélyebbre és mélyebbre merészkedsz, újabb tárnákat felfedezve, és az ott talált gyémántokat magaddal ragadva. Minden terem után döntened kell: kimenekülsz a barlangból a kincseidet biztonságba helyezve, vagy tovább kockáztatatsz, hogy újabb kincseket találj - vagy épp újabb veszélyekbe fuss!

Azonban, ha csapdába esel, akkor minden kincset hátrahagyva, fejvesztve, üres kézzel menekülsz ki a táborba. Merészkedj be a barlang mélyébe, és gyűjts össze több kincset, mint a többi játékos. De légy megfontolt és okos, és a megfelelő időben indulj vissza a táborba, hogy a kincseid biztonságba helyezd, és felmarkold az úton hagyott kincseket. Az alaptáborban legtöbb kincset felhalmozó játékos nyeri a játékot!

JÁTÉK ALKATRÉSZEK

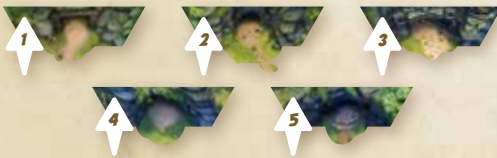
JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla mutatja az alaptábort, amely összekötésben van a Tacora barlang mind az 5 bejáratával. Minden bejárat a játék egy fordulóját szimbolizálja.



BARLANG BEJÁRATI LAPKA

A barlang bejárat lapka egyik oldala számozott, és segít követni a játék előrehaladtát.



FELDERÍTÉSKÁRTYÁK

A felderítéskártyák mutatják, miket fedezel fel a barlangban, ahogy mélyebbre és mélyebbre merészkedsz. Három típusú felderítéskártya van:

- **Kincskártya:** A barlangban talált kincseket mutatja: Minden kártya sarkában megtalálható hány rubin volt a barlang területén. (1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15, és 17.)



- **Csapdakártya:** A barlangban nemcsak kincsek várnak, hanem csapdák is. Próbáld elkerülni az óriási pókokat, kígyókat, látatavat, guruló kőgolyót és a faltörő kost. **Mindegyik csapdából pontosan 3 kártya van.**



- **Relikviakártya (variáns)** értéke a relikviakártya sarkában található, és a játék végén ad pontot. (5, 7, 8, 10, és 12).



SZAVAZÓKÁRTYÁK

A szavazókártyák mutatják meg, hogy a kalandozást folytatjuk a barlangban, vagy kimenekülünk.

LÁDÁK

A ládákban tudod biztonságba helyezni a kincseidet, amikor visszatérsz az alaptáborba, mielőtt egy csapdába lépnél. A ládába helyezett kincsek a játék végéig biztonságban vannak.



DRÁGAKÖVEK

A játék folyamán drágaköveket gyűjtünk, **1 pontot érő rubinokat** és az **5 pontot érő gyémántokat**. A barlangokban csak rubinokat lehet találni, de bármikor elcserélheted őket gyémántra (5 rubint 1 gyémántra).

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

1

Tedd a **játéktáblát** az asztal közepére.



2

Tegyétek az 5 **barlang bejárat** **lapkát** a táblára, használjátok a hátoldalán lévő számokat.



5

Keverd meg a **kincskártyákat** és a **csapdakártyákat**, csinálj egy húzópaklit és tedd a táblán lévő jeep közelébe. A **relikviakártyák** hozzáadását a paklihoz a 8. oldalon olvashatod.



3

Minden játékos válasszon egy szint, és mindenki számára látható módon tegye maga elé a hozzá tartozó **2 szavazókártyát**, **üres ládát**, és **felfedezőfigurát**. Ezután minden játékos felteszi a felfedező figuráját a táblára. A fennmaradó elemeket hagyd a dobozban.



4

A **rubinokból** és a **gyémántokból** csináljátok egy közös tartalékot a tábla mellett.



A JÁTÉK MENETE

A játék 5 fordulón át tart, amit a Tacora barlang 5 bejárata jelképez. Minden forduló két fázisból áll:

BARLANG FELFEDEZÉSE és a **SZAVAZÁS**.

FORDULÓ MENETE

BARLANG FELFEDEZÉSE

Csapid fel a felderítéspakli legfelső lapját és tedd képpel felfelé a barlang bejárata mellé, hogy létrehozz egy utat. **Helyezd a felfedezőfigurádat erre a kártyára.**

- **Kincskártya:** A kártyán látható számú kincset vegyél ki a tartalékból. **Igazságosan oszd el a játékosok között, akik még a barlangban vannak.** A maradékot tedd a kincskártyára.

Példa

A játékban még 5 felfedező van a barlangban, amikor felcsapják a 9-es értékű kincskártyát. Minden felfedező maga elé vesz egy rubint, és a maradék 4 rubint rá kell tenni a kincskártyára.



- ⚠ **A felfedezés során magad elé vett rubinokat elveszítheted!**

Csak akkor teheted a ládád biztonságába, ha büszkén (vagy épp szégyenkezve) visszatérsz az alaptáborba.

- **Csapdakártya:** Ha a felcsapott csapda első alkalommal fordul elő a felfedezés alatt lévő barlangban, akkor semmi sem történik, és gond nélkül lehet tovább folytatni a felfedezést. Azonban, **ha egy csapdából a másodikat csapjátok fel**, akkor minden, a barlangban tartózkodó felfedező elveszíti az adott fordulóban szerzett kincseit, és **üres kézzel** kulloghathat vissza a táborba. A két azonos csapdakártyából az egyiket tegyétek vissza a dobozba, és a **felfedezésnek azonnal vége.** (következik a **FORDULÓ VÉGE** 7-ik oldal).

Példa

Amikor az első csapdakártya (kígyó) felcsapásra kerül, semmi sem történik, és a felfedezés folytatódhat. Ugyanannak a fordulónak a későbbi lépésében, amikor a második kígyó kerül felcsapásra, akkor minden felfedező a kincsei nélkül visszatér a táborba, és a felfedezésnek vége.



Most pedig következik a **SZAVAZÁS** (következő oldal).

SAVAZÁS

Mielőtt az új felderítéskártyát felcsapjuk, a **barlangban lévő felfedezőnek döntenie kell**, hogy folytatja-e a felderítést, vagy kimenekül az alaptáborba, és biztonságba helyezi az eddig megszerzett kincseit a ládájába.

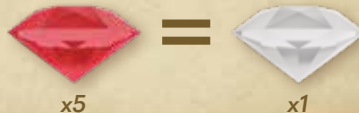
Ehhez a két szavazókártyát kell elővenni: **további kalandozást és a meneküléskártyát**. A két lapból minden barlangban lévő játékos válasszon egyet, és tegye maga elé, képpel lefelé. Miután minden játékos meghozta a döntését, akkor egyidejűleg minden játékos csapja fel a szavazókártyáját.



- **További kalandozás** folytatod a kalandozást, és újabb kincseket keresel a barlangban.
- **Menekülés** a táborba, és a következőket végrehajtod:
 - A felfedezőfigurádat visszateszed a táborba, hogy mindenki lássa, hogy visszatértél.
 - A kifelé vezető úton markold fel **az összes kincskártyákon hagyott rubint**. Ha több játékos menekül ki a barlangból egyidőben, akkor a kincskártyákon lévő rubinokat egyenlő arányban osszák szét a kimenekülő játékosok. Ha egyenlően nem osztható fel a kincskártyákon lévő kincs, akkor a maradékot hagyjátok bármelyik kincskártyán.
 - A kimenekülő játékosok a felfedezés folyamán szerzett kincseiket beteszik a ládájukba. Minden ládába tett kincs biztonságban van a játék végéig.

Megjegyzés:

Bármikor elcserélhetsz 5 rubint 1 gyémántra.



Ha legalább egy játékos van a barlangban akkor a **BARLANG FELFEDEZÉSE** következik. Mikor minden játékos visszatért a táborba, a **FORDULÓNAK VÉGE**



FORDULÓ VÉGE

A fordulónak akkor van vége, amikor minden játékos visszatért a táborba, vagy ugyanabból a csapdából a másodikat is felcsapjuk.

Készítsétek elő a következő fordulót:

- 1 Távolítsátok el a barlang bejáratí lapkát, amely száma megegyezik az adott forduló számával.



- 2 Ha maradt rubin a kincskártyákon, akkor azokat tegyétek vissza a tartalékba.



- 3 Ha a felfedezést két azonos csapdakártya felfedése fejezte be, akkor az **egyik csapdakártyát tegyétek vissza a dobozba.**



- 4 Keverjétek meg a felderítéskártyákat, amiből képezzetek egy új húzópaklit.

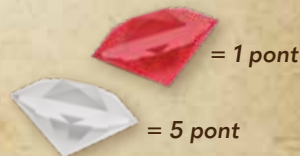


Az új forduló az első felderítéskártya felcsapásával kezdődik. Ha mind az 5 fordulót lejátszottátok akkor következik **A JÁTÉK VÉGE.**

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak azonnal vége, amikor az 5. barlangbejárat is lezáródott. Minden játékos megszámolja a ládában lévő kincseit (és relikviáit a relikviás változatban), amit győzelmi pontra vált (lásd jobbra).

A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a legtöbb pontot gyűjtő játékosok osztoznak a győzelmen.



RELIKVIÁS VÁLTOZAT

ELŐKÉSZÜLETEK



A rendes szabályok szerint készítsétek elő a játékot. Ezen felül tegyétek **növekvő sorba a relikviakártyákat**, (5, 7, 8, 10, 12) egy képpel felfelé lévő húzópaklit képezve.

A FORDULÓ MENETE

A játék fordulóit a rendes szabályok szerint játsszátok, a következő kiegészítésekkel.

Forduló előkészítésekor

Minden forduló előtt (beleértve az első fordulót), vegyétek le a relikviapakli legfelső lapját, és keverjétek bele a felderítőpakliba.

Barlang felfedezése

Ha a felderítéskártya felcsapásakor relikviakártyát csaptok fel, **senki sem kap kincset**, és a relikviakártyát tegyétek a barlang útvonalára. A fordulót folytassátok a **szavazás** fázissal.

Szavazás

Ha a szavazás fázisában több játékos is kimenekül a barlangból, akkor egyik játékos sem viszi magával a relikviakártyát. Azonban, **ha egy játékos egyedül dönt a kimenekülés mellett, akkor az összes relikviakártyát maga elé veszi**. Ezek a relikviakártyák nem adnak kincset, de az értéküket hozzá kell adni a játék végi pontjaidhoz.

FORDULÓ VÉGE

Miután a kincskártyákról az összes kincset visszatettétek a tartalékba, a **barlangban maradt relikviákat vegyétek ki a játékból**, és tegyétek vissza a dobozba.



A JÁTÉK VÉGE

Minden játékos megszámolja a kincseit, és győzelmi pontra váltja őket. Ezután minden játékos adja hozzá a pontjaihoz a megszerzett relikviakártya értékét, hogy a végső pontszámát megkapja. **A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos nyeri a játékot**. Döntetlen esetén a legtöbb pontot gyűjtő játékosok osztoznak a győzelmen.

KÉSZÍTŐK

A játék tervezői: **Alan R. Moon & Bruno Faidutti**

Illusztrátor:: **Paul Mafayon**

Projektvezető: **Quentin Schoemacker**

Grafika: **Claire Wach**

3D: **Valentin Jacobberger**

Fordítás: **COMPAYA**

Nagy köszönet: **Virginie Gilson**

