

# DIAMANT

Für 3–8 Spieler ab 8 Jahren  
Von Alan R. Moon & Bruno Faidutti

## DER BRILLANTE HÖHLEN-BLUFF

### DER INHALT

- 1 Spielplan mit dem Camp und 5 Höhleneingängen
- 30 Höhlenkarten: 15 Diamant-Karten: 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15, 17  
15 Gefahren-Karten: je 3 Karten Schlange, Skorpion, Erdbeben, Gaswolke und Explosion
- 90 Diamanten: 60 rote mit dem Wert 1  
30 weiße mit dem Wert 5
- 8 Abenteurer in den 8 Spielerfarben
- 8 Schatzkisten in den 8 Spielerfarben
- 5 Höhlenblocker mit den Zahlen 1 bis 5

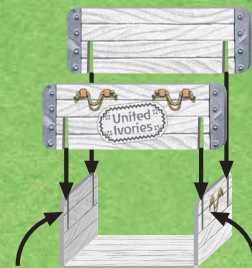
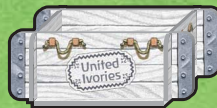


Abb. 1

Vor der allerersten Expedition werden die Schatzkisten und die Höhlenblocker vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. Zu jeder Kiste gehören drei Kartenteile der gleichen Farbe. Sie werden ineinander gesteckt wie in Abb. 1 gezeigt. Die Schatzkisten passen nach dem Spiel zusammengebaut in das große Fach der Spielschachtel.

### DAS ZIEL

Wer holt die meisten Klunker aus den Höhlen? Die Spieler erforschen die fünf Höhlen und jeder versucht, möglichst viele Diamanten in Sicherheit zu bringen. Wer am Ende des Spiels die meisten Diamanten in seiner Schatzkiste hat, gewinnt.

### DIE VORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird an das eine Ende des Tisches gelegt. Die Höhlen zeigen zur Tischmitte. Die **Diamanten** liegen als allgemeiner Vorrat daneben. Jeder Spieler sucht sich einen **Abenteurer** aus und nimmt sich die **Schatzkiste** der gleichen Farbe. Diese stellen die Spieler vor sich, den Abenteurer nehmen sie in die Hand. Die **Höhlenblocker** (1 bis 5) werden in beliebiger Reihenfolge auf die 5 Höhleneingänge gelegt. Die **Höhlenkarten** werden gut gemischt und als verdeckter Stapel auf die Wiese neben dem Camp gelegt.



Abb. 2: Spielaufbau



## DIE EXPEDITION

Alle Abenteurer gehen gleichzeitig Schritt für Schritt immer tiefer in die Höhlen. Dort finden Sie Diamanten, aber auch Gefahren. Bevor eine Karte aufgedeckt wird, entscheidet sich jeder Spieler, ob er das Risiko eingeht, weiter in die Höhle vorzudringen, um noch mehr Diamanten zu finden. Oder ob er lieber seine Beute zurück ins Camp in Sicherheit bringt. Denn wenn eine Gefahr zum zweiten Mal auftaucht, ist für die Abenteurer die Angst zu groß und sie müssen ins Camp fliehen – ohne Beute!

Wer am dichtesten am Kartenstapel sitzt, deckt die erste Höhlenkarte auf und legt sie offen neben die erste Höhle (siehe Abb. 3). Mit jeder angelegten Karte wird der Höhlenweg fortgesetzt.

Die Anlegerichtung der Karten ist beliebig, solange jede Karte an die vorige angelegt werden kann, ohne mit dem Camp oder dem bisherigen Höhlenverlauf zu kollidieren.

Gemeinsam betreten nun alle Spieler die erste Höhle und nehmen dafür den Höhlenblocker 1 beiseite. Die Abenteurer bleiben bei den Spielern in der Hand, bis sie die Höhle verlassen und ins Camp gestellt werden.

Je nachdem, ob die aufgedeckte Höhlenkarte Diamanten oder eine Gefahr zeigt, passiert Folgendes:

### DIAMANTEN



In diesem Schritt ist die Expedition erfolgreich! Die Spieler in der Höhle nehmen so viele Diamanten aus dem Vorrat, wie auf der Karte gezeigt, und teilen sie gleichmäßig unter sich auf. Jeder dieser Spieler erhält also vom Vorrat gleich viele Diamanten. Überzählige Diamanten werden auf die aufgedeckte Diamant-Karte gelegt.



#### Beispiele:

– Sind auf der Karte 11 Diamanten abgebildet und 5 Spieler in der Höhle, erhält jeder dieser Spieler 2 rote Diamanten (5 Spieler à 2 rote Diamanten = 10, Rest 1) aus dem Vorrat. 1 roter Diamant wird auf die 11er-Diamant-Karte gelegt.



– Zeigt die Karte 17 Diamanten und 3 Abenteurer spielen noch mit, erhält jeder dieser Spieler 5 rote Diamanten (oder 1 weißen). 2 rote Diamanten aus dem Vorrat werden auf die Karte gelegt.

**Wichtig:** Die eingesammelten Diamanten werden von den Spielern zunächst **neben** ihre Schatzkisten gelegt. Erst wenn sie die Höhle freiwillig verlassen, sind die Diamanten sicher und gehören ihnen bis zum Spielende.

Rote (Wert 1) und weiße Diamanten (Wert 5) können jederzeit gewechselt werden.



Abb. 3



**GEFAHREN**

In jeder Höhle lauern Gefahren! Ob Schlange, Skorpion, Erdbeben, Gaswolke oder Explosion, die Karte wird offen neben die gerade aufgedeckte Höhlenkarte gelegt.

Der Höhlenweg knickt immer dann ab, wenn eine Gefahr auftaucht.

Wenn den Abenteurern eine Gefahr zum ersten Mal begegnet, können sie sie noch überwinden. Aber Achtung: Sobald eine der Gefahren in dieser Höhle **zum zweiten Mal** aufgedeckt wird (dies muss nicht direkt hintereinander sein), ist die Expedition sofort vorbei!

- Alle Spieler, die sich noch in der Höhle befinden, fliehen sofort ins Camp.
- Diese Spieler verlieren alle Diamanten, die neben Ihren Schatzkisten liegen, an den Vorrat. Die Diamanten in den Schatzkisten sind sicher.

**WEITERGEHEN ODER HÖHLE VERLASSEN, DAS IST HIER DIE FRAGE**

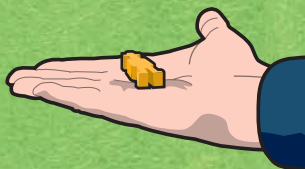
Jedes Mal, **bevor** eine neue Karte aufgedeckt wird, fällt jeder Spieler, der in der Höhle ist, seine Entscheidung:

Geht er weiter in die Höhle und riskiert es, seine bisher gefundenen Diamanten zu verlieren? Oder verlässt er die Höhle und bringt seine Schätze in Sicherheit?

Für diese Entscheidung hält jeder Spieler eine geschlossene Faust in die Tischmitte. Dann werden alle Fäuste gleichzeitig geöffnet:



- **Weitergehen:** Wer **keinen Abenteurer in der Faust** hält, geht tiefer in die Höhle hinein und versucht, noch mehr Diamanten zu sammeln. Seinen Abenteurer behält er bei sich.



- **Höhle verlassen:** Wer seinen **Abenteurer in der Faust** hält, legt alle in dieser Höhle gesammelten Diamanten in seine Schatzkiste. Zusätzlich sammelt er alle auf den bisherigen Karten liegenden Diamanten auf dem Weg ins Camp ein. Er stellt seinen Abenteurer ins Camp. Damit ist diese Expedition für ihn beendet. Steigen mehrere Spieler gleichzeitig aus, werden alle ausliegenden Diamanten zusammengezählt und gleichmäßig unter ihnen aufgeteilt. Überzählige Diamanten bleiben liegen.

Steigt der letzte Spieler aus oder wurde eine der 5 Gefahren zum zweiten Mal in dieser Höhle aufgedeckt, ist diese Expedition sofort beendet!



### **DIE NÄCHSTE EXPEDITION**

Für die nächste Expedition werden alle ausliegenden Höhlenkarten eingesammelt und mit den Karten im Stapel gründlich vermischt.

**Ausnahme:** Falls die vorige Expedition durch eine zweite, identische Gefahren-Karte beendet wurde, wandert eine dieser Gefahren-Karten verdeckt in die Schachtel und nimmt nicht mehr am Spiel teil.

Der Kartenstapel wird dann verdeckt auf die Wiese neben dem Camp gelegt. Auf den Karten verbliebene Diamanten gehen zurück in den Vorrat.

Nun trauen sich alle Abenteurer in die nächste Höhle. Dafür legen sie zunächst den Höhlenblocker mit der nächsthöheren Zahl beiseite. Derjenige, der am dichtesten am Kartenstapel sitzt, deckt wiederum eine Höhlenkarte auf und legt sie vor den zweiten Höhleneingang usw.

Jede der 5 Expeditionen läuft nach den gleichen Regeln ab.

**Zu den Schatzkisten:** Wir empfehlen, während des Spiels mit offenen Schatzkisten zu spielen. Wer jedoch seine Schätze lieber verdeckt hält, sollte dies vor dem Spiel mit den Mitspielern vereinbaren.

### **DAS SPIELENDE**

Ist die fünfte Expedition beendet, zählen alle Spieler ihre Diamanten zusammen (rote zählen 1 Punkt, weiße 5 Punkte). Wer am meisten Punkte hat, gewinnt.



Autoren: Alan R. Moon, Bruno Faidutti

Artikelnummer: 49076 8

Illustration & Grafik: Jörg Asselborn und Christof Tisch, die basis  
(Spielmaterial und Regel)

Claus Stephan (Titelillustration und Schachtel)

© 2005 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin

Für zahlreiche Testrunden danken wir Marten Holst, Tobias Wenz, Maik Ploigt, Birgit und Christian Seeberger, Ulrike Wolter und Jens Schellhorn. Ein besonderer Dank geht an Friedemann Friese, dessen Ideen zur Verbesserung dieses Spiels beigetragen haben.





# DIAMANT

Pour 3 – 8 joueurs à partir de 8 ans  
Jeu d'Alan R. Moon & Bruno Faidutti

## AVENTURE ET BLUFF DANS LA MINE

### LE CONTENU

- 1 plateau de jeu représentant le camp de base et 5 entrées de grottes
- 30 cartes de grottes : 15 cartes de diamants : 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15, 17  
15 cartes danger (3 cartes de chacun des 5 dangers)
- 90 pierres précieuses : 60 rubis d'une valeur de 1  
30 diamants d'une valeur de 5
- 8 aventuriers aux 8 couleurs des joueurs
- 8 coffres à trésor aux 8 couleurs des joueurs
- 5 obstacles bloquant l'entrée des grottes, numérotés de 1 à 5

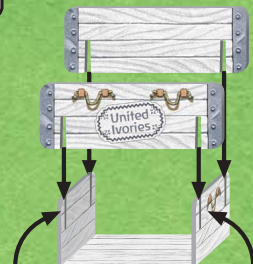


Illustration 1

Avant la toute première expédition, détachez délicatement de la planche prédécoupée les coffres à trésor ainsi que les obstacles. Chaque coffre se compose de trois pièces de carton de la même couleur, et se monte comme indiqué sur l'illustration 1. Après la partie, les coffres à trésor assemblés seront rangés dans le grand compartiment de la boîte de jeu.

### BUT DU JEU

Chacun veut ramener de l'expédition les plus beaux rubis et diamants. Les joueurs explorent l'une après l'autre les cinq grottes, et chacun s'efforce d'en sortir à temps avec le plus de richesses possible. Le vainqueur sera le joueur ayant, à l'issue de la partie, le plus de pierres précieuses dans son coffre.

### LES PRÉPARATIFS

Placez le **camp** à une extrémité de la table, les entrées des grottes dirigées vers le centre de la table. Placez à côté la réserve de **pierres précieuses**, rubis et diamants. Chaque joueur choisit une couleur et prend l'**aventurier** et le coffre à trésor correspondants. Chacun place son coffre devant lui, et prend son aventurier dans sa main. Placez les **obstacles** (1 à 5) dans un ordre quelconque sur les cinq entrées de grottes. Mélangez soigneusement les cartes de grotte et places-les en une pile, face cachée, sur la prairie à côté du camp. C'est la pioche.

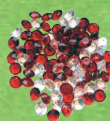


Illustration 2 :  
situation au début  
de la partie





## EXPÉDITION

Ensemble, les aventuriers explorent les grottes. Ils y trouvent certes de précieuses gemmes, mais s'exposent aussi à des dangers. Avant que l'on ne retourne une nouvelle carte, chaque joueur doit à chaque fois décider s'il prend le risque d'avancer plus profondément encore dans la grotte pour trouver plus de richesses, ou s'il préfère rentrer au camp mettre son butin à l'abri. En effet, si un même danger survient pour la seconde fois, les aventuriers, pris de peur, s'enfuient en courant pour rejoindre le camp les mains vides.

Le joueur qui se trouve le plus près de la pioche prend la première carte et la place, face visible, derrière l'entrée de la première grotte (voir illustration 3).

La galerie souterraine sera par la suite prolongée par d'autres cartes.



Illustration 3

Tous les joueurs entrent ensemble dans la première grotte, l'obstacle numéro 1 étant mis de côté. Les pions aventuriers sont cependant conservés par les joueurs jusqu'à ce qu'ils fuient hors de la grotte, et soient alors placés dans le camp.

Selon que la carte piochée indique des diamants ou un danger, il se passe ce qui suit :

### DIAMANTS



Jusqu'ici, tout va bien ! L'expédition est pour l'instant couronnée de succès. La carte Diamant est placée dans le prolongement de la grotte. Les joueurs se trouvant dans la grotte se partagent autant de pierres précieuses qu'indiqué sur la carte, et les répartissent également entre eux. Chacun de ces joueurs reçoit donc exactement le même nombre de pierres de la réserve. S'il reste des pierres, ce qui est généralement le cas, elles sont posées sur la carte diamant.



#### Exemples :

– Si la carte indique 11 pierres et qu'il y a 5 joueurs dans la grotte, chaque joueur reçoit de la réserve 2 rubis ( $5 \times 2 = 10$ , reste 1). On place un rubis sur la carte 11.

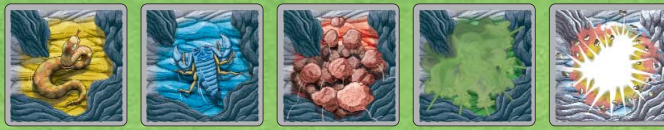


– Si la carte indique 17 pierres, et qu'il reste 3 aventuriers dans la grotte, chaque joueur reçoit de la réserve 5 rubis (ou 1 diamant). On place les 2 rubis restants sur la carte 17.

**Important :** Les joueurs placent les diamants d'abord à côté de leur coffre à trésor. Ce n'est qu'après avoir quitté la grotte qu'ils pourront, s'ils sont sortis à temps, mettre les diamants dans leur coffre et les conserver jusqu'à la fin de la partie.

On peut à tout moment échanger 5 rubis pour 1 diamant.



**DANGERS**

Serpents, scorpions, éboulement, nuage de gaz ou explosion, des dangers guettent les aventuriers. La carte danger est placée, face visible, dans le prolongement de la grotte. La galerie souterraine tourne toujours lorsque surgit un danger. Placez la carte de telle manière que les cartes suivantes puissent être placées sans entrer en collision avec le camp, ou le tracé du passage dans la grotte construit jusqu'à présent.

Si les aventuriers font face à un danger pour la première fois, ils peuvent le surmonter, et l'expédition se poursuit normalement. Si, en revanche, un même danger est retourné **pour la deuxième fois** dans cette grotte (pas nécessairement tout de suite après la première fois), l'expédition se termine immédiatement.

- Tous les joueurs qui se trouvent encore dans la grotte prennent leurs jambes à leur cou et s'enfuient, rejoignant le camp.
- Ces joueurs perdent tous les diamants qui se trouvaient encore **à côté** de leur coffre à trésor, c'est à dire ceux trouvés jusque là dans cette grotte. En revanche, les diamants déjà déposés **dans** les coffres sont à l'abri.

**LE DILEMME: S'ENFONCER PLUS LOIN OU QUITTER LA GROTTE**

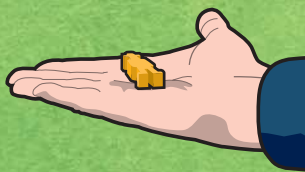
À chaque fois, **avant** que l'on ne retourne une nouvelle carte, tous les joueurs encore présents dans la grotte doivent, simultanément, prendre la décision suivante:

Veulent-ils avancer plus profond dans la grotte et risquer de perdre les trésors qu'ils ont déjà trouvés, ou préfèrent-ils quitter la grotte pour mettre leurs trésors à l'abri?

Pour prendre cette décision, tous les joueurs posent sur la table leur poing fermé, et l'ouvrent simultanément.



- **Poursuivre le chemin dans la grotte :** Les joueurs qui **n'ont pas d'aventurier dans leur poing** avancent plus loin dans la grotte et essaient de rassembler davantage de pierres précieuses. Ils conservent leur aventurier, et l'expédition se poursuit pour eux.



- **Quitter la grotte :** les joueurs qui tiennent leur **aventurier dans leur poing** déposent tous les trésors qu'ils ont ramassés dans cette grotte dans leur coffre.  
En outre, sur le chemin du retour au camp, ces joueurs ramassent toutes les pierres précieuses qui se trouvent encore sur toutes les cartes de la grotte. Si plusieurs joueurs se retirent simultanément, les pierres qui se trouvent dans la grotte sont réparties également entre eux. Le reste, s'il y en a un, reste sur les cartes de la grotte. La division est faite pour l'ensemble des pierres précieuses se trouvant dans la grotte, et non pour chaque carte séparément.  
Les joueurs placent leur aventurier dans le camp, et cette expédition est terminée pour eux.



**NOUVELLE EXPÉDITION**

Si tous les joueurs restants décident de quitter la grotte, ou si l'un des 5 dangers est retourné pour la deuxième fois dans cette grotte, l'expédition est terminée.

Si l'expédition s'est terminée parce qu'un même danger a été retourné deux fois, prenez l'une de ces deux cartes dangers et rangez-la dans la boîte, elle est retirée du jeu.

S'il reste encore des pierres précieuses sur les cartes de la grotte, remettez les dans la réserve.

Pour l'expédition suivante, prenez toutes les cartes de grotte se trouvant sur la table et mélangez-les soigneusement avec les cartes restants dans la pioche pour constituer une nouvelle pioche pour l'expédition suivante, que vous placez sur la prairie, face cachée.

Tous les aventuriers entrent alors dans la grotte portant le numéro suivant, dont l'obstacle est mis de côté. De nouveau, le joueur le plus proche de la pioche retourne la première carte de la pioche et la place, face visible, derrière l'entrée de la grotte.

**En ce qui concerne les coffres à trésor, nous vous recommandons de les garder visibles durant la partie. Si vous préférez cacher vos trésors, vous pouvez en convenir entre vous avant de commencer la partie.**

**FIN DE LA PARTIE**

Une fois la cinquième expédition terminée, tous les joueurs comptent leurs trésors (rubis: 1 point ; diamant 5 points). Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.





# DIAMANT

Per 3 – 8 giocatori dai 8 anni in su  
Di Alan R. Moon & Bruno Faidutti

## IL TRUCCO BRILLANTE DELLE CAVERNE

### IL CONTENUTO

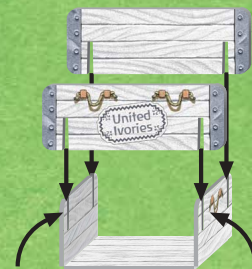
- 1 piano gioco con l'accampamento e le 5 entrate delle caverne
- 30 carte caverne: 15 carte diamanti: 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15, 17
- 15 carte pericolo (3 carte per ciascuno dei 5 pericoli)
- 90 diamanti: 60 rossi col valore 1  
30 bianchi col valore 5
- 8 avventurieri in 8 colori diversi
- 8 casse del tesoro negli 8 colori dei giocatori
- 5 blocca-ingresso con numeri da 1 a 5



Prima di iniziare la primissima spedizione dovete staccare cautamente le casse del tesoro e i blocca-ingresso dai cartoncini.

Ad ogni cassa appartengono tre pezzi dello stesso colore. Essi vanno messi assieme come mostrato nell'immagine 1.

Dopo il gioco le casse del tesoro si conservano così come sono nel grande scomparto della scatola.



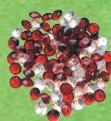
Imm. 1

### LO SCOPO

Chi riesce a portar fuori il maggior numero di gioielli dalle caverne? I giocatori esplorano le cinque caverne e ciascuno cerca di mettere al sicuro più diamanti possibili. Vince colui che alla fine del gioco ha il maggior numero di diamanti nella sua cassa del tesoro.

### I PREPARATIVI

L'**accampamento** viene posto alla fine del tavolo. Le caverne sono rivolte verso il centro tavolo. I **diamanti** vanno poste accanto come riserva generale. Ogni giocatore sceglie un **avventuriero** e la **cassa del tesoro** dello stesso colore. Le casse vengono poste davanti ai giocatori, gli avventurieri invece vanno presi in mano. I **blocca-ingresso** (1 a 5) vengono posti in ordine qualsiasi sulle 5 entrate delle caverne. Le **carte caverne** vengono mischiate bene e poste come mazzo coperto sul prato accanto all'accampamento.



Imm. 2:  
l'impianto del gioco





## LA SPEDIZIONE

Tutti gli avventurieri avanzano contemporaneamente e passo a passo sempre di più nelle caverne. Lì trovano dei diamanti, ma anche pericoli. Prima di scoprire una carta, ogni giocatore decide se se vuole rischiare e penetrare ancora di più nella caverna per trovare ancora più diamanti, o se preferisce portare il proprio bottino nell'accampamento e quindi metterlo al sicuro. Perché se un pericolo appare per la seconda volta, la paura degli avventurieri diventa troppo grande e quindi dovranno fuggire nell'accampamento – certamente senza bottino!

Colui che si trova più vicino al mazzo delle carte scopre la prima carta caverna e la pone aperta accanto alla prima caverna (v. imm. 3). Con ogni carta che viene aggiunta si continua il cammino nella caverna.



Imm. 3

Adesso tutti gli avventurieri entrano assieme nella prima caverna e spostano quindi il blocco-ingresso 1. Le figure degli avventurieri rimangono dai giocatori fin quando essi dovranno fuggire, allora verranno posti nell'accampamento.

A secondo se la carta caverna mostra dei diamanti o un pericolo, succede quanto segue:

### DIAMANTI



In tale passo la spedizione ha successo! I giocatori nella caverna prendono tanti diamanti dalla riserva quanto indicato sulla carta e li spartiscono in parti uguali tra di loro. Ognuno di tali giocatori ottiene lo stesso numero di diamanti dalla riserva. I diamanti restanti rimangono sulla carta diamanti scoperta.

#### Esempi:



– Se sulla carta sono stampati 11 diamanti e nella caverna si trovano 5 giocatori, ogni giocatore ottiene 2 diamanti rossi (5 giocatori con 2 diamanti rossi ciascuno = 10, resto 1) dalla riserva. 1 diamante rosso viene posto sulla carta 11-diamanti.



– Se la carta mostra 17 diamanti e solo 3 avventurieri partecipano ancora, ognuno di essi ottiene 5 diamanti rossi (oppure 1 bianco). 2 diamanti rossi vengono presi dalla riserva e depositi sulla carta.

**Importante:** all'inizio i giocatori depongono i loro diamanti accanto alle loro casse del tesoro. Soltanto quando escono dalla caverna i loro diamanti sono al sicuro e gli appartengono fino alla fine del gioco.

I diamanti rossi (valore 1) e bianchi (valore 5) possono essere cambiati in ogni momento.



**PERICOLI**

In ogni caverna attendono molti pericoli! Sia serpente che scorpione, frana, nuvola di gas oppure un'esplosione, ogni carta viene posta aperta accanto alla carta caverna appena scoperta.

Il cammino della caverna cambia direzione ogni volta che appare un pericolo. La direzione nella quale vengono accostate le carte è a piacere, basta che ogni carta possa essere accostata alla precedente senza scontrarsi con l'accampamento o il cammino precedente.

Se davanti agli avventurieri appare un pericolo per la prima volta, essi lo possono ancora scampare. Ma attenzione: appena uno dei pericoli in questa caverna viene scoperto per **la seconda volta** (non necessariamente di seguito) la spedizione termina immediatamente!

- Tutti i giocatori che sono ancora nella caverna fuggono immediatamente nell'accampamento.
- Tali giocatori perdono tutti i diamanti che sono accanto alle loro casse del tesoro e li rimettono sulla riserva. I diamanti nelle casse sono al sicuro.

**CONTINUARE O FUGGIRE, È QUESTA LA DOMANDA**

Ogni volta **prima** di scoprire una nuova carta tutti i giocatori che si trovano nella caverna prendono contemporaneamente una decisione:

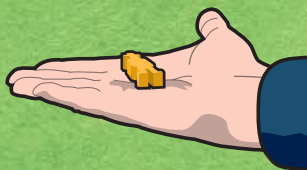
Continuano a penetrare nella caverna e rischiano di perdere i loro diamanti finora trovati?

Oppure fuggono dalla caverna e portano i loro tesori al sicuro?

Per questa decisione ogni giocatore porge il proprio pugno stretto al centro tavolo e tutti aprono contemporaneamente il loro pugno:



- **Continuare:** colui che non ha nessun avventuriero nel pugno continua a penetrare nella caverna e tenta di raccogliere ancora di più diamanti. Egli continua quindi a tenere il suo avventuriero in mano.



- **Fuga:** colui che tiene il suo avventuriero nel pugno mette nella propria cassa tutti i diamanti che ha raccolto in questa caverna. Inoltre raccoglie tutti i diamanti che si trovano sulle carte sul suo cammino di ritorno. Poi egli posa il suo avventuriero nell'accampamento e con ciò l'espedizione è per lui terminata. Se vi sono più giocatori che si danno alla fuga, allora tutti i diamanti che si trovano sulla via di ritorno vengono prima contati e poi spartiti in parti uguali tra i rispettivi giocatori. I diamanti che avanzano rimangono sulle carte.

Se tutti i giocatori escono oppure se uno dei 5 pericoli è stato scoperto per la seconda volta in questa caverna, allora la spedizione viene terminata immediatamente!



### **UNA NUOVA SPEDIZIONE**

Se tutti i giocatori escono oppure se uno dei 5 pericoli è stato scoperto per la seconda volta in questa caverna, allora la spedizione viene terminata immediatamente! Nel caso che un pericolo è apparso per la seconda volta, una di queste due carte pericolo viene rimessa in modo coperto nella scatola, escludendola così dal gioco.

Per la prossima spedizione vengono raccolte tutte le carte caverne esposte e mischiate per bene con le carte del mazzo. L'intero mazzo viene poi riposto in modo coperto sul prato accanto all'accampamento.

I diamanti rimasti sulle carte caverne vanno riaggiunte alla riserva.

Adesso tutti gli avventurieri entrano nella prossima caverna. Per fare ciò essi spostano il blocca-ingresso col numero successivo.

Colui che si trova più vicino al mazzo delle carte caverne scopre quindi nuovamente una carta e la depone davanti alla seconda entrata, e così via.

Ognuna delle 5 spedizioni va svolta secondo le stesse regole.

**A proposito delle casse del tesoro: consigliamo di tenere le casse aperte durante il gioco. Se però qualcuno preferisce tenere nascosto il proprio tesoro, deve accordarsi con i suoi compagni prima di iniziare a giocare.**

### **LA FINE DEL GIOCO**

Appena la quinta spedizione è terminata, i giocatori contano i propri diamanti (quelli rossi valgono 1 punto, quelli bianchi 5 punti). Vince il giocatore col maggior punteggio.

