



Un juego de Alan R. Moon y Bruno Faidutti
4 a 8 jugadores – mejor con 5 a 7
Traducido por Fran F G (ffgarea@hotmail.com)

IDEA DEL JUEGO

Los jugadores son aventureros que han decidido investigar una cueva de la cual se rumorea que está llena de Diamantes. Por supuesto, en la cueva también acechan peligros, así que escapar con el botín no será fácil. El jugador que mejor sepa reconocer los peligros y haya ganado lo suficiente será el ganador.

COMPONENTES

- 1 Tablero de Campamento
- 8 Peones de Aventurero de madera, uno por jugador, en 8 colores diferentes
- 8 Cofres del Tesoro, uno por jugador, en los colores correspondientes
- 90 Diamantes, 60 rojos (valor 1) y 30 blancos (valor 5). Los jugadores pueden cambiar de unos a otros en cualquier momento durante la partida
- 30 Cartas de Cueva
- 5 Marcadores de Ronda Numerados

PREPARATIVOS

Cada jugador toma un Peón de Aventurero y el Cofre del Tesoro del color correspondiente.

El Tablero de Campamento se pone en el centro de la mesa. Los Diamantes se ponen al lado del Tablero de Campamento. Los Marcadores de Ronda se ponen en las cinco entradas de las cuevas.

Se barajan las Cartas de Cueva y la baraja se pone en el Tablero de Campamento.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se juega en cinco rondas. El jugador con la mayor fortuna (en Diamantes) después de la quinta ronda gana.

LA RONDA DE JUEGO

Se indica el inicio de cada ronda quitando el marcador de ronda correspondiente del tablero.

Una ronda de juego consiste en una cantidad variable de turnos.

Cada turno se juega como sigue:

1) Elección de los jugadores

Los jugadores que aún estén en la Cueva deciden si van a abandonar o no. Cada jugador en secreto pone en su puño su Peón de Aventurero si decide abandonar, o pone el puño vacío si va a adentrarse más en el templo.

Nota: En el primer turno no hay ninguna razón para abandonar, así que se puede pasar esta fase y que todos los jugadores entren en la Cueva.

2) Jugadores que se adentran en la cueva

Se gira la carta superior del mazo, y se pone al lado de la última carta girada (en el primer turno, se pone la carta al lado del mazo).

- Si es una Carta de Tesoro, los jugadores han encontrado Diamantes. Se mueven los peones de los jugadores de la última carta a ésta. El valor de Diamantes de la carta se divide entre los jugadores, redondeando hacia abajo. Por ejemplo, si hay tres jugadores que aún están en el tiempo, y el valor de Diamantes es 8, cada jugador recibe 2 Diamantes. Los Diamantes que sobran se ponen en la carta, para que se los lleven los jugadores que abandonan la cueva, si alguno lo hace. Los Diamantes ganados por los jugadores se ponen al lado de sus Cofres del Tesoro, NO en los Cofres.
- Si es una Carta de Peligro, puede darse una de estas dos situaciones:
 - Si no se ha revelado anteriormente ninguna Carta de Peligro del mismo tipo, no sucede NADA.
 - Si ésta es la segunda Carta de Peligro de ese tipo, se acaba la ronda. Todos los jugadores que estén aún en la Cueva devuelven todos los Diamantes que hayan ganado durante esa ronda (los Diamantes puestos al lado de sus Cofres del Tesoro).

3) Jugadores que abandonan

Si uno o más jugadores escogen abandonar la Cueva:

- Se reparten a partes iguales todos los Diamantes que hayan quedado en todas las Cartas de Cueva en esa ronda. Si el número de Diamantes no se puede dividir a partes iguales, los Diamantes restantes se dejan en cualquiera de las Cartas de Cueva (no importa en qué carta).
- Ponen todos los Diamantes que hayan recibido durante esa ronda EN su Cofre del Tesoro. Estos Diamantes ya no se pueden perder. Todos los jugadores pueden mirar los Cofres del Tesoro de sus oponentes, pero no pueden tocarlos ni contar su contenido.
- Ponen sus Peones de Aventurero en el Tablero de Campamento, en una de las tiendas. No jugarán durante el resto de la ronda.

4) Final de una Ronda

Una ronda puede acabar de dos maneras: Cuando todos los jugadores han abandonado la Cueva, O cuando se gira la segunda Carta de Peligro del mismo tipo. Si la ronda acaba debido a que se gira una segunda Carta de Peligro, esta segunda Carta de Peligro se elimina de la partida antes de barajar el mazo para la siguiente ronda. Cuando se acaba una ronda, todas las Cartas de Cueva se barajan antes de iniciar la siguiente ronda.