

ALAN R. MOON & BRUNO FAIDUTTI

PAUL MAFAYON

DIAMANT



PRAVIDLA HRY



ÚVOD

Naše hra vás zavede na expedici do jeskyně Tacora, proslulé drahokamy, které ukrývá. Je však stejně proslulá i svými nebezpečnými pastmi a nástrahami! Dodejte si odvahy a vydejte se do jejího nitra! Postupujte opatrně a po každém kroku pečlivě zvažujte, kdy pokračovat dál, a kdy se naopak raději vrátit do tábora, abyste nashromážděné poklady dostali do bezpečí!

HERNÍ MATERIÁL

15 karet pokladů



35 karet expedice

15 karet pastí



(3 karty od každé z 5 pastí)

5 karet relikvií



1 herní plán



16 karet volby

8 karet návratu



8 karet pokračování



100 drahokamů



60 rubínů
v hodnotě 1

40 diamantů
v hodnotě 5

8 figurek dobrodruhů



8 truhlic



5 žetonů zátarasů



(na rubu očíslovaných od 1 do 5)

pravidla

přehledový list

LEGENDA A CÍL HRY

Ozáření svitem svých pochodní budete opatrně prozkoumávat jeskyni Tacora. Každým krokem hlouběji do nitra můžete objevit novou sluj oplývající drahokamy.

Poté se vždy znovu budete moci rozhodnout, zda se vrátíte do tábora, abyste dosud shromážděné poklady dostali do bezpečí, nebo zda se odvážíte ještě dál do hlubin jeskyně, vstříc neznámému nebezpečí!

Místo sluje s drahokamy můžete totiž také narazit na past! V takovém případě budete muset rychle

utéct z jeskyně ven, nechávající všechny poklady za sebou uvnitř. Zachráníte pouze holý život – do tábora se vrátíte s prázdnými rukama a třesoucími se koleny.

Pokuste se z jeskyně vynést pokladů co nejvíce. Buďte dost obezřetní, abyste se vyhnuli nástrahám, vrátili se do tábora v pravý čas a cestou ještě posbírali drahokamy povalující se po chodbách!

Kdo bude mít na konci partie ve své truhlici drahokamů nejvíce, zvítězí!

POPIS HRACÍCH POTŘEB

HERNÍ PLÁN

Představuje váš základní tábor u pěti očíslovaných vstupů do jeskyně. Každý vstup odpovídá jednomu kolu hry.



DRAHOKAMY

V naší hře se vyskytují **rubíny s hodnotou 1** a **diamanty s hodnotou 5**. V jeskyni se dají nalézt pouze rubíny, ale kdykoliv je možné vyměnit si 5 rubínů za 1 diamant.



rubín



diamant



KARTY EXPEDICE

Karty představují vaši cestu dovnitř jeskyně a je na nich uvedeno, na co jste narazili. Existují tři typy karet expedice:

Karty pokladů: na nich je číslem uvedeno, kolik drahokamů jste právě v této slují našli (1, 2, 3, 4, ...)



Karty pastí: představují léčky a nástrahy, na něž v jeskyni narazíte. Dejte si pozor na obří pavouky, hady, propasti se žhavou lávou, valčí se balvany a padající klády.



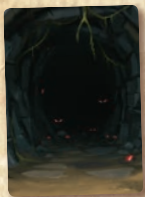
Ve hře jsou tři karty každé pasti.


Karty relikvií: jejich hodnota závisí na tom, kdy je z jeskyně vynesete ven. Ve hře se vyskytuje 5 stejných karet relikvií.




KARTY VOLBY

Pomocí těchto karet dáte spoluhráčům najevo, zda chcete pokračovat v průzkumu jeskyně dále, nebo zda se vracíte do tábora.



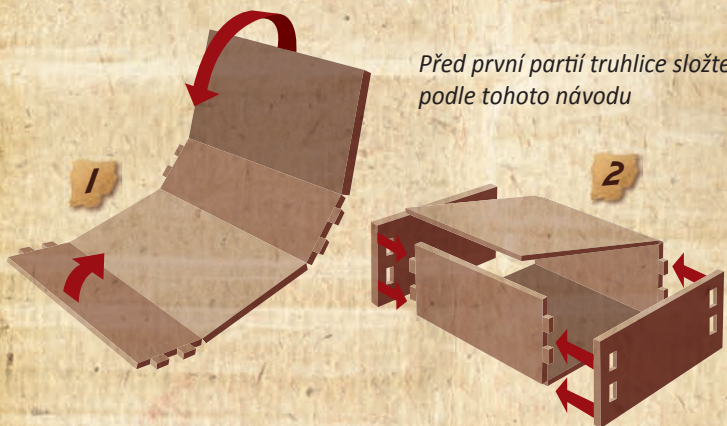
 **Karta pokračování:** udává, že chcete pokračovat dál.



 **Karta návratu:** udává, že se vracíte s dosud shromážděnými poklady do tábora.

TRUHLICE

Všechny poklady, které se vám podaří vynést z jeskyně, si uložte do truhlice. Tam budou až do konce hry v bezpečí.



ŽETONY ZÁTARASŮ

Tyto žetony slouží jako pomůcka pro počítání kol hry. Jsou očíslovány od 1 do 5 a po každém kole zakryjete žetonem s příslušným číslem odpovídající vstup do jeskyně.



PŘÍPRAVA HRY



2

Pečlivě zamíchejte všechny karty expedice, vytvořte z nich doplňovací balíček lícem dolů a položte ho na vyznačené místo na herní plán.

3

Každý hráč si zvolí barvu a obdrží figurku dobrodruha a truhlici. Obojí postavte před sebe na stůl.

1

Herní plán položte doprostřed stolu.



4

Každý hráč dostane dvojici karet volby – jednu kartu návratu a jednu kartu pokračování.

6

Žetony zátarasů vyložte poblíž příslušných vstupů do jeskyně.



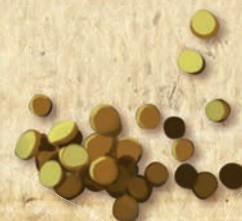
x 1



x 1

5

Ze všech rubínů a diamantů vytvořte obecný bank vedle herního plánu.





PRŮBĚH HRY

Jedna partie hry se hraje na 5 kol, představovaných 5 vstupy do jeskyně.
V každém kole se všichni hráči vydají do jeskyně znovu.

PRŮBĚH JEDNOHO KOLA HRY

1 POSTUP DO NITRA JESKYNĚ

Otočte vrchní kartu expedice z balíčku a vyložte ji lícem nahoru na stůl (karty můžete klást postupně jednu vedle druhé).

Karta pokladu: položte na ni z banku tolik rubínů, kolik je na kartě vyznačeno. Poté všechny tyto rubíny rovným dílem přidejte všem dobrodruhům, kteří jsou dosud v jeskyni. Přebývající rubíny ponechte ležet na kartě.



PŘÍKLAD

Ve hře 5 hráčů otočíte kartu s 9 rubíny. Každý hráč dostane 1 rubín a položí si ho vedle své ruhlice (pozor, nikoliv do ní!), zatímco zbylé 4 rubíny zůstanou ležet na kartě.



Rubíny ležící vedle truhlice ještě nejsou v bezpečí, můžete o ně přijít! Teprve v okamžiku, kdy se z jeskyně dostanete bezpečně ven, budete smět své nashromážděné drahokamy uložit do truhlice (jak se dozvíte dále).

Následuje krok 2 – volba hráčů (viz dále).

Karta pasti: první kartu pasti každého druhu můžete ignorovat, nestane se nic a expedice pokračuje (následuje krok 2 - volba hráčů). Objeví-li se však druhá karta téže pasti, mají všichni dobrodruzi dosud v jeskyni smůlu – musejí okamžitě utéct ven s prázdnými



rukama. Všechny drahokamy získané v tomto kole musejí vrátit do banku! **Kolo tím okamžitě končí, žádný krok 2 nenásleduje.**

PŘÍKLAD

Když je otočena první karta pasti s hadem, neděje se nic a expedice pokračuje krokem 2. Ani po otočení první karty pasti s balvanem se neděje nic a expedice dále pokračuje. Jakmile je však otočena druhá karta pasti s hadem, kolo okamžitě končí a všichni dobrodruzi dosud zbylí v jeskyni v panice prchají, nechávající všechny poklady ležet.



- Karta relikvie:** karta zůstává ležet v řadě karet a následuje krok 2 – volba hráčů.



2 VOLBA HRÁČŮ

Před otočením další karty expedice se všichni dobrodruzi dosud v jeskyni musejí rozhodnout, zda se vrátí do tábora, nebo zda budou pokračovat.



Každý hráč vybere jednu z obou karet volby a položí ji lícem dolů před sebe na stůl. Jakmile jsou všichni připraveni, současně své karty otočí lícem nahoru.

- Kdo zvolil kartu pokračování,** zůstává v jeskyni a pokračuje v pátrání.

- Kdo zvolil kartu návratu,** vrací se do tábora. Postupujte takto:

- Svou figurku postavte do tábora na herním plánu, aby bylo všem zřejmé, že jste opustili jeskyni.
- Cestou zpátky si můžete vzít **všechny drahokamy, které dosud leží na kartách pokladu v jeskyni.** Vrací-li se současně více hráčů, drahokamy si rozdělí rovným dílem. Případné přebývající drahokamy dále zůstávají ležet v jeskyni na libovolné kartě pokladu.

- Vrací-li se **více hráčů současně, nikdo** si nebere **žádné karty relikvií.** Pouze v případě, že se k návratu v daném okamžiku rozhodl **jediný hráč,** smí si kromě drahokamů vzít také **všechny karty relikvií,** které dosud leží v jeskyni. Hodnota každé jednotlivé relikvie závisí na tom, o kolikátou zachráněnou relikvii v partii celkově se jedná:

- První tři zachráněné relikvie mají každá hodnotu 5 rubínů (tj. 1 diamant).

- Obě další případně zachráněné relikvie mají hodnotu 10 rubínů (2 diamanty)!

Kartu zachráněné relikvie si položte vedle své truhlice, získané drahokamy podle hodnoty relikvie si vezměte z banku a uložte do truhlice.



- Všechny drahokamy získané v tomto kole v jeskyni rovněž uložte do své truhlice. **Všechny drahokamy v truhlici už máte bezpečně uschovány až do konce hry.**

Opakujeme, že 5 rubínů si můžete kdykoliv vyměnit za 1 diamant.



Po vyhodnocení všech karet volby pokračuje kolo otočením další karty expedice.

KONEC KOLA

Kolo končí, jakmile se všichni dobrodruzi dobrovolně vrátí do tábora, nebo jakmile dojde k otočení druhé karty pasti téhož typu (jak bylo uvedeno výše).

Neskončilo-li právě páté kolo, připravte se na kolo následující:

1 Položte žeton zátarasu s číslem odpovídajícím právě skončenému kolu na příslušný vchod do jeskyně.



2 Všechny rubíny případně zbylé v jeskyni vraťte do banku.



3 Vyřadte ze hry všechny karty relikvií, které zůstaly v jeskyni. Ty nezískává nikdo a jako zachráněné se pro účely stanovení hodnoty nepočítají!



4 Skončilo-li kolo otočením druhé karty pasti téhož typu, jednu z obou karet vyřadte ze hry (a to i v případě, že tatáž past sklápala již podruhé a v balíčku pro příští kolo bude už jen jedna její karta. Tato past tak už do třetice hrozit nebude).



5 Všechny zbylé otočené karty expedice vraťte do balíčku, ten pečlivě zamíchejte a vytvořte nový balíček pro další kolo.

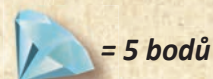
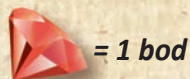


Začíná další kolo hry, všechny figurky opět postavte před příslušné hráče na stůl mimo herní plán.

KONEC HRY

Hra končí po pěti kolech, tj. poté, co je na herní plán umístěn žeton zátarasu s č. 5.

Každý hráč si sečte hodnotu všech získaných drahokamů, uložených ve své truhlici.



Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu bodů, vítězí.

V případě shody je vítězů více.



TIRÁŽ

Autoři: **ALAN R. MOON, BRUNO FAIDUTTI**

Ilustrace: **PAUL MAFAYON**

Vedoucí vydání: **VIRGINIE GILSONOVÁ**

Překlad: **KAREL VLASÁK**

Vývoj a adaptace anglického vydání: **IELLO**

© 2016 IELLO.

Albi

Výrobce a distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a. s.
Thámová 13
186 00 Praha 8

Infolinka: +420 737 221 010

www.albi.cz • eshop.albi.cz

