

DIAMANT

Avontuur en bluf in de mijn.

Een spel van Alan R.Moon & Bruno Faidutti
voor 3-8 spelers vanaf 8 jaar.



1. De inhoud.

een speelbord voorstellend het kamp en de ingangen van vijf grotten.

- 30 grotkaarten: 15 diamantkaarten: 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15, 17
- 15 gevarenkaarten (3 kaarten van elk gevaar)
- 90 edelstenen:
 - 60 robijnen met waarde 1
 - 30 diamanten met waarde 5
- 8 avonturiers in verschillende kleuren
- 8 samen te stellen koffers met de kleur van elke avonturier
- 5 obstakels om de ingangen van de grotten af te sluiten genummerd van 1 tot 5

Alvorens het eerste avontuur te spelen is het nodig de voorgesneden delen los te maken en de koffers samen te stellen, met de drie delen van dezelfde kleur (zie fig.1). Na het spel kunnen ze in de doos worden gerangschikt.

2. Doel van het spel.

Elke speler tracht de meeste robijnen en diamanten te verzamelen tijdens het onderzoek van de verschillende grotten.

3. De voorbereiding.

Het kamp wordt nabij de tafelrand geplaatst zodanig dat de grotingangen naar het midden van de tafel zijn gericht. De voorraad stenen zowel robijnen als diamanten liggen voor iedereen bereikbaar ernaast. Elke speler kiest zijn figuur en zijn koffer. De avonturier komt in de hand, de koffer voor de speler. De obstakels komen voor de grotingangen. Hun volgorde speelt geen rol. De grotkaarten worden zorgvuldig gemengd en als trekstapel op het bord gelegd, afbeelding gedekt. (zie fig. 2)

4. De expeditie.

Het onderzoek van de grotten levert edelstenen op, maar ook gevaren. Alvorens een nieuwe kaart wordt getrokken en aangelegd, dienen de spelers te zeggen of ze deelnemen aan het verder onderzoek om nog meer edelstenen te vinden of terugkeren naar het kamp met wat reeds werd gevonden! Hoe dan ook van zodra éénzelfde gevaar een tweede maal wordt geplaatst, dienen alle speler, bleek van schrik, met lege handen naar het kamp te vluchten.

De speler die het handigste is met kaarten, legt de bovenste kaart van de trekstapel open achter de eerste grot. (zie fig.3). Alle volgende kaarten komen hier achter te liggen.

Alle spelers gaan de grot binnen en obstakel 1 wordt opzij gelegd. De avonturierpion blijft in bezit van de speler, tot hij beslist te vluchten of dient te vluchten. In deze gevallen wordt de avonturier in het kamp geplaatst.

Er wordt een edelstenenkaart afgelegd:

- alle spelers, die zich in de grot bevinden, verdelen het aantal gevonden edelstenen op gelijke wijze onder de aanwezigen. Stenen die overblijven, wat meestal het geval zal zijn, komen op de kaart terecht. bvb - er worden 11 edelstenen gevonden door 5 spelers. Elke speler ontvangt 2 robijnen en de overblijvende steen komt op de kaart.

Let op: zolang de avonturier zich in de grotten bevindt moet hij de gewonnen stenen open naast zijn koffer leggen. Pas als hij zich terugtrekt, op tijd, mag hij de stenen in de koffer bewaren tot het einde van het spel.

Er wordt een gevaarkaart afgelegd:

- slangen, schorpioenen, instortingen, gaswolken of ontploffingen kunnen de onderzoekers belagen. De kaart wordt open achter de vorige gelegd. Kijk uit, door de bocht op de kaart, dat ook de volgende kaarten kunnen gelegd worden.

Bij dit eerste gevaar dienen de onderzoekers niet te vluchten, moedig als ze zijn. De expeditie gaat verder. Wanneer het zelfde gevaar een tweede maal wordt aangelegd in dezelfde grot, dan eindigt deze expeditie onmiddellijk. Alle nog aanwezige spelers vluchten naar het kamp, maar ze verliezen ook alle edelstenen die naast hun koffer waren opgeslagen. Wat in de koffer zit blijft natuurlijk in veiligheid.

5. Het dilemma:

Iedere keer vooraleer een nieuwe kaart wordt getrokken dienen de spelers, die in de grot zijn, simultaan te beslissen of ze verder in de grot trekken en het risico lopen hun reeds gevonden edelstenen te verliezen of de grot verlaten en de stenen in veiligheid brengen.

Om hun beslissing kenbaar te maken, worden een gesloten hand op tafel geplaatst en tegelijkertijd geopend.

- zit er geen avonturier in de handpalm, dan gaat de speler verder de grot in

- zit er wel een figuur in, dan gaan alle reeds gevonden stenen in de koffer. Bovendien mag de speler alle edelstenen die nog op kaarten van de terugweg liggen inzamelen. Zijn er meerdere spelers bij betrokken, dan worden de stenen gelijk verdeeld. Let op: het gaat hier over stenen op alle kaarten samen en niet kaart per kaart. Het teveel blijft weer liggen. De figuur komt in het kamp terecht en voor hem of hen eindigt hier het onderzoek.

De andere spelers gaan verder.

6. Een nieuwe expeditie:

Beslissen alle spelers de grot te verlaten of komt één van de gevaren een tweede keer voor dan eindigt dit grotonderzoek.

Eén gevarenkaart wordt verwijderd uit het spel; de overgebleven stenen gaan naar de voorraad. Alle andere kaarten worden, samen met de trekstapel, opnieuw geschud en bedekt gelegd op het bord.

Alle onderzoekers gaan naar de volgende grot; de obstakelkaart wordt verwijderd en de volgende expeditie kan beginnen, met het afleggen van een grotkaart.

Het is aan te raden de koffers zichtbaar voor de spelers te laten, hoewel, mits onderlinge afspraak, ze ook verborgen kunnen worden gehouden.

In het geval de bank onvoldoende stenen zou hebben, mag wat dan ook de diamanten vervangen (geldstukjes, schijfjes, bonbons...)

7. Einde:

Zodra de vijfde expeditie is beëindigd, worden de edelstenen geteld en de speler met de hoogste score wint het spel.

Ervee

Mechelen, mei 2005

