

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

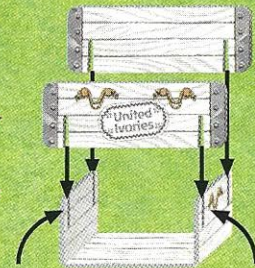


Abb. 1

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: Spieldaufbau

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.

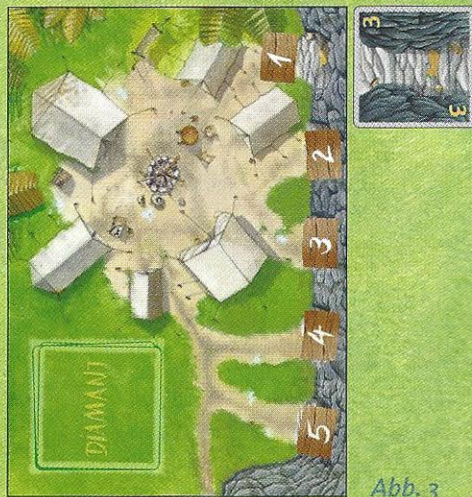


Abb. 3

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!

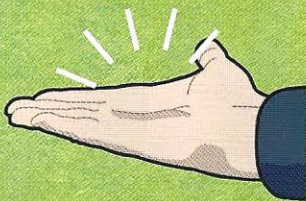
- Alle Spieler, die sich noch in der Höhle befinden, fliehen sofort ins Camp.
- Diese Spieler verlieren alle Diamanten, die neben Ihren Schatzkisten liegen, an den Vorrat. Die Diamanten in den Schatzkisten sind sicher.

WEITERGEHEN ODER HÖHLE VERLASSEN, DAS IST HIER DIE FRAGE

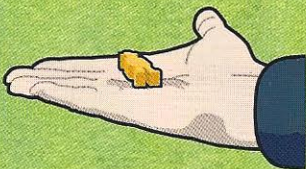
Jedes Mal, **bevor** eine neue Karte aufgedeckt wird, fällt jeder Spieler, der in der Höhle ist, seine Entscheidung:

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.

Im sehr unwahrscheinlichen Fall, dass keine Diamanten mehr im Vorrat sind, können beliebige Gegenstände (z. B. Münzen) als Ersatz benutzt werden.

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.

