

Diamant

Avontuur en bluffpoker in de grotten
Schmidt, 2005

Alan R. MOON & Bruno FAIDUTTI

3 - 8 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

➤ 1 speelbord

Dit stelt het kamp voor en de ingangen van de vijf grotten.

➤ 30 grotkaarten

⇒ 15 diamantkaarten

met de waardes 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15, 17

⇒ 15 gevarenkaarten

telkens 3x slang, schorpioen, aardverschuiving, gaswolk en explosie



➤ 75 diamanten

⇒ 45 rode met de waarde 1

⇒ 30 witte met de waarde 5



➤ 8 avonturiers in de 8 spelerskleuren



➤ 5 grotingangen met de getallen van 1 tot en met 5

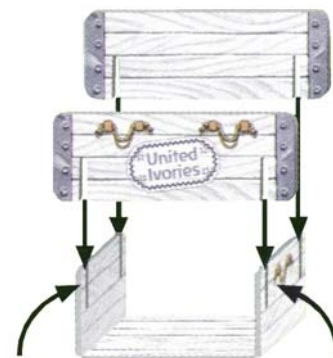


➤ 8 schatkisten in de 8 spelerskleuren



Alvorens het eerste avontuur te spelen is het nodig de voorgestane onderdelen (schatkisten en grotingangen) zeer voorzichtig los te maken. Er zijn drie onderdelen met dezelfde kleur voor elke schatkist. Ze worden in elkaar gestoken zoals op de afbeelding is te zien. Het grootste onderdeel wordt op twee plaatsen geplooid (heeft al een insnijding).

De schatkisten kunnen achteraf probleemloos in het grote vak van de speldoos worden bewaard.





Doel van het spel.

Wie kan de meeste diamanten uit de grotten halen ?

De spelers onderzoeken vijf grotten en iedere speler probeert zoveel mogelijk diamanten in zekerheid te brengen.

De speler die aan het einde van het spel de meeste diamanten in zijn schatkist heeft verzameld, wint het spel.

Spelvoorbereiding.

- De **5 grotingangen** worden naast elkaar op de tafel gelegd.
- De **diamanten** liggen als algemene voorraad naast deze grotingangen.
- Iedere speler kiest een **avonturier** en neemt ook een **schatkist** van dezelfde kleur.
- De schatkist leggen de spelers voor zich neer, de avonturier nemen de spelers in de hand.
- De grotkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel naast de grotingangen gelegd.

Spelverloop

De expeditie

Alle avonturiers gaan op hetzelfde moment en dit stap voor stap (grotkaartje na grotkaartje) steeds dieper in de grotten.

In de grotten kunnen de spelers waardevolle diamanten vinden, maar er loeren ook gevaren om elke hoek.

Vooraleer een grotkaart wordt blootgelegd, beslist iedere speler voor zich of hij het risico wil lopen om nog dieper door te dringen in de grot om nog meer diamanten te vinden of dat hij zijn behaalde buit voor de grotingang in veiligheid wil brengen.

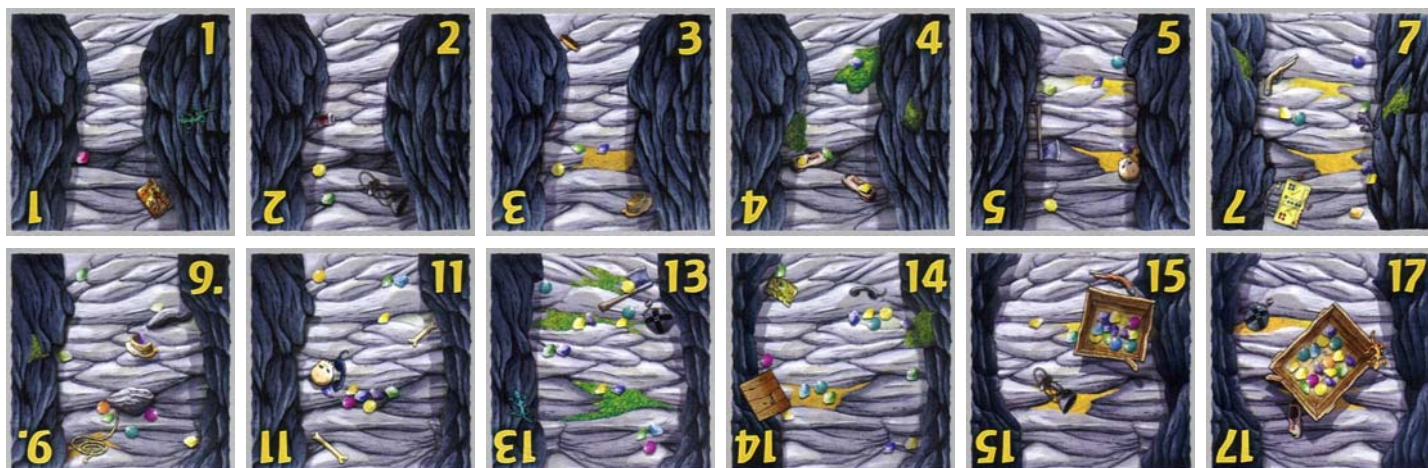
Als een gevaar voor de tweede maal opduikt, is voor alle avonturiers het risico en de angst te groot en ze moeten allen vluchten zonder buit.

De speler die het dichtst bij de voorraadstapel zit, neemt de eerste grotkaart en legt deze kaart open naast de eerste grotingang. Met iedere nieuwe aangelegde grotkaart wordt er gaandeweg een avonturenpad van grotkaarten gevormd. In welke richting de kaarten worden gelegd, speelt geen rol maar men moet er wel voor zorgen dat elke afgelegde kaart aan de vorige wordt aangelegd.

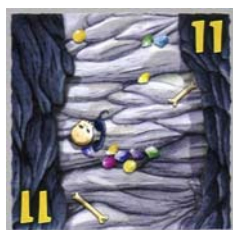
Gezamenlijk betreden alle spelers de eerste grot. De avonturiers blijven in de hand van de spelers tot ze de grot verlaten en voor de grotingang worden geplaatst.

Afhankelijk of de blootgelegde grotkaarten **diamanten tonen of gevaren** laten zien, gebeurt het volgende:

Diamanten



Op dit moment is de expeditie nog altijd succesvol. De spelers die zich in de grot bevinden, ontvangen diamanten uit de algemene voorraad. Het aantal diamanten op de kaart wordt evenredig verdeeld over deze spelers. Iedere speler ontvangt dus evenveel diamanten. Overtollige diamanten worden op de diamantkaart gelegd.



Voorbeeld

Als er op de kaart 11 diamanten zijn afgebeeld en er bevinden zich nog 5 spelers in de grot, ontvangt iedere speler 2 rode diamanten uit de algemene voorraad ($5 \times 2 = 10$ diamanten, de rest = 1 diamant).

De overtollige diamant wordt op de kaart gelegd.



Als er op de kaart 17 diamanten zijn afgebeeld en er bevinden zich nog 3 spelers in de grot, ontvangt iedere speler 5 rode diamanten (of 1 witte diamant) uit de algemene voorraad.

De overtollige 2 diamanten worden op de kaart gelegd.

BELANGRIJK

De ingezamelde diamanten worden door de spelers vooreerst naast hun schatkist gelegd. Pas vanaf het moment dat een speler vrijwillig de grot verlaat, mag hij de ingezamelde diamanten in veiligheid brengen en in zijn schatkist bergen. Deze diamanten mag hij behouden tot aan het einde van het spel.

Rode diamanten (waarde 1) en witte diamanten (waarde 5) mogen te allen tijde worden gewisseld.

Gevaren



In iedere grot loert het gevaar ! Of het nu een slang, een schorpioen, een aardverschuiving, een gaswolk of een explosie is, de kaart wordt open naast de afgelegde grotkaarten gelegd.

Het avonturenpad buigt telkens af zodra een gevaar opduikt.

Als de avonturiers een gevaar voor de eerste keer tegenkomen, kunnen zij dit gevaar nog overwinnen. Maar opgepast: zodra één van de gevaren in deze grot voor een **tweede** maal opduikt (en het moet absoluut niet na elkaar zijn), is de expeditie onmiddellijk voorbij.

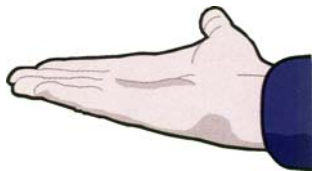
- Alle spelers die zich nog in de grot bevinden, vliegen meteen uit de grot en worden voor de grotingang gezet.
- Deze spelers verliezen alle diamanten die naast hun schatkist liggen. Deze diamanten worden terug in de algemene voorraad gelegd.

Alleen de diamanten in de schatkist zijn beveiligd !

Het dilemma: exploreren of terugkeren

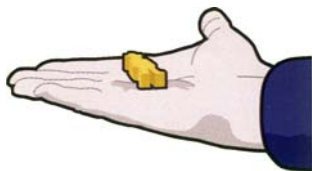
De spelers die zich nog in de grot bevinden, staan nu voor de zeer belangrijke beslissing: blijven zij in de grot om deze verder te exploreren met het risico om hun verzamelde diamanten te verliezen of keren zij terug om hun diamanten in veiligheid te brengen.

Elke keer, vooraleer een nieuwe grotkaart wordt blootgelegd, moeten de spelers, die zich nog in de grot bevinden, tegelijkertijd deze beslissing nemen. Al deze spelers leggen een gesloten vuist in het midden van de tafel. Allen openen op hetzelfde moment hun vuist.



Exploreren

De speler die geen avonturier in zijn hand heeft, wil dieper de grot in en probeert om nog meer diamanten te verzamelen.



Terugkeren

De speler die zijn avonturier in zijn hand heeft, legt alle diamanten die hij in deze grot heeft verzameld in zijn schatkist. Als extra mag hij ook alle diamanten verzamelen die op de diamantkaarten van het avonturenpad zijn achtergebleven. Hij plaatst zijn avonturier voor de grotingang en deze expeditie is voor hem beëindigd.

Als er meerdere spelers op hetzelfde moment de grot willen verlaten, worden alle achtergebleven diamanten op het avonturenpad samengelegd en evenredig verdeeld over deze spelers. De resterende niet te verdelen diamanten blijven op een diamantkaart van het avonturenpad liggen.

Als de laatste speler beslist om de grot te verlaten of als één van de 5 gevaren voor een tweede maal in deze grot wordt blootgelegd, eindigt deze expeditie. Omdat deze grot nu compleet is onderzocht, wordt de kaart met deze grotingang verwijderd.

De volgende expeditie

Voor de volgende expeditie worden alle afgelegde grotkaarten verzameld en samen met de voorraadstapel opnieuw zeer grondig verdekt gemixt.

Eventueel achtergebleven diamanten op de diamantkaarten worden in de algemene voorraad gelegd.

UITZONDERING

Als de vorige expeditie is beëindigd door een tweede identieke gevarenkaart, wordt één van deze gevarenkaarten verdekt in de doos gelegd en neemt niet meer deel aan het spel.

De verdekte voorraadstapel wordt klaargelegd. Alle avonturiers wagen zich in de volgende grot.

De speler die het dichtst bij de voorraadstapel zit, neemt de eerste grotkaart en legt deze kaart open naast de tweede grotingang ... enzovoort.

Elk van de 5 expedities verloopt op dezelfde manier.

TIP

Wij raden de spelers aan om tijdens het spel met open schatkisten te spelen. Als men dit echter op voorhand afspreekt, kan men ook met gesloten schatkisten spelen.

OPMERKING

Als het zeer zeldzame geval zich voordoet dat de algemene voorraad over te weinig diamanten zou beschikken, mogen de ontbrekende diamanten tijdelijk door andere voorwerpen (munten) worden vervangen.

Einde van het spel

Als de vijfde expeditie is beëindigd, tellen alle spelers de verzamelde diamanten in hun schatkist (rode diamanten = 1 punt, witte diamanten = 5 punten). De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



20 januari 2008