

Joueurs 3 à 8
Age 8 ans
Durée 0:30

Diamant

DIAMANT

13/05/12

Objectif

- Ramener le plus de trésors à l'issue de 5 expéditions

Mise en place**Chaque joueur**

- Coffre de sa couleur
- Aventurier de sa couleur

Commun

- Les pierres rouges (1 point) et les pierres blanches (5 points)
- Les 5 tuiles entrées de grottes alignées (1 à 5) correspondant au 5 expéditions
- La pioche face cachée mélangée

Déroulement d'une manche (une expédition)**Entrée dans la grotte**

- **Pioche d'une carte** et pose de la carte derrière l'entrée de la grotte
- **Tous les aventuriers sont présents dans la grotte** : les joueurs gardent le pion aventurier devant eux (non posé sur la carte)

Pose d'une carte dans la grotte (y compris entrée dans la grotte)**Carte trésor (celles possédant un nombre)**

- **Les aventuriers encore dans l'expédition se partagent équitablement** la valeur du trésor indiqué
- **Les pierres partagées sont placées devant chaque joueur** : elles ne sont pas encore placées dans le coffre
- **Le reliquat éventuel** est posé sur la carte

Carte danger

- **Si le danger apparaît dans l'expédition pour la première fois** : rien ne se passe, l'expédition peut continuer
- **Si le danger apparaît dans l'expédition pour la seconde fois**
 - Les aventuriers sont apeurés et rentrent en abandonnant les trésors accumulés durant cette expédition
 - La dernière carte danger posée est défaussée du jeu

Avancée dans la grotte

- **Choix simultané d'avancer ou non** : les joueurs cachent ou non l'aventurier dans la main et tout le monde l'ouvre en même temps.
 - **Si le joueur veut continuer son expédition** : il garde la main vide
 - **Si le joueur veut terminer son expédition** : il prend l'aventurier caché dans sa main

Avancée

- **Pioche d'une carte** et pose de la carte derrière la précédente (on s'enfonce dans la grotte)

Retour

- **Les aventuriers se partagent équitablement les trésors** situés sur le retour
- **Le reliquat éventuel** reste sur le parcours de la grotte
- **Les aventuriers ne participent plus à cette expédition** : ils sont placés devant l'entrée de la grotte pour le signaler

Fin de manche

- Les cartes jouées sont mélangées avec la pioche (sauf dernière carte si expédition échouée à cause de double piège)

Fin de partie**Condition**

- **Lorsque les 5 expéditions** ont été effectuées

Décompte

- **Vainqueur** = joueur ayant le plus de points de trésors
 - 1 pierre blanche = 5 points
 - 1 pierre rouge = 1 point

