



ДИАМАНТ

ПРАВИЛА ИГРЫ

КРАТКО ОБ ИГРЕ

Вы отправляетесь на рискованное исследование пещеры Такора, известной своими сокровищами и коварными ловушками. Каждый шаг к сокровищам заставляет делать отчаянный выбор — либо продолжить поиски в надежде увеличить свою долю или предусмотрительно вернуться в лагерь с намерением припрятать уже найденное.

СОСТАВ ИГРЫ

35 карт исследования:

15 карт драгоценностей



15 карт ловушек



5 карт артефактов для варианта игры «Охота за золотом»



Игровое поле



16 карт решений:



8 карт «Продолжить» 8 карт «Вернуться»

5 жетонов входов



8 фишек исследователей



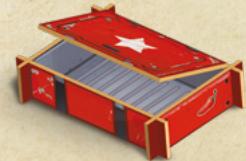
100 пластиковых кристаллов драгоценностей:



60 рубинов
ценность: 1 ПО
(победное очко)

40 алмазов
ценность: 5 ПО
(победных очков)

8 сундуков



ЗАДАЧА ИГРОКА И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы исследуете пещеры Такора отнюдь не с научной целью: вас манят драгоценные камни и артефакты древности. После каждой находки стоит отдохнуть и задуматься — не пора ли вернуться и припрятать найденное? Балансируйте между риском и осторожностью, чтобы достичь вожделенной цели: собрать больше всех драгоценностей в своём сундуке! Тот из вас, кто за пять походов в пещеру справится с этой задачей, и станет победителем.

СОСТАВ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображён ваш лагерь, соединённый со входами в пещеру Такора пятью дорожками. Каждый вход соответствует одному походу в пещеру.



ЖЕТОНЫ ВХОДОВ

На каждом жетоне указано число, обозначающее номер похода в пещеру, который начнётся через этот вход. С помощью этих жетонов вы будете следить за ходом игры.



КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

На картах исследования изображено то, что вы обнаружили в пещере во время похода. Карты (и находки) бывают трёх видов:

- Карты драгоценностей означают, что вы нашли рубины! Количество найденных рубинов показывают числа в углах карты (1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 11, 13, 14, 15 или 17).



- Карты ловушек покажут опасности, поджидающие вас на пути. Вас ждут змеи, катящиеся валуны, здоровенные скорпионы, реки лавы и высекающие копья. Каждая ловушка представлена на картах трижды.

- Карты артефактов не используются в базовой игре. В углах карт указано число дополнительных ПО (5, 7, 8, 10 или 12), которые вы получите в конце игры.

КАРТЫ РЕШЕНИЙ

Покажут остальным игрокам, что вы предпочтёте делать дальше – вернуться в лагерь или продолжить поход.



СУНДУКИ

Они станут надёжным хранилищем драгоценностей в лагере. Спрятанное туда никуда не денется до конца игры.



ДРАГОЦЕННОСТИ

Алые кристаллы рубинов принесут по 1 ПО в конце игры, а сияющих алмазов – по 5. Алмазы никогда не встречаются в пещере, но вы можете в любой момент обменять 5 рубинов на 1 алмаз.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

Положите **игровое поле** в центре стола.



5

Перемешайте карты **драгоценных камней** и **ловушек** и положите рядом с игровым полем лицовой стороной вниз. О подготовке к варианту игры «Охота за золотом» читайте на стр.8.



2

Положите 5 **жетонов входов** на поле согласно нумерации, цифрами вниз.



3

Каждый игрок выбирает персонажа, которым будет играть, и получает 2 **карты решений** с изображением этого персонажа, а также **фишку** и **сундук** такого же цвета, как рамка на картах решений. Поставьте фишку персонажа в лагерь. Если игроков меньше 8, верните лишние компоненты в коробку.



4

Сложите **рубины** и **алмазы** рядом с полем — это общий запас кристаллов драгоценностей.

4



ХОД ИГРЫ

В ходе партии вы совершите 5 походов в пещеру Такора. Каждый поход состоит из двух шагов: **ИССЛЕДОВАНИЯ** и **ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ** игроками.

ПОХОД

ИССЛЕДОВАНИЕ

Откройте верхнюю карту **исследования** из колоды и положите её рядом с соответствующим номеру похода входом на игровом поле: у вас получится коридор. Переставьте на эту карту фишки игроков.

- **Если вы открыли карту драгоценностей:** возьмите столько рубинов, сколько указано на карте, и **разделите поровну между игроками**, чьи фишки стоят на этой карте. Если поровну поделить добычу не получилось, положите лишние рубины на карту.

Пример

При игре в пятером открыта карта с 9 рубинами. Каждый игрок получает по 1 рубину и кладёт рядом со своим сундуком, а 4 останутся лежать на карте.



⚠ Рубины нельзя спрятать в сундук до тех пор, пока ваша фишка не вернётся в лагерь. Да, они почти в ваших руках, но их ещё можно утратить!

- **Если вы открыли карту ловушки:** проверьте, есть ли в коридоре пещеры, который вы исследуете, ещё одна такая же карта. Если нет, ничего не происходит. Если да, то пора бежать: все игроки должны покинуть пещеру, переставить свои фишки в лагерь и вернуть драгоценности, лежащие около их сундуков в общий запас. **Поход завершается немедленно.** (Переходите в раздел «КОНЕЦ ПОХОДА», стр. 7.)

Пример

Когда впервые открыта ловушка со змеёй, ничего не происходит и исследование продолжается. Позже в том же исследовании игроки открывают вторую ловушку со змеёй — и все бросаются наутёк, роняя найденное и думая только о спасении. Добыть рубины не удалось.

Исследование продолжается

Исследование завершено

Исследование продолжается

Наступает время **ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ**.

ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ

Прежде чем продолжить исследование, **каждый игрок** должен определиться — **хочет ли он** продолжить поход или намерен вернуться в лагерь. Если вы вернётесь в лагерь сейчас, то сможете спрятать в сундук все найденные вами в этом походе сокровища.

Для того, чтобы сообщить остальным игрокам о том, что вы будете делать, выложите перед собой 1 из ваших карт решения стороной с изображением персонажа вверх. Когда все игроки выложат перед собой по 1 карте, **все карты одновременно открываются**.



- **Карта «Продолжить»** означает, что вы собираетесь продолжить поход, открыть следующую карту исследования и собрать больше кристаллов драгоценностей.
- **Карта «Вернуться»** означает, что вы заканчите своё участие в походе. Если вы решили вернуться, сделайте следующее:
 - Переставьте свою фишку в лагерь, чтобы остальные знали, где ваш персонаж.
 - Заберите **все рубины**, оставшиеся на **картах драгоценностей**. Если решение вернуться приняли несколько игроков, рубины делятся между ними строго поровну. Если при этом остались лишние рубины, оставьте их на любой карте исследования в коридоре этого похода.

- Спрятите все найденные вами рубины внутрь **своего сундука**. Они сохранятся там до конца игры и принесут ПО.

Помните! Обменять 5 рубинов на 1 алмаз можно в любой момент.



Пока хоть один игрок желает рисковать вернитесь к шагу **«ИССЛЕДОВАНИЕ»** на стр. 5. Если **все вернулись** в лагерь, переходите в раздел **«КОНЕЦ ПОХОДА»**.



КОНЕЦ ПОХОДА

Поход завершается в двух случаях:

- все игроки вернулись в лагерь по своему решению

или

- вы открыли две карты с одинаковыми ловушками.

Настало время подготовиться к новому походу.

- 7 Снимите с поля **жетон входа** с номером, соответствующим порядковому номеру похода в пещеру. Этот вход в пещеру засыпало.



КОНЕЦ ИГРЫ

Настало время подсчитать ПО: каждый рубин в вашем сундуке равен 1 ПО, а каждый алмаз – 5 ПО.

Игрок, набравший **больше всех** ПО, – **победитель**.

В случае ничьей претенденты делят победу.

- 2 Верните в общий запас рубины, оставшиеся на картах в пещере.



- 3 Если поход закончился из-за сработавшей ловушки, **уберите одну карту этой ловушки** в коробку игры.



- 4 **Перемешайте** открытые в этом походе карты с оставшимися в колоде и положите новую колоду **рядом с игровым полем** лицевой стороной вниз.



Для начала нового похода откройте верхнюю карту колоды.

После того, как закончился пятый поход и вы убрали с поля последний жетон входа, наступает **КОНЕЦ ИГРЫ**.

1 ПО



5 ПО



ВАРИАНТ ИГРЫ «ОХОТА ЗА ЗОЛОТОМ»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Выполните подготовку к игре как обычно. Затем отсортируйте карты **артефактов по возрастанию** чисел на них (5, 7, 8, 10, 12) и положите рядом со стопкой исследования лицевой стороной вверх (сверху должна оказаться карта с числом 5).

ХОД ИССЛЕДОВАНИЯ

Играйте по обычным правилам со следующими изменениями.

Перед походом

Замешивайте верхнюю карту из стопки артефактов вместе с картами исследования перед началом каждого похода, включая первый. Получившуюся колоду кладите у стороны игрового поля, у которой изображён джип.

Исследование

Открыли во время похода карту артефакта?
Ничего не происходит. Положите её в коридор из карт исследования и сразу же переходите к принятию решения.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ:

Авторы: Алан Р. Мун и Бруно Файдутти
Художник: Пол Мафайон
Руководитель проекта: Квентин Шумакер
Графический дизайнер: Клэр Вач
3D: Валентин Якобергер
Переводчик: Данни Лоу
Особая благодарность: Вирджини Гилсон



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор и переводчик: Екатерина Швилкина
Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

Принятие решения

Если вернуться решил только один игрок – он забирает все открытые во время похода карты артефактов с собой и кладёт под свой сундук. Артефакт не драгоценность, его нельзя утратить, и он обязательно приносит победные очки в конце игры. Если вернуться решили одновременно несколько игроков – артефакты остаются в пещере.

КОНЕЦ ПОХОДА

Верните в общий запас руины, оставшиеся на открытых картах драгоценностей. Уберите в коробку оставшиеся в пещере карты артефактов так, чтобы они не попали в будущие походы текущей игры.



КОНЕЦ ИГРЫ

Посчитайте ПО за драгоценности из вашего сундука и прибавьте число с карты артефакта. Игрок, набравший больше всех ПО, – победитель.

В случае ничьей победителей будет несколько.