

## Diamant - KSR

### Material, Vorbereitungen:

15 Diamant-Karten: 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15, 17

15 Gefahren-Karten in 3 Arten

rote Edelsteine (Wert = 1), weiße Edelsteine (Wert = 5) - Einwechseln ist jederzeit möglich.

5 Höhlenblocker mit Nr. 1 bis 5 auf Höhleneingänge verteilen.

Diamant-Karten und Gefahren-Karten mischen = "Höhlen-Karten". Verdeckt bereitlegen.

In der Runde abklären, ob mit offenen oder verdeckten Schatzkisten gespielt wird.

Die Abenteurer-Figuren bleiben vor den Spielern stehen, bis sie ins Camp gestellt werden.

### 1) Beginn einer Expedition bzw. Fortsetzung:

**1 neue Höhlen-Karte aufdecken** und an Eingang bzw. später an Höhlen-Pfad anlegen.

#### ● **Wurde eine Diamant-Karte aufgedeckt, gilt:**

- Die darauf angegebene Anzahl Edelsteine wird **gleichmäßig** an alle noch beteiligten Spieler **verteilt**. Unteilbare Reste bleiben auf der Karte liegen.
- Die zugeteilten Edelsteine werden zunächst **neben** den Schatzkisten abgelegt. Nur bei freiwilligem Verlassen (Phase 3a) sind diese Steine erst sicher.

#### ● **Wurde eine Gefahren-Karte aufgedeckt, gilt:**

- Taucht eine Gefahr (es gibt 5 verschiedene) zum **1. Mal** auf, passiert weiter **nichts**.
- Kommt eine **Gefahr erneut** in selber Expedition vor, ist diese **Reise** sofort **vorbei**. Alle Spieler fliehen zurück ins Camp und **verlieren** alle ihre Schätze, die **neben** ihren Schatzkisten liegen. Die Edelsteine auf Höhlenkarten kommen nun in den Vorrat.

### 2) Vor der nächsten Höhlen-Karte wird über Flucht oder Verbleib entschieden:

Alle Spieler entscheiden geheim in der rechten Faust, ob sie die nächste Etappe (nächste Höhlen-Karte) mitforschen wollen oder aussteigen, also fliehen.

- ➡ Abenteurer in Faust = Spieler will fliehen.
- ➡ Leere Faust = Spieler will weiterforschen

Die Spieler **öffnen gleichzeitig** ihre Fäuste.

### 3a) - Abenteurer liegt in der Faust:

- Die beteiligten Spieler **fliehen** aus der Höhle **und nehmen** dabei alle noch auf den Höhlen-Karten liegenden **Diamanten mit**. Diese Expedition ist für sie damit beendet und ihre Spiel-Figuren kommen ins Camp.
- Sind **mehrere Spieler ausgestiegen**, **teilen** sie sich die Diamanten der Höhle **gleichmäßig** auf. Dazu werden alle ausliegenden Diamanten auf Höhlenkarten addiert. Überzählige Diamanten bleiben auf beliebigen Höhlenkarten liegen.
- Alle bisher neben ihrer Schatzkiste liegenden Diamanten und die gerade mitgenommenen Steine dürfen nun **in die eigene Schatztruhe** gelegt werden und sind damit sicher.

### 3b) - Kein Abenteurer in der Faust:

Alle hierbei beteiligten Spieler nehmen an der weiteren Expedition teil.

### 4) Ggf. neue Expedition:

- Ist auch der letzte Spieler ausgestiegen oder es gab eine Gefahren-Flucht, werden alle Karten eingesammelt und mit dem Stapel vermischt. Wurde vorherige Expedition durch eine Gefahr beendet, wird **eine** dieser Gefahren-Karten aus dem Spiel genommen.
- Der nächste Höhleneingang ist Startbasis für das neue Abenteuer.

### Es geht weiter mit Phase 1.

### Spiel-Ende:

Nach 5 Expeditionen zählen alle Spieler ihre Diamanten (Werte) in den Schatzkisten. Die höchste Wertesumme gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.07.09

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

**UPDATE-Grund: komplette Überarbeitung**