

DIAMANTES

Para 3 a 8 jugadores a partir de 8 años.
Un juego de Alan R. Moon y Bruno Faidutti

Reglamento traducido y revisado
por Chema Pamundi
Adaptación gráfica: Darío Pérez

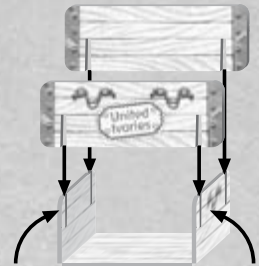
AVENTURA Y ENGAÑO EN LAS CUEVAS

@2007 Devir Iberia, S.L.

CONCEPTO Y OBJETIVO DEL JUEGO

En Diamantes, los jugadores son un grupo de aventureros decididos a explorar unas cuevas que parecen estar llenas de piedras preciosas. Todos quieren volver de la expedición llevando consigo los más valiosos rubíes y diamantes; sin embargo, las cuevas también están plagadas de peligros, así que hacerse con sus riquezas y salir de allí sanos y salvos no será una tarea fácil.

Los jugadores explorarán las cinco cuevas, cada uno de ellos intentando acumular la mayor cantidad posible de piedras preciosas. El vencedor será quien, al final del juego, tenga más piedras preciosas en su Cofre de Tesoro.



COMPONENTES

1 tablero que representa el campamento base y las 5 entradas a las cuevas

30 cartas de cueva, divididas de la siguiente manera:

15 cartas de Diamantes: 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15, 17

15 cartas de Peligro (3 de cada uno de los siguientes Peligros):

Serpiente, Escorpión, Desprendimiento, Bolsa de Gas, y Explosión

90 Piedras preciosas: 60 Rubíes (blancos) con un valor de 1, 30 Diamantes (rojos) con un valor de 5

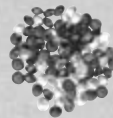
8 Peones de Aventureros de colores diferentes

8 Cofres de Tesoro de colores diferentes

5 Obstáculos para bloquear las entradas a las cuevas, numerados del 1 al 5

PREPARACIÓN DEL JUEGO

El campamento base se coloca en un lado de la mesa, con las entradas a las cuevas encaradas hacia el centro de la zona de juego. La reserva de piedras preciosas (Rubíes y Diamantes) se coloca también a un lado. A continuación, cada jugador elige un color, y toma el Cofre de tesoro y el Aventurero de dicho color, colocándolos enfrente suyo.



Empezando el juego

Los Obstáculos (numerados del 1 al 5) se colocan en orden en las entradas de las cinco cuevas. Las cartas de cueva se barajan y se colocan en una pila boca abajo sobre el tablero, en el campo que hay al lado del campamento base. Este será el mazo de cuevas.

DESARROLLO DEL JUEGO

La partida se compone de cinco rondas, llamadas "expediciones". Una expedición consiste en una cantidad variable de turnos en los que los Aventureros exploran juntos una cueva, para lo cual van revelando cartas de cueva que pueden contener Diamantes o Peligros. Sin embargo, antes de revelar cada una de estas cartas de cueva, cada jugador debe decidir si va a correr el riesgo de seguir adelante con la expedición para encontrar más piedras preciosas, o si prefiere abandonar y volver al campamento base para poner a salvo el botín que ha logrado hasta el momento. Esta decisión es importante porque, en cuanto un mismo Peligro aparezca por segunda vez durante una expedición, todos los Aventureros que sigan dentro de la cueva serán presa del pánico y dejarán caer todas las piedras preciosas que lleven encima, huyendo de la cueva y volviendo al campamento base con las manos vacías.

Al final de la quinta expedición, el jugador que haya logrado poner a salvo una mayor fortuna en piedras preciosas será el ganador de la partida.

LA EXPEDICIÓN

Para indicar el inicio de la primera expedición, se retira de la entrada de la primera cueva el marcador de Obstáculo. A continuación, se revela la primera carta del mazo de cuevas y se coloca adyacente a la entrada de la primera cueva (ver la ilustración de la derecha). A partir de ahí, la cueva se irá extendiendo al añadirle nuevas cartas.

Cada vez que se revela una carta, se considera automáticamente que todos los jugadores que siguen en la cueva se han movido a dicha carta. No es necesario usar los peones de Aventurero para indicar esto; cada jugador debe seguir guardando en su mano su peón de Aventurero hasta que abandone la cueva, momento en el cual lo colocará en el campamento base (los peones de Aventurero se utilizan únicamente para decidir si el jugador sigue por la cueva o abandona la expedición, como se verá más adelante).

La carta de cueva que se ha revelado puede indicar o bien la presencia de Diamantes o bien algún Peligro, tal como se describe a continuación:



DIAMANTES

Las cartas de Diamantes son las que contienen un número impreso. Estas cartas indican que la expedición está resultando todo un éxito, ya que los jugadores han encontrado un nuevo yacimiento de piedras preciosas. Cuando una carta de Diamantes es revelada, se coloca de modo que extienda la cueva, y a continuación los jugadores que sigan dentro de la cueva se reparten las piedras preciosas indicadas por la carta. Las piedras preciosas deben dividirse a partes iguales entre los jugadores. Cada jugador recibirá de la reserva exactamente el mismo número de piedras. Si tras el reparto sobran algunas piedras (lo cual es bastante común), esas piedras sobrantes se colocarán sobre la carta.



Cada Rubí (piedras rojas) cuenta como 1 piedra preciosa, mientras que cada Diamante (piedras blancas) vale 5 piedras preciosas. Los jugadores pueden usar ambos tipos de piedras según sus necesidades. En cualquier momento del juego, cualquier jugador puede intercambiar 5 Rubíes por 1 Diamante.

Ejemplos:

- Si una carta contiene 11 piedras preciosas y hay 5 Aventureros en la cueva, cada uno recibirá 2 Rubíes de la reserva, y sobrará 1 Rubí, que se colocará sobre la carta.
- Si la carta contiene 17 piedras preciosas y quedan 3 Aventureros en la cueva, cada uno recibirá 5 Rubíes (o bien 1 Diamante) de la reserva, y sobrarán 2 Rubíes, que se colocarán sobre la carta.



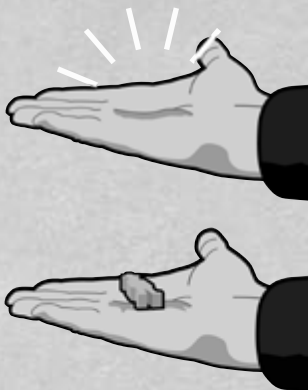
Importante: los jugadores deben colocar junto a sus Cofres de Tesoro las piedras preciosas que se hayan repartido, para indicar que siguen cargando con ellas. Sólo cuando salgan de la cueva (si lo hacen a tiempo, antes de que aparezcan dos Peligros del mismo tipo) podrán colocar las piedras preciosas en su Cofre de Tesoro, y así conservarlas hasta el final del juego.



PELIGROS

Serpientes, escorpiones, desprendimientos, bolsas de gas, explosiones... todo tipo de peligros acechan en el camino de los aventureros. Las cartas de Peligro contienen una ilustración del tipo concreto de peligro que representan. Cuando una carta de Peligro es revelada, se coloca boca arriba como la siguiente extensión de la cueva. En las galerías subterráneas, los peligros suelen aparecer tras esquinas o recovecos que no se ven a simple vista. Por ello, la carta de Peligro debe colocarse de modo que la cueva gire hacia la izquierda o la derecha. La dirección en la que gire la cueva es irrelevante, siempre y cuando pueda seguir extendiéndose sin llegar a topar con el campamento base ni con la extensión de cueva que ha sido colocada hasta ese momento.

Si los Aventureros se encuentran con un tipo concreto de Peligro por primera vez en esa cueva, se supone que son capaces de superarlo, y la expedición puede seguir adelante con normalidad.



En cambio, si el mismo tipo de Peligro aparece por segunda vez en esa misma cueva (no es necesario que aparezca dos veces de forma consecutiva), la expedición finalizará de inmediato. Cuando esto ocurra, todos los Aventureros que sigan en la cueva huirán despavoridos hasta el campamento base, dejando caer lo que lleven encima. Por tanto, esos jugadores perderán todas las piedras preciosas que tengan junto a sus Cofres de Tesoro; es decir, las que han encontrado en esta cueva y que se han ido repartiendo a medida que avanzaba la expedición. En cambio, podrán conservar las piedras preciosas que ya tengan dentro de sus Cofres de Tesoro (por lo tanto, los jugadores que hayan abandonado la cueva antes de que aparezca el segundo Peligro del mismo tipo no sufrirán ningún efecto adverso).

EL DILEMA: ADENTRARSE MÁS EN LA CUEVA, O ABANDONAR LA EXPEDICIÓN

Cada turno, antes de que se revele una nueva carta de cueva, todos los jugadores que sigan en la cueva deben decidir, de manera simultánea, si quieren seguir avanzando por la cueva para encontrar más Diamantes, o si prefieren dejar la cueva para poner a salvo el tesoro que han acumulado en esa expedición.

Para tomar esta decisión, cada jugador, en secreto, pondrá en su puño su peón de Aventurero si quiere abandonar la expedición, o dejará su puño vacío si prefiere seguir adelante por la cueva. Cuando todos los jugadores se hayan decidido, mostrarán sus puños y los abrirán a la vez:

Seguir en la cueva: los jugadores que al abrir el puño no tengan a su Aventurero en la mano han decidido seguir avanzando por la cueva en busca de más piedras preciosas. Se quedarán con su peón de aventurero, y la expedición seguirá adelante para ellos.

Abandonar la cueva: los jugadores que al abrir el puño tengan a su aventurero en la mano han decidido salir de la cueva para volver al campamento base. En su camino de vuelta, recogerán todas las piedras preciosas que todavía estén sobre las cartas de cueva. Si varios jugadores abandonan la cueva a la vez, las piedras preciosas que haya sobre las cartas se dividirán entre ellos a partes iguales. Esta división se hará de una vez con el total de piedras preciosas que queden en la cueva (es decir, no se dividirán por separado las piedras de cada carta de cueva). Si tras este reparto siguen sobrando piedras preciosas, éstas se dejarán sobre cualquier carta de la cueva (es irrelevante sobre qué carta se dejen). Por ejemplo, si 2 jugadores abandonan la cueva y quedan 5 Rubíes repartidos por todas las cartas de cueva, los

jugadores se repartirán 2 Rubíes para cada uno, y sobrará un Rubí, que se dejará sobre una cualquiera de las cartas de la cueva. Una vez se hayan repartido estas piedras preciosas, los jugadores que han abandonado la cueva dejarán a su Aventurero en el campamento base, colocarán en su Cofre de Tesoro todas las piedras preciosas que hayan recolectado, y esa expedición habrá finalizado para ellos.

Respecto a los Cofres de Tesoro: recomendamos que los Cofres de Tesoro se mantengan a la vista durante el juego. No obstante, también puedes jugar manteniendo oculto tu Cofre de Tesoro a los demás jugadores, si todo el mundo está de acuerdo sobre esto antes de empezar la partida.

NUEVAS EXPEDICIONES

Cuando el último jugador abandona la cueva, o cuando uno de los 5 Peligros del juego es revelado por segunda vez en esa cueva, la expedición finaliza de inmediato. Cuando una expedición finaliza, se llevan a cabo una serie de pasos para iniciar la siguiente expedición:

- Si la expedición ha finalizado porque un Peligro ha sido revelado por segunda vez, una de las dos cartas de Peligro en cuestión es retirada del juego. Guárdala en la caja, porque no se volverá a utilizar en esta partida.
- Si tras finalizar la expedición todavía quedan piedras preciosas en la cueva, se devuelven a la reserva.
- Se recogen todas las cartas de cueva de la mesa, se barajan para formar de nuevo el mazo de cuevas, y se vuelve a colocar el mazo boca abajo en el campo que hay junto al campamento base.
- A continuación se retira el obstáculo de la cueva con el siguiente número, y de nuevo se revela la primera carta del mazo y se coloca adyacente a la entrada de la cueva (durante el primer turno de una expedición no hay ningún motivo para abandonar la cueva, así que los jugadores pueden saltarse el paso de decidir que harán, y considerar directamente que todos entran en la cueva).

Las 5 expediciones del juego siguen las mismas reglas.

FINAL DEL JUEGO Y GANADOR

Cuando la quinta expedición finalice, todos los jugadores contarán el total de sus tesoros (cada Rubí vale 1 punto, y cada Diamante vale 5 puntos). El jugador con la mayor puntuación será el vencedor.

VARIANTE DE JUEGO: PARTIDAS DE DOS JUGADORES

Aunque Diamantes es un juego principalmente diseñado para partidas de 3 a 8 jugadores, también puede ser jugado por sólo dos jugadores con el siguiente cambio de reglas: cada jugador utilizará dos Aventureros. Eso significa que las piedras preciosas serán divididas entre el número de Aventureros que permanezcan en la cueva, no entre el número de jugadores. Cuando un jugador tenga que elegir qué hacer con sus Aventureros, puede decidir que uno de ellos vuelva al campamento base y el otro se quede en la cueva (mostrando sólo a uno de sus Aventureros al abrir su mano), o que ambos vuelvan al campamento base (mostrando su mano vacía), o que ambos permanezcan en la cueva (mostrando a los dos Aventureros al abrir su mano). A efectos de juego cada Aventurero se tratará como si perteneciera a un jugador diferente. Por tanto, las piedras preciosas de cada Aventurero deberán mantenerse en pilas separadas, y cuando un Aventurero abandone la cueva sólo se podrán guardar en el Cofre de Tesoro las piedras preciosas que haya recolectado dicho aventurero.

VARIANTE DE JUEGO: "DIAMANTES JONES" Y EL ÍDOLO PROHIBIDO

Esta variante de juego hace aún más emocionantes las partidas, ya que añade a Diamantes un nuevo factor estratégico. Para jugar con esta variante, necesitarás 5 peones especiales de "ídolo" (cualquier tipo de ficha o peón servirá; los granjeros del juego Carcassonne o las fichas del juego Tsuro, ambos publicados por Devir, sirven bien para esta función). Esta variante se juega exactamente igual que el juego normal de Diamantes, excepto cuando se revela una carta de Diamantes con el número 1. En ese caso, en lugar de colocar sobre la carta un Rubí, se colocará un ídolo. Un ídolo es un tesoro que no puede repartirse entre varios Aventureros, así que la única manera de hacerse con él es si eres el único Aventurero que sigue en la cueva cuando se revela la carta del ídolo, o si el ídolo se encuentra sobre una carta que ha sido dejada atrás, y tú Aventurero es el único que decide abandonar la cueva y volver al campamento base. Al final del juego, cada ídolo que tengas en tu Cofre de Tesoro valdrá 10 puntos.