

ダイヤモンド

Diamant

Alan R. Moon & Bruno Faidutti 作
3 ~ 8人用 8歳以上 所要時間約20分

坑道からダイヤモンドをたくさん持ってこられるのは誰でしょうか。プレイヤーは、5つの坑道を探索し、できるだけ多くの宝石を安全に確保することを目指します。ゲームの終了時に、宝箱の中にもっとも多くの宝石を確保しているプレイヤーの勝ちとなります。

内容物

坑道カード 30

ダイヤモンドカード 15

(1、2、3、4、5、5、7、7、9、11、11、13、14、15、17)

危険カード 15 (ヘビ、サソリ、地滑り、ガスだまり、爆発)

ダイヤモンド 75 (赤(価値1) 45、白(価値5) 30)

冒険者 8 (プレイヤーカラー8色)

宝箱 8 (プレイヤーカラー8色)

坑道番号 5 (数字の1~5)



最初に冒険に出る前に、宝箱と坑道番号タイルを型紙から気をつけて取り外します。宝箱は、同じ色の3つの部品から作られます。左図のように組み立ててください。ゲームが終わったら、宝箱は組み立てたままの状態です箱の中のいちばん大きなところに入れておきます。

ゲームの準備

- 各プレイヤーは、同じ色の冒険者1つと宝箱1つを持ちます。宝箱は自分の前に置いておき、冒険者は手の中に持ちます。
- 坑道番号タイル(1~5)を、テーブルの中央に適当な間隔で並べます。
- 坑道カードはよく混ぜて、裏向きの山にして置きます。
- ダイヤモンドは、全体のストックとしてその脇に置いておきます。

探検

すべての冒険者は、同時に坑道のより深くへと潜っていきます。そこでは、ダイヤモンドが見つかりますが、危険とも遭遇します。カードをめくる前に、各プレイヤーは、危険を冒しながら先に進むかどうかを決めます。もしくは、獲得物をキャンプに持ち帰って確保するかです。同じ危険に2度遭遇してしまった場合には、冒険者たちは大きな恐怖に駆られて、キャンプまで戻らなければなりません。何も獲得することなく、です。

カードの山に一番近いプレイヤーが最初の坑道カードをめくり、表向きにして坑道タイルのとなりに置きます。そして次の坑道カードをめくり、最初の坑道カードの隣に置きます。カードを配置していくことによって、坑道がのびていくのです。カードを配置する方向は、すでに置かれている坑道と交差しない限り、任意です。

冒険者コマは、坑道を去まで手に持っておきます。

めくられたカードがダイヤモンドか、危険かによって、以下の処理を行います。

ダイヤモンド



これをめくると、探検は成功です。坑道にいるプレイヤーたちで、カードに書かれている数字の分のダイヤモンドをストックから獲得し、同数ずつ分け合います。すなわち、ストックから同じ数ずつダイヤモンドを獲得します。あまりのダイヤモンドは、めくられたダイヤモンドのカードの上に置いておきます。

例：めくられたカードには、ダイヤモンド11個が書かれており、5人のプレイヤーが坑道にいました。各プレイヤーは、2つずつ赤いダイヤモンドをストックから獲得します(5人各2つずつ計10個、あまり1個)。あまりのダイヤモンドは、めくられたダイヤモンドカードのところに置いておきます。

カードには、ダイヤモンド17個が書かれており、冒険者は3人が残っています。各プレイヤーは、赤いダイヤモンドを5つ(もしくは白を1つ)獲得します。ストックから赤いダイヤモンドを2つ取り、カードの上に置きます。

重要：プレイヤーが集めたダイヤモンドは、まずは宝箱のとなりに置いておきます。坑道から自分で脱出した場合のみ、ダイヤモンドを確保でき、ゲーム終了まで持つことができます。

赤(1ポイント)と白(5ポイント)のダイヤモンドは、いつでも両替することができます。

危険



どの坑道にも危険はあります。ヘビ、サソリ、地滑り、ガスだまり、爆発といったカードは、その前にめくったカードのとなりに置きます。

危険に遭遇すると、坑道は常に曲がります。

最初に危険に遭遇した場合には、それを乗り越えて進むことができます。しかし、注意してください。**同じ危険に2回目**の遭遇をしたら(連続していなくてもかまいません)、探検は直ちに終了します。

まだ坑道にいる冒険者は、直ちに坑道から出なければなりません。

これらのプレイヤーは、宝箱のとなりに置いていたダイヤモンドをすべて失い、ストックに戻します。宝箱の中のダイヤモンドは確保されています。

坑道を進むか、脱出するか、それが問題です。

次のカードをめくる前に、必ず坑道にいるすべてのプレイヤーに尋ねなければなりません。

- ・そのまま進んで、見つけたダイヤモンドをすべて失う危険を冒すか？
- ・あるいは坑道を去って、財宝を確保するか？

この決断を示すために、すべてのプレイヤーは手を握ってテーブルの中央に出します。そのあと、同時に手を開きます。



・進む：冒険者コマを手に握っていないければ、坑道をより深くに進み、より多くのダイヤモンドを集めようとしています。冒険者コマは手元に持ったままになります。

・坑道を去る：冒険者コマを手に握ったプレイヤーは、この坑道で集めたダイヤモンドを宝箱の中に入れます。加えて、これまでカード上に残っている

ダイヤモンドを、地上へ戻る道すがら集めます。これで今回の冒険は終了です。残ったプレイヤーで冒険を続けます。

同時に複数のプレイヤーが去ることにはした場合には、残っているダイヤモンドをすべて集めて、同数ずつに分けます。あまりのダイヤモンドはそのままにしておきます。

最後のプレイヤーが坑道を去るか、いずれかの種類の危険カードが2枚めくられたら、その時点で探検は終了となります。

次の探検

次の探検に移るときには、すべての坑道カードを集め、山札のカードと一緒に混ぜます。

例外：直前の探検が、同じ危険カード2枚をめくって終了していた場合には、それらの危険カードのうち1枚を箱の中に戻し、ゲームに使用しません。

カードの上に残されたダイヤモンドは、ストックに戻します。

そしてすべての冒険者が次の坑道に入っていきます。ここで、つぎの数字の坑道番号タイルからはじめます。カード山にいちばん近いところにいるプレイヤーが、再び坑道カードをめくり、次の坑道タイルのとなりに置き...、と続けます。

同様のルールで、5つの探検を行います。

宝箱について：ゲームを通じて、宝箱は公開してプレイすることをおすすめします。宝箱の中身を非公開でプレイしたい場合には、ゲームをはじめる前にプレイヤーで同意しておくようにしてください。

たいへん珍しいことですが、ストックのダイヤモンドがなくなる可能性もあります。この場合、別のもの（コインなど）で代用するとよいでしょう。

補足：このゲームの初期バージョンでは、ゲームボードが付属していましたが、このバージョンではゲームボードは付属していません。

ルール問い合わせ先

ゲームの終了

5回目の探検が終了したら、すべてのプレイヤーは獲得したダイヤモンドを数えます（赤は1ポイント、白は5ポイント）。最もポイントの高いプレイヤーの勝利です。

 Möbius

メビウス ゲームズ

〒112-0004 東京都文京区後楽 1-1-15 梅澤ビル 5 階

Tel 03-3815-5956 Fax 03-3815-7956

e-mail:shop@mobius-games.co.jp

URL <http://www.mobius-games.co.jp/>