

DIAMANT

MISE EN GARDE ET TRAHISON

Cette micro-extension comprend 2 modules :
MISE EN GARDE, chamboulant le déroulement de chaque expédition par différents effets, et **TRAHISON**, vous proposant une 3^e carte Décision, à usage unique. Vous pouvez jouer, au choix, avec seulement l'un des deux, ou avec les deux durant la même partie.

MATÉRIEL ET ÉLÉMENTS DE JEU

8 cartes Trahison



Ces nouvelles cartes Décision vous permettent de tendre des pièges aux autres explorateurs !

9 tuiles Mise en garde



Ces tuiles Mise en garde présentent différents effets qui vont **influencer sur le déroulement de chaque expédition**.

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place du livret du jeu de base, en incluant ces modifications pour les étapes concernées :



2

MISE EN GARDE

Une fois les 5 tuiles Entrée de la grotte installées, mélangez les 9 tuiles Mise en garde. **Placez-en une au hasard devant chacune des Entrée de la grotte, face cachée.** Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.

3

TRAHISON

Chaque joueur prend également **une carte Décision Trahison** de sa couleur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

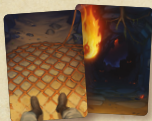
TRAHISON

Lors de la phase **DÉCISION DES JOUEURS**, vous pouvez désormais choisir la carte Trahison.

Pour cela, **placez-la devant vous** comme vous le feriez avec une carte Continuer ou Sortir. Cependant, au moment où les joueurs révèlent simultanément leur carte, **révélez-la rapidement devant un autre joueur** :



- ♦ Si ce joueur a choisi **Sortir** : Après qu'il a ramassé les Rubis qui lui reviennent en sortant de la grotte, et avant qu'il ne les dépose dans son Coffre, **volez-lui jusqu'à 10 Rubis situés à côté de son Coffre**. Placez-les à côté du vôtre. Il peut déposer normalement les Rubis qu'il lui reste dans son Coffre. Remettez votre carte Trahison dans la boîte. **Vous continuez l'expédition dans la grotte.**



- ♦ Si ce joueur a choisi **Continuer** ou **Trahison** ou qu'un autre joueur a essayé de Trahir le même joueur que vous : **Rien ne se passe**. Remettez votre carte Trahison dans la boîte.



MISE EN GARDE

Au début de chaque manche, avant la 1^{re} avancée dans la grotte, **révélez la tuile Mise en garde de la manche en question**. Lisez l'effet à voix haute. Cet effet constitue une règle additionnelle pour cette manche (et cette manche uniquement).



À la fin de chaque manche, remettez dans la boîte la tuile Mise en garde face visible.

L'effet d'une tuile Mise en garde prévaut toujours sur la règle inscrite dans le livret de règles, si des points se contredisent.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie reste inchangée : le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

GÉNÉRIQUE

Auteurs : **Alan R. Moon & Bruno Faidutti**
Illustrateur : **Paul Mafayon**
Chef de projet : **Adrien Fenouillet**
Graphiste : **Claire Wach**
Relecteur : **Xavier Taverne**
Relectrice : **Maëva Debieu**

contact@iello.fr • iello.fr

