

# 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<sup>e</sup> 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



Sur ces nouvelles cartes  
Décision, vous verrez de  
nombreux pièges illustrés.

9 tuiles Mise en garde



Ces tuiles Mise en garde  
présentent différents effets qui  
vont **influer** 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 :

## 4 TRAHISON

Chaque joueur prend une carte Décision "Continuer", une carte Décision "Sortir", et une carte Décision "Trahison".



## 6 MISE EN GARDE

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



# 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** : **Rien ne se passe**. Remettez votre carte Trahison dans la boîte.



## MISE EN GARDE

Au début de chaque manche, avant la 1<sup>re</sup> 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).

L'effet d'une tuile Mise en garde prévaut toujours sur la règle inscrite dans le livret de règles, si ces deux 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 : **XAVIER TAVERNE**

Graphiste : **FRÉDÉRIC DERLON**

Rédacteur : **XAVIER TAVERNE**

Relectrice : **MAËVA DEBIEU**

[WWW.IELLO.COM](http://WWW.IELLO.COM)



SUIVEZ-NOUS SUR

