

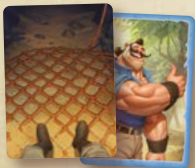
DIAMENTY

PRZESTROGA I ZDRADA

Ten mikrododatek zawiera 2 moduły:
PRZESTROGA, który urozmaica rozgrywkę każdej wyprawy, dzięki różnym efektom, oraz **ZDRADA**, który wprowadza trzecią kartę Decyzji z jednorazowym efektem. Możesz włączyć do rozgrywki dowolnie, tylko jeden albo oba moduły jednocześnie.

KOMPONENTY

8 kart Zdrady



Ta nowa karta Decyzji niesie ze sobą kilka różnych pułapek.

9 kafelków Przestrogi



Kafelki Przestrogi wprowadzają różne efekty, które **wpłyną na rozgrywkę każdej wyprawy.**

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotujcie rozgrywkę zgodnie z zasadami gry podstawowej, z następującymi zmianami w poszczególnych krokach:



2

PRZESTROGA

Po umieszczeniu 5 kafelków Wejścia do Jaskini, potasujcie 9 zakrytych kafelków Przystrogi. **Przy każdym Wejściu do Jaskini umieśćcie po jednym zakrytym kafelku Przystrogi**, a pozostałe odłóżcie do pudełka bez ich odkrywania.

3

ZDRADA

Każdy gracz bierze **kartę Zdrady** w swoim kolorze.



ROZGRYWKA

ZDRADA

Podczas fazy **DECYZJI GRACZY**, każdy z graczy może wybrać kartę Zdrady.

Jeśli to zrobi, **kładzie ją zakrytą przed sobą** tak, jakby była kartą Kontynuacji lub Powrotu. Jednak gdy gracze jednocześnie odkrywają swoje karty, **każdy gracz, który wybrał kartę Zdrady, błyskawicznie ją odkrywa, umieszczając ją przed innym graczem:**



- Jeśli ten gracz wybrał kartę **Powrotu**: Po zebraniu Rubinów podczas wyjścia z jaskini, ale przed dodaniem ich do skrzyni, **gracz, który umieścił przed nim kartę Zdrady, kradnie mu do 10 ze zdobytych w tej Ekspedycji Rubinów.**

Umieszcza je w swojej skrzyni. Okradziony gracz może następnie umieścić pozostałe Rubiny w swojej skrzyni. Gracz, który zagrał kartę Zdrady, odkłada ją do pudełka i **kontynuuje Eksplorację Jaskini.**



- Jeśli ten gracz wybrał kartę **Kontynuacji** lub **Zdrady**, albo jeśli inny gracz również próbował Zdradzić tego samego gracza: **Nic się nie dzieje.** Odłóżcie zagrane karty Zdrady do pudełka. Kontynuujcie Eksplorację Jaskini.

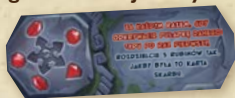


PRZESTROGA

Na początku każdej rundy, przed pierwszą fazą **EKSPLORACJI JASKINI**, odkryj cie kafelek Przestrogi z aktualnej rundy.

Przeczytajcie efekt na głos.

Ten efekt wprowadza dodatkową zasadę obowiązującą w tej rundzie (i tylko w tej rundzie).



Na koniec każdej rundy odłóżcie kafelek Przestrogi z tej rundy do pudełka.

Efekty kafelków Przestrogi zawsze zastępują zasady z instrukcji, jeśli są ze sobą sprzeczne.

KONIEC GRY

Koniec gry rozpatruje się tak samo, jak w grze podstawowej: gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

TWÓRCY

Projekt gry: **Alan R. Moon & Bruno Faidutti**

Ilustracje: **Paul Mafayon**

Kierownik projektu: **Adrien Fenouillet**

Projekt graficzny: **Claire Wach**

Redakcja: **Xavier Taverne, Marcin Zalewski**

Tłumaczenie na język angielski: **Danni Loe**

Tłumaczenie na język polski: **Damian Mazur**

Skład: **Radosław Dawid**



contact@iello.com
iellogames.com

**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

e-mail: portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.portalgames.pl