DIAMANT

WARNUNG UND VERRAT

Diese Mini-Erweiterung enthält 2 Module:
***WARNUNG**, welches die Regeln bei jeder Expedition durch verschiedene Effekte verändert, und*
***VERRAT**, welches eine 3. Entscheidungskarte einführt.*
Ihr könnt frei wählen, ob ihr nur mit einem oder beiden Modulen gleichzeitig spielen wollt.

SPIELMATERIAL

8 Verrat-Karten



Mit dieser neuen Entscheidungskarte könnt ihr **andere Personen bestehlen**.

9 Warnung-Plättchen



Die Warnung-Plättchen bringen verschiedene Effekte ins Spiel, die die ***Regeln bei jeder Expedition verändern***.

Ersatzteilservice: *Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:* ***www.pegasus.de/ersatzteilservice***. *Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team*

SPIELAUFBAU

Folgt den Anweisungen für den Spielaufbau in der Anleitung des Grundspiels, mit den folgenden Änderungen für diese Schritte:



2 WARNUNG

Nachdem ihr die 5 Eingänge gelegt habt, mischt die 9 Warnung-Plättchen verdeckt. **Legt je 1 Warnung-Plättchen verdeckt an jeden der 5 Eingänge.** Legt alle übrigen Warnung-Plättchen unbesehen in die Schachtel zurück.

3 VERRAT

Nehmt euch jeweils die Verrat-Karte eurer Farbe als 3. Entscheidungskarte.



SPIELABLAUF

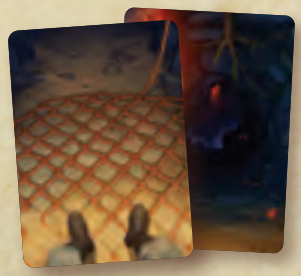
VERRAT

Wenn ihr euch entscheiden müsst, ob ihr **WEITERGEHEN ODER ZURÜCKGEHEN** wollt, dürft ihr anstatt der weiter- oder der zurück-Karte auch eure Verrat-Karte wählen.

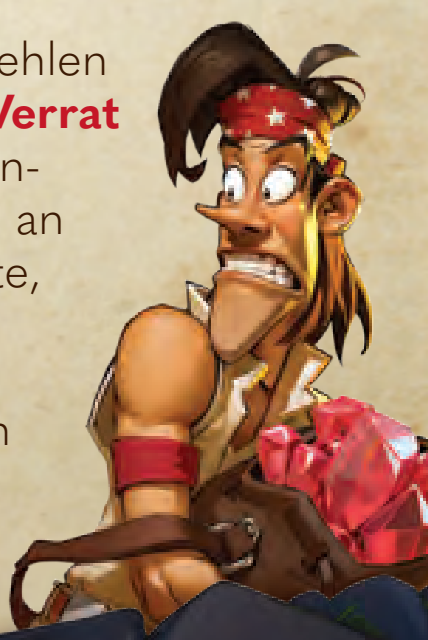
Tust du dies, **lege die Karte wie gewohnt verdeckt vor dir aus**. Wenn ihr jedoch anschließend alle eure Karten gleichzeitig aufdecken müsst, **lege die Karte schnell offen vor eine andere Person**:



- Falls diese Person sich für **Zurück** entschieden hat: Nachdem sie ggf. verbliebene Rubine erhalten hat, aber bevor sie ihre Edelsteine in ihre Truhe legt, **stiehlst du bis zu 10 ihrer bei dieser Expedition gesammelten Rubine**. Lege die gestohlenen Rubine **sofort in** deine eigene Truhe. Die bestohlene Person legt anschließend ggf. übrige Rubine in ihre Truhe. Lege deine Verrat-Karte in die Schachtel zurück. **Du nimmst weiterhin an der Expedition teil.**



- Falls die Person, die du bestehlen willst, sich für **Weiter** oder **Verrat** entschieden hat oder eine andere Person ebenfalls Verrat an derselben Person üben wollte, **passiert nichts**. Lege deine Verrat-Karte in die Schachtel zurück. Du nimmst weiterhin an der Expedition teil.



WARNUNG



Zu Beginn jeder Expedition **deckt ihr vor dem 1. *DIE HÖHLE ERKUNDEN* das Warnung-Plättchen am Eingang der aktuellen Expedition auf**.

Lest den Effekt laut vor. Dieser Effekt bringt eine zusätzliche Regel für diese Expedition ins Spiel (und nur für diese Expedition).

Legt das offen ausliegende Warnung-Plättchen am Ende der Expedition in die Schachtel zurück.

Der Effekt eines Warnung-Plättchens hat immer Vorrang vor den Regeln in der Anleitung, falls diese sich widersprechen sollten.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spielende bleibt unverändert: Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

IMPRESSUM

Spieldesign: Alan R. Moon & Bruno Faidutti | **Illustration:** Paul Mafayon
Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese | **Redaktion:** Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
mit Genehmigung von iello. © 2025 IELLO SAS.
© der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele