

Diamonds Club



Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Rüdiger Dorn · Illustration: Franz Vohwinkel · Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Redaktion: Clemens Türck
Ravensburger Spiele® Nr. 26 482 7

England im ausklingenden 19. Jahrhundert:

Von London aus beherrscht das Britische Imperium ein Viertel der gesamten Landfläche der Welt. Am Silvesterabend des Jahres 1899 treffen im Londoner Diamonds Club nahe der St. James Street drei Lords und eine Lady zusammen, die ihren Reichtum dem Edelsteinhandel verdanken.

Im Salon entbrennt ein heftiger Disput darüber, wer von ihnen der Erfolgreichste ist im weltweiten Geschäft um Rubine, Smaragde & Co. und damit das Recht hat, dem Diamonds Club vorzustehen.

Als um Mitternacht die Glocken des Big Ben zu Neujahr läuten,

schließen die Kontrahenten eine historische Wette, um den neuen Vorsitzenden zu küren:

Wer im nächsten Jahr die gewinnbringendsten Geschäfte tätigt und damit den prächtigsten Park Englands gestaltet, der soll fortan der „Lord (oder die Lady!) of Diamonds“ sein!

Inhalt

4 Spielertableaus

Jedes Tableau zeigt den Park eines Spielers und drei Entwicklungsleisten (Wald, Technik, Geld).

1 Spielplan (bestehend aus 4 Teilen)

Der Spielplan zeigt oben die Preistafeln für die Landschafts-Plättchen, in der Mitte ist Platz für die Marktstreifen, unten befindet sich die Startspielerleiste.

12 doppelseitig bedruckte Marktstreifen

(6 dunkelbraune und 6 hellbraune)

2 Streifen „geschlossener Markt“

56 Münzen

100 Edelsteine (je 20 in den Farben Blau, Gelb, Grün, Rot sowie 20 transparente Diamanten)

40 Spielsteine

(je 10 in den Spielerfarben Rot, Weiß, Bronze, Blau)

84 Landschafts-Plättchen

Zeigen auf der Vorderseite die Bauwerke Brunnen, Orangerie, Pavillon, Rosengarten (je 21x) – auf der Rückseite Wald

21 Tier-Plättchen

(je 7x Teich, Wildpark, Voliere)

56 Ausrüstungsgegenstände

(16x Mine, 20x Schürfrecht, 20x Schiff)

8 Bonuskarten (siehe auch Seite 8)

4 Kurzspielregeln



Ravensburger

Spielziel

Die Spieler kaufen auf dem Weltmarkt Edelsteinminen, Schürfrechte und Transportmittel und investieren in neue Technologien. Mit den daraus gewonnenen Edelsteinen finanzieren sie den Aufbau eines prächtigen Parks. Der Spieler, der am Ende den wertvollsten Park und damit die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung und das Spielmaterial werden auf dem beigelegten Blatt beschrieben. So kann z. B. ein Mitspieler das Spiel vorbereiten, während ein anderer die Anleitung liest.

Spielablauf

Zu Beginn wird ein Startspieler ausgelost. Er setzt einen seiner Spielsteine auf das erste Feld (0) der Startspielerleiste. Reihum setzt im Uhrzeigersinn jeder weitere Spieler einen seiner Spielsteine auf das jeweils nächste freie Feld der Startspielerleiste, bis alle Spieler einen Stein gesetzt haben.



Beispiel bei vier Spielern, Weiß ist Startspieler, dann folgen im Uhrzeigersinn Bronze, Blau und Rot.

Das Spiel verläuft in mehreren Runden und endet nach der Runde, in der wenigstens ein Spieler alle 14 hellgrünen Felder seines Parks bebaut hat.

Eine Runde besteht immer aus den folgenden 5 Phasen:

1. Marktstreifen auslegen
2. Kaufen
3. Diamanten vergeben
4. Edelsteine erwerben
5. Bauen

1. Phase: Marktstreifen auslegen

Die Marktstreifen werden nach der Rahmenfarbe (dunkelbraun / hellbraun) sortiert und getrennt gemischt. Von jeder Farbe werden so viele Streifen genommen, wie Spieler mitspielen, und nebeneinander in den Spielplan gelegt (zuerst die dunkelbraunen, dann die hellbraunen).

Bei zwei oder drei Spielern wird die verbleibende Lücke rechts mit den Streifen „geschlossener Markt“ gefüllt.



Beispiel für 3 Spieler

2. Phase: Kaufen

Beginnend beim Startspieler setzen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn ihre Münzen auf **unbesetzte** Felder des Marktes.

Der Spieler am Zug setzt dazu eine Münze auf ein von ihm gewähltes Feld. Wenn sich auf den **vier waagrecht und senkrecht benachbarten Feldern** bereits Münzen befinden, muss der Spieler für jede Münze auf benachbarten Feldern jeweils eine zusätzliche Münze einsetzen.



Beispiel: Möchte der Spieler Feld A besetzen, benötigt er nur eine Münze, für Feld B benötigt er zusätzlich 2 (insgesamt also 3) Münzen und für Feld C zusätzlich 4 (insgesamt also 5) Münzen.

Für jedes Feld, das ein Spieler besetzt, erhält er **sofort** alle abgebildeten Waren bzw. Leistungen.

Kann oder will ein Spieler keine Münzen mehr setzen, muss er passen. Wer gepasst hat, darf in dieser Runde keine Münzen mehr setzen.

Die Phase „Kaufen“ endet, nachdem alle Spieler gepasst haben.

Achtung:

Münzen, Edelsteine und alle Plättchen, die ein Spieler im Lauf des Spiels erhält, werden immer offen abgelegt und sind für alle Mitspieler einsehbar.



Die Bedeutung der einzelnen Symbole auf den Marktstreifen:



Ausrüstungsgegenstand:

Der Spieler nimmt sich den entsprechenden Ausrüstungsgegenstand (Mine, Schürfrecht oder Schiff mit dem entsprechenden Wert) und legt ihn offen vor sich ab.

Hinweis: Mit einer Kombination aus Mine, Schürfrecht und Schiff kann man in der 4. Phase Edelsteine erwerben.



Startspieler:

Der Spieler bewegt seinen Stein auf der Startspielerleiste um die Anzahl der abgebildeten Zylinderhüte weiter. Auf einigen Feldern für Schiffe bzw.

Schürfrechte sind ebenfalls Zylinder abgebildet. Der Spieler darf sich das entsprechende Plättchen nehmen und zusätzlich seinen Stein um 1 oder 2 Felder vorwärts ziehen. Stehen auf dem erreichten Feld bereits Steine anderer Spieler, so wird der neu hinzugezogene Stein oben auf den/die anderen gesetzt.

Wenn ein Spieler seinen Stein über das Feld 9 hinauszieht, wird er in der 3. Phase automatisch Startspieler.



Tier-Plättchen:

Der Spieler nimmt sich eines der Plättchen „Teich“, „Wildpark“ oder „Voliere“ und legt es auf ein freies hellgrünes Feld seines Parks.

Wird dadurch das letzte hellgrüne Feld des Parks besetzt, so wird die laufende Runde zu Ende gespielt (also bis zum Ende von Phase 5 „Bauen“); danach endet das Spiel. Erwirbt der Spieler eines vollbesetzten Parks weitere Tier-Plättchen, legt er diese auf die dunkelgrünen Felder.

Hinweis: Für jede Kombination aus allen drei Plättchen „Teich, Wildpark und Voliere“ gibt es besonders viele Punkte, deshalb sollte man die drei Tier-Plättchen gleichmäßig sammeln.



Entwicklungsleisten:

Der Spieler rückt seinen Stein auf der entsprechenden Entwicklungsleiste auf seinem Tableau um ein Feld nach unten. Bei „?“ kann der Spieler eine beliebige Leiste wählen.

Zur Bedeutung der Entwicklungsleisten siehe nächste Seite.

Die Bedeutung der Entwicklungsleisten:



Wald: *Der Spieler investiert in die Aufforstung und Pflege seiner Wälder.*

Diese Leiste legt fest, wie viele Siegpunkte der Spieler am Spielende für jeden Wald auf seinem Tableau erhält. Zu Beginn ist jeder Wald 2 Siegpunkte wert, dies kann bis auf 6 Siegpunkte gesteigert werden.



Technik: *Der Spieler investiert in bessere Abbaumethoden und Transportmittel.*

Rückt der Spieler seinen Spielstein auf dieser Leiste nach unten, bekommt er bei jeder Ausschüttung von Edelsteinen in Phase 4 zusätzliche Edelsteine derselben Farbe oder sogar Diamanten (= Joker-Edelsteine). Dies wird in Phase 4 noch genauer beschrieben.



Geld: *Der Spieler legt sein Geld auf der Bank an und erhält Zinsen.*

Rückt der Spieler seinen Spielstein auf dieser Leiste um ein Feld nach unten, erhält er sofort eine weitere Münze aus dem allgemeinen Vorrat. Er kann die Münze in der laufenden Runde bereits einsetzen. Die Werte rechts von der Leiste geben an, wie viele Münzen der Spieler in Phase 2 „Kaufen“ zur Verfügung hat. Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler 10 Münzen, dies kann bis auf 14 Münzen erhöht werden.

3. Phase: Diamanten vergeben

Nachdem alle Spieler in Phase 2 gepasst haben, werden **Diamanten** (= Joker-Edelsteine, transparent) vergeben, und zwar

1. für die meisten ungesetzten Münzen:

Der Spieler, der noch die meisten Münzen vor sich liegen hat, erhält einen Diamanten. Bei Gleichstand erhalten alle Spieler mit den meisten Münzen jeweils einen Diamanten.

2. für den oder die Führenden auf der Startspielerleiste:

Der Spieler, der auf der Startspielerleiste am weitesten rechts (höchste Zahl) steht, erhält einen Diamanten und wird **sofort** neuer Startspieler.

Stehen mehrere Spieler auf der höchsten Zahl, erhalten alle diese Spieler jeweils einen Diamanten. Derjenige Spieler, dessen Spielstein dabei obenauf steht, wird neuer Startspieler.

Wichtig: Die **Spielerreihenfolge** für die folgenden Phasen 4 „Edelsteine erwerben“ und 5 „Bauen“ wird durch die aktuelle Platzierung der Spielsteine auf der Startspielerleiste bestimmt. **Startspieler** ist der Spieler, der auf der Leiste **am weitesten rechts** steht, danach folgen die Spieler in absteigender Zahlenfolge, bzw. oben liegende Steine vor darunter liegenden.



Beispiel: In diesem Fall ist die Spielerreihenfolge: Blau, Rot, Weiß, Bronze.

4. Phase: Edelsteine erwerben

Beginnend beim Startspieler erwerben die Spieler Edelsteine. Um Edelsteine zu bekommen, benötigt der Spieler einen Plättchen-Satz aus einer Mine, einem Schürfrecht und einem Schiff.



Mine: gibt an, welche Art von Edelsteinen der Spieler abbauen darf.

Schürfrecht: gibt an, wie viele Edelsteine maximal abgebaut werden dürfen.

Schiff: zeigt, wie viele Edelsteine der Spieler maximal transportieren kann.

Der Spieler erhält Edelsteine in Höhe des **niedrigeren Wertes** von Schürfrecht oder Schiff in der Farbe der eingesetzten Mine. Danach legt er die benötigten Ausrüstungsgegenstände zurück auf die jeweiligen Stapel.

Abhängig von dem erreichten Feld auf seiner Entwicklungsleiste „Technik“ erhält der Spieler bei **jedem Eintauschen eines Plättchen-Satzes** zusätzliche Edelsteine:

-  Für solch ein Symbol erhält er einen zusätzlichen Edelstein in der Farbe der eingesetzten Mine.
-  Für solch ein Symbol erhält er jeweils einen Diamanten.



Beispiel: Mit den abgebildeten Plättchen würde der Spieler 4 grüne Edelsteine bekommen. Steht sein Spielstein auf der Technik-Leiste auf ← diesem Feld, erhält er 5 grüne Edelsteine und einen Diamanten.



Von den überzähligen Ausrüstungsgegenständen darf der Spieler **genau einen unvollständigen Satz** in die nächste Runde mitnehmen. Das können also entweder

- eine Mine und ein Schürfrecht
- eine Mine und ein Schiff
- ein Schürfrecht und ein Schiff

oder ein beliebiges einzelnes Plättchen sein.

Weitere Ausrüstungsgegenstände werden zurück in den Vorrat gelegt. **Vollständige Sätze** müssen in der 4. Phase immer eingetauscht werden.



Beispiel: Ein Spieler hat die abgebildeten Ausrüstungsgegenstände. Sinnvollerweise könnte er entweder 5 gelbe und 3 rote oder 5 rote und 3 gelbe Edelsteine nehmen. Das Schürfrecht mit dem Wert 2 kann er in die nächste Runde mitnehmen.

Allgemeiner Hinweis:

Für den sehr seltenen Fall, dass Edelsteine oder Ausrüstungsgegenstände einmal nicht ausreichend zur Verfügung stehen, sollte übergangsweise ein geeigneter Ersatz benutzt werden.

5. Phase: Bauen

In der Bauphase verschönern die Spieler ihren Park. Dies bringt am Spielende Siegpunkte. Beginnend mit dem Startspieler können die Spieler reihum (*in der aktuellen Reihenfolge der Startspielerleiste!*) immer ein **Landschafts-Plättchen bauen oder passen**. Passt ein Spieler, dann endet für ihn die Bauphase.

Bei den Landschafts-Plättchen gibt es die vier Bauwerke **Brunnen, Orangerie, Pavillon, Rosengarten** sowie den **Wald** (Rückseite der Bauwerke). Die Spieler bezahlen diese Landschafts-Plättchen mit Edelsteinen.



Die Kosten für das Bauen zeigen die Preistafeln auf dem oberen Teil des Spielplans an. Der Spieler gibt die abgebildeten Edelsteine zurück in den Vorrat, nimmt sich das entsprechende Plättchen und legt es auf ein beliebiges hellgrünes Feld auf seinem Tableau.

Möchte der Spieler einen Wald bauen, so nimmt er sich ein Bauwerk, von dessen Art (Brunnen, Orangerie, Pavillon, Rosengarten) am meisten Plättchen vorhanden sind, und dreht das Plättchen auf die Rückseite (Wald).

Nach dem Bauen stellt der Spieler einen seiner Spielsteine auf das farbgleiche Feld auf der entsprechenden Preistafel. Der Spielstein hat folgende Bedeutung:

- Der Spieler darf diese Preistafel in dieser Runde nicht mehr nutzen.
- Jeder Stein auf einer Preistafel erhöht **den Preis** auf dieser Tafel für jeden nachfolgenden Spieler **um einen beliebigen Edelstein**.



Auf Preistafeln mit diesen Symbolen kann mit beliebigen (auch verschiedenen!) Edelsteinen bezahlt werden.



Diamanten sind Joker und können für jeden beliebigen Edelstein eingesetzt werden.



Diese Preistafel steht für ein beliebiges Landschafts-Plättchen.

Beispiel: Spieler Weiß ist an der Reihe:



①
Den Brunnen darf er nicht mehr bauen, da er die Preistafel in dieser Runde bereits genutzt hat. (Er dürfte jedoch einen weiteren Brunnen mit Hilfe des „beliebigen Landschafts-Plättchens“ bauen).

②
Die Orangerie und der Pavillon kosten so viel Edelsteine, wie auf der Preistafel abgebildet.

③
Der Rosengarten würde Spieler Weiß den angegebenen Preis plus 2 weitere Edelsteine kosten, da schon zwei gegnerische Spielsteine auf dieser Preistafel liegen.

④
Das beliebige Landschafts-Plättchen, der 2-er Wald und der 3-er Wald kosten jeweils den angegebenen Preis plus 1 beliebigen Edelstein, da auf diesen Preistafeln schon je ein gegnerischer Spielstein liegt.

Immer wenn der Spieler durch den Bau eines **Bauwerks** eine Bonuskarte erfüllt (siehe Seite 8), erhält er diese umgehend. Besetzt ein Spieler in der Bauphase alle 14 hellgrünen Felder seines Parks, wird diese Bauphase noch zu Ende gespielt; danach endet das Spiel. Erwirbt ein Spieler, der einen vollbesetzten Park hat, weitere Landschafts-Plättchen, so legt er diese auf die dunkelgrünen Felder. Sollte ein Spieler auch alle dunkelgrünen Felder bebaut haben, kann er keine weiteren Plättchen mehr erwerben.

Die Bauphase endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

Wichtig: Auf jedem Spielertableau sind drei „Pflichtfelder“ abgebildet. Diese müssen im Laufe des Spiels auf jeden Fall mit den abgebildeten Bauwerken bebaut werden. Solange ein Spieler diese nicht bebaut hat, kann er das Spiel nicht beenden und darf auch die dunkelgrünen Felder nicht bebauen.

Rundenende

Alle Spieler nehmen die gesetzten Münzen wieder zu sich. Jeder nimmt so viele, dass er danach die auf seiner Entwicklungsleiste „Geld“ angegebene Zahl an Münzen vor sich liegen hat.

(Es spielt keine Rolle, ob der Spieler aus Phase 2 noch Münzen vor sich liegen hat! Jeder Spieler füllt immer seinen Münzvorrat wieder auf die Anzahl auf, die auf seiner Entwicklungsleiste „Geld“ angegeben ist. Nicht eingesetzte Münzen erhöhen also nicht den eigenen Münzvorrat für die nächste Runde.)

Außerdem nehmen die Spieler wieder alle ihre Spielsteine von den Preistafeln zurück.

Der neue **Startspieler** setzt seinen Spielstein auf der Startspielerleiste auf das **erste Feld (0)**. Die anderen Spieler setzen ihre Steine in **Sitzreihenfolge** nacheinander auf die nächsten Felder (wie zu Spielbeginn beschrieben). Die Spielerreihenfolge ist also jetzt wieder im Uhrzeigersinn.

Danach beginnt eine neue Runde wieder mit der 1. Phase „Marktstreifen auslegen“. Dazu werden alle Marktstreifen neu gemischt. Um die Streifen gut zu mischen, sollten einige auf die Rückseite gedreht werden.



Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach der Runde, in der wenigstens ein Spieler alle 14 hellgrünen Felder seines Parks besetzt hat. Spieler, die ihre drei Pflichtfelder nicht bebaut haben, kommen nicht in die Wertung. Für jeden anderen Spieler werden alle seine Siegpunkte zusammengezählt:

- Die Bauwerke (Brunnen, Orangerien, Pavillons, Rosengärten) zählen jeweils 4 Siegpunkte.
- Jeder Wald zählt so viel Siegpunkte, wie auf der Entwicklungsleiste „Wald“ erreicht wurde (2 bis 6 Siegpunkte).
- Jede Kombination „Teich, Wildpark, Voliere“ zählt 10 Siegpunkte.
- Einzelne Tier-Plättchen, die keiner Dreiergruppe angehören, zählen jeweils 1 Siegpunkt.
- Bonuskarten zählen laut ihrem Wert (Übersicht siehe nächste Seite).
- Wurde das unterste Feld der Entwicklungsleiste „Technik“ bzw. eines der drei unteren Felder der Leiste „Geld“ erreicht, erhält der Spieler einen, zwei oder drei Siegpunkte.

(Für die Berechnung der Siegpunkte spielt es keine Rolle, wo die Landschafts- oder Tier-Plättchen auf dem Tableau liegen.)

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen derjenige, der mehr Edelsteine besitzt. Besteht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Eine Tabelle nach folgendem Muster hilft beim Zusammenzählen der Siegpunkte:

Spieler	Franz	Rüdiger	Sandra	Verena
Bauwerke	44	16	28	12
Wälder	-	36	2	36
Tier-Plättchen	-	10	20	10
Bonuskarten	12	-	8	-
Sonderpunkte Entwicklungsleisten	1	-	-	1
Gesamtsumme	57	62	58	59

Diese Tabelle steht auch als Kopiervorlage auf www.ravensburger.de/diamondsclub zum Download bereit.

Übersicht über die Bonuskarten



Der Spieler, der zuerst drei Brunnen, drei Orangerien, drei Pavillons bzw. drei Rosengärten gebaut hat, nimmt sich die entsprechende Bonuskarte. Sie ist bei Spielende 3 Siegpunkte wert.



Der Spieler, der zuerst alle 4 Bauwerke gebaut hat, nimmt sich die Bonuskarte mit 5 Siegpunkten. Der Spieler, dem dies als zweitem gelingt, nimmt sich die Karte mit 3 Siegpunkten. Dies kann auch wieder der erste Spieler sein, wenn er noch einmal alle 4 Bauwerke baut.

Der Spieler, der zuerst 5 gleiche Bauwerke (z. B. 5 Pavillons) gebaut hat, erhält die Bonuskarte mit 5 Siegpunkten. Der Spieler, dem dies als zweitem gelingt, erhält die Karte mit 3 Siegpunkten. Dies kann auch wieder der erste Spieler sein, wenn er weitere 5 gleiche Bauwerke baut. Für Wälder gelten diese Bonuskarten nicht!



© 2008 Ravensburger Spieleverlag
 Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
 Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
 www.ravensburger.com

22167

Ravensburger

Spielvorbereitung und Übersicht über das Spielmaterial

Jeder Spieler erhält

- 1 Spielertableau,
- 1 Kurzspielregel,
- 10 Spielsteine einer Farbe,
- 10 Münzen
- sowie je einen blauen, gelben, roten und grünen Edelstein.

Auf die drei obersten Felder seiner Entwicklungsleisten (Felder [2], [-] und [10]) setzt jeder Spieler jeweils einen Spielstein. Die restlichen 7 Spielsteine, die 10 Münzen und die 4 Edelsteine legt jeder Spieler für alle sichtbar neben seinem Spielertableau bereit. Setzt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Sortiert die Marktstreifen nach der Rahmenfarbe (hellbraun und dunkelbraun).

Legt die restlichen Münzen und die Edelsteine neben dem Spielplan bereit. Sie bilden den allgemeinen Vorrat. Sortiert die Landschafts-Plättchen, die Tier-Plättchen und die Ausrüstungsgegenstände und legt diese zusammen mit den Bonuskarten ebenfalls neben den Spielplan.

Bei weniger als 4 Spielern legt ihr die nicht benötigten Spielertableaus und Spielsteine zurück in die Schachtel.

Sortiert die Ausrüstungsgegenstände in 12 Stapel (4 bzw. 5 gleiche Plättchen pro Stapel).



Die Tier-Plättchen sortiert ihr in die Stapel Teich, Wildpark und Voliere.



Die restlichen Münzen und Edelsteine bilden den allgemeinen Vorrat.



Sortiert die 4 Bauwerke Brunnen, Orangerie, Pavillon und Rosengarten und legt sie oberhalb der entsprechenden Preistafel bereit. Auf den Rückseiten ist jeweils ein Wald abgebildet.



Die Preistafeln auf dem Spielplan zeigen die Kosten der Landschafts-Plättchen Brunnen, Orangerie, Pavillon, Rosengarten und Wald.

Platz für den Markt:
Hier legt ihr am Anfang jeder Runde die Marktstreifen neu ein (siehe Spielablauf – 1. Phase).



Die Startspielerleiste: Der Spieler, dessen Spielstein nach der 2. Phase (Kaufen) auf der höchsten Zahl steht, wird neuer Startspieler und erhält einen Diamanten.



Der Spieler, der nach der 2. Phase (Kaufen) noch die meisten Münzen besitzt, erhält einen Diamanten.

Das Spielertableau:

Es zeigt den Park des Spielers, der bebaut werden soll. Hat wenigstens ein Spieler alle 14 hellgrünen Felder (links vom Fluss) seines Parks bebaut, endet das Spiel nach der laufenden Runde. 3 der 14 hellen Felder sind Pflichtfelder, die der Spieler mit den abgebildeten Plättchen bebauen muss.

Rechts vom Fluss befinden sich die 3 Entwicklungsleisten (Wald, Technik, Geld) sowie 5 dunkelgrüne Zusatzfelder, die gegen Spielende bebaut werden können.



Die Bonuskarten legt ihr offen bereit.