

DIAMONIAK



5–99 lat



2–4 graczy



Zawartość: 54 karty: $4 \times 6 = 24$ karty "zamkowe", 20 "diamentowych", 7 kart "wiedźm", 3 karty "wróżki".



Cel gry: Zbuduj jako pierwszy zamek w swoim kolorze!



Przygotowanie do gry: Potasuj karty i umieść talię kart na środku stołu, obrazkami w dół.

Jak grać: Kolejność następuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy uczestnik jako pierwszy bierze kartę z talii i pokazuje innym graczom. W ciągu całej gry, każdy z graczy musi wziąć z talii przynajmniej jedną kartę, później może zdecydować czy bierze kolejną kartę, czy opuszcza kolejkę.

Przy odkrywaniu kart z talii możliwe są 4 warianty:

- **Jeżeli gracz wylosował kartę "zamek":**

Jeżeli uczestnik jeszcze nie rozpoczął budowy zamku, wtedy kładzie kartę przed sobą i rozpoczyna budowę zamku w kolorze karty (pod warunkiem, że inny gracz nie buduje w tym kolorze). W kolejnych rundach może wykorzystywać wszystkie karty „zamku” w tym kolorze do budowy swojego zamku. Karty „zamku” w innych kolorach odkłada po swojej prawej stronie (może się ich pozbyć lub sprzedać je w dalszej części gry). Po wylosowaniu karty "zamek", gracz może kontynuować losowanie kart.

- **Jeżeli gracz wybrał kartę "wróżka":** kładzie tę kartę obok siebie i odkrywa kolejną z talii.

- **Jeżeli gracz wylosował kartę "diament":** kładzie tę kartę obok siebie i może odkryć następną kartę z talii.
- **Jeżeli gracz wybrał kartę "wiedźma":**
Pech! Gracz musi umieścić tę kartę oraz trzy swoje wybrane karty z ręki (diamenty, części zamku innego koloru niż jego własny lub części swojego zamku!) obok talii na środku. Jeżeli gracz ma mniej niż 3 karty - oddaje wszystkie. Jeżeli uczestnik posiada kartę "wróżka" może wtedy pokonać nią wiedźmę. Kartę wróżkę i wiedźmę należy położyć obok talii, bez oddawania 3 pozostałych kart. Po wylosowaniu karty "wiedźma", gracz nie może już losować, a kolejka przechodzi na następnego gracza.

Kupowanie kart: Karty "diament" pozwalają graczom kupować karty "zamek" od innych graczy, aby ukończyć swój własny zamek (3 karty "diament" w zamian za 1 kartę "zamek").

- Jeśli gracz zdecyduje się kupić kartę "zamek", nie losuje już karty w swojej rundzie.
- Można kupić tylko jedną kartę podczas swojej kolejki.
- Przeciwnik nie może odmówić sprzedaży karty.
- Gracze nie mogą kupić karty "zamek" nie swojego koloru.

Kiedy w kupce zabraknie już kart, jeden z graczy bierze wszystkie karty, tasuje je i kładzie zakryte, tworząc nową kupkę.

Kto wygrywa? Wygrywa gracz, który jako pierwszy skompletuje zamek (6 kart tego samego koloru).

Autorzy gry: Grégory Kirszbaum i Alex Sanders.

