

DIAMONIAK



Wiek: 5-99



Liczba graczy: 2-4



Zawartość: 54 karty: 4x6 = 24 karty "zamkowe", 20 "diamentowych", 7 kart "wiedźm", 3 "wróżek".



Cel gry: Zbuduj jako pierwszy zamek w swoim kolorze!



Przygotowanie do gry: 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 decydować czy bierze kolejną kartę, czy opuszcza kolejkę.

Przy odkrywaniu kart z talii możliwe są 4 warianty:

- Jeżeli gracz wybrał kartę "zamkową":
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). Kiedy w kolejnej turze następuje kolej tego gracza, wszystkie karty w wybranym przez niego kolorze, powinny być użyte do budowy zamku, "Zamkowe" karty w pozostałych kolorach należy odłożyć na bok (później można je sprzedać lub pozbyć się ich). Po wylosowaniu karty "zamkowej" gracz może odkryć kolejną kartę z talii.

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

-Jeżeli gracz wybrał kartę "diamentową" : kładzie tę kartę obok siebie i może odkryć następną kartę z talii. Karty "diamentowe" używane są do kupowania kart od innych graczy. W ten sposób można odkupić karty "zamkowe" w swoim kolorze i ukończyć budowę zamku. Za trzy karty "diamentowe" można kupić jedną kartę "zamkową".

Uwaga: jeżeli gracz chce kupić kartę, nie może w tej turze brać karty z talii na środku.

- Inny gracz nie może odmówić sprzedaży karty.

- Jeżeli gracz wybrał kartę "wiedźma" :

Pech! Gracz musi umieścić tę kartę oraz trzy swoje wybrane karty obok talii na środku - obrazkami w dół. Kolejka przechodzi na następnego gracza. Jeżeli gracz ma mniej niż 3 karty - oddaje wszystkie. Jeżeli uczestnik posiada kartę "wróżka" może wtedy oddać ją zamiast swoich kart. Kładzie ją razem z "wiedźmą" obok talii na środku.

Talia: Jeżeli środkowa talia skończy się, należy potasować karty położone obok i stworzyć w ten sposób nową talię.

Kto wygrywa? Gracz, który jako pierwszy zbuduje zamek w swoim kolorze (6 kart "zamkowych") - wygrywa !



Ryzyko zadławienia.