

DIAMONIAK



5-99 ans



2-4 joueurs



Contenu : 55 cartes :

4 x 6 = 24 cartes « château », 20 cartes « diamant »,
8 cartes « sorcière », 3 cartes « fée ».



But du jeu : Être le premier à reconstituer
le château de sa couleur.



Préparation du jeu : Mélanger et poser les cartes,
faces cachées, en pile au centre de la table.

Déroulement du jeu : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur pioche une carte qu'il montre aux autres joueurs. Tout au long de la partie, les joueurs sont obligés de piocher au moins une fois (sauf lors de l'achat d'une carte) ; puis ils peuvent décider de continuer à piocher ou de passer la main...

Lors d'une pioche, 4 possibilités se présentent :

- **Le joueur pioche une carte « château » :** Le joueur pioche une carte « château » : si le joueur ne construit pas encore de château, il la pose devant lui et devra reconstituer le château de cette couleur piochée (sauf si un autre joueur construit déjà un château de cette couleur). Lors des prochains tours, toutes les cartes « château » de cette couleur lui permettront de reconstituer son château. Les cartes « château » des autres couleurs seront posées sur sa droite (il pourra s'en débarrasser ou se les faire acheter plus tard dans la partie).

Après avoir pioché une carte « château », le joueur peut continuer à piocher.

- **Le joueur pioche une carte « fée » :** il la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.

- **Le joueur pioche une carte « diamant »** : il la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.
- **Le joueur pioche une carte « sorcière »** : pas de chance ! Le joueur remet à côté de la pioche 3 cartes de son jeu (des diamants, des parties de château d'autres joueurs ou du sien !) + la carte « sorcière ». S'il lui reste moins de 3 cartes, il rend toutes celles qu'il lui reste. S'il possède une carte « fée », le joueur peut l'utiliser pour contrer la sorcière en jetant à côté de la pioche la carte « sorcière » + la carte « fée » et sans jeter 3 de ses cartes. Après avoir pioché une carte « sorcière », le joueur ne peut plus piocher et passe la main.

Achat d'une carte : les cartes « diamant » permettent au joueur d'acheter à un adversaire une carte « château » pour compléter son propre château (3 cartes « diamant » en échange d'une carte « château »).

- Si le joueur décide d'acheter une carte « château », il ne pioche pas de carte lors de ce tour.
- On ne peut acheter qu'une seule carte par tour.
- Le joueur adverse ne peut pas refuser de vendre une carte « château ».
- Il n'est pas possible d'acheter une carte « château » qui ne soit pas de sa couleur.

Lorsque la pioche est épuisée, un joueur prend toutes les cartes, les mélange, et les repose pour constituer une nouvelle pioche.

Qui gagne ? Le gagnant est le premier qui a réussi à former un château complet (6 cartes de la même couleur).



DIAMONIAK



For 5 to 99 year olds



2 to 4 players



Content: 55 cards: 4 x 6 = 24 "castle" cards, 20 "diamond" cards, 8 "witch" cards, 3 "fairy" cards.



Aim of the game: Be the first to build the castle of your colour.



Getting the game ready: Shuffle the cards and place them face down in a pile in the middle of the table.

Playing the game: Play moves clockwise around the table. The youngest player draws a card and shows it to the other players. Throughout the game, players have to draw at least once (except when buying a card); then they can decide to continue drawing or hand over to the next player...

There are 4 options when drawing:

- **The player draws a "castle" card:** if the player is not yet building a castle, they place it in front of them and must build the castle of that colour (unless another player is already building a castle of that colour). In the next rounds, they can use all the "castle" cards of this colour to build their castle. They place any "castle" cards of the other colours on their right (they can get rid of them or sell them later in the game). After drawing a "castle" card, the player may continue to draw.
- **The player draws a "fairy" card:** they place it on their right and can continue to draw.
- **The player draws a "diamond" card:** they place it on their right and can continue to draw.

- **The player draws a "witch" card:** bad luck! The player places 3 cards from their hand (diamonds, other players' castle parts or their own!) + the "witch" card next to the deck. If they have fewer than 3 cards left, they must give up all their remaining cards. If the player has a "fairy" card, they can use it to counter the witch by putting the "witch" card + the "fairy" card next to the deck, without throwing away 3 of their cards. After drawing a "witch" card, the player cannot draw any more and play moves on to the next player.

Buying a card: "diamond" cards allow the player to buy a "castle" card from an opponent to complete their own castle (3 "diamond" cards in exchange for one "castle" card).

- If the player decides to buy a "castle" card, they do not draw a card in this turn.
- Only one card can be purchased per turn.
- The opponent cannot refuse to sell a "castle" card.
- Players cannot buy a "castle" card that is not of their own colour.

When the deck is used up, one player takes all the cards, shuffles them, and puts them down again to make a new deck.

Who wins? The winner is the first person to make a complete castle (6 cards of the same colour).



A game by Grégory Kirszbaum and Alex Sanders.

DJECO

Warning. Small parts.

DIAMONIAK



5-99 Jahre



2-4 Spieler



Inhalt: 55 Karten: 24 Schlossteile (je 6 in 4 Farben), 20 Diamanten, 8 Hexen, 3 Feen



Ziel des Spiels: Baue als Erster ein Schloss in deiner Farbe.



Spielvorbereitung: Mischt die Karten und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte.

Spielablauf: Die Spieler sind im Uhrzeigersinn einzeln nacheinander an der Reihe. Der jüngste Spieler zieht eine Karte beginnt.

Immer wenn ein Spieler am Zug ist, muss er mindestens eine Karte ziehen (außer er kauft eine Karte) und sie den Mitspielern zeigen; dann kann er entscheiden, ob er weiter Karten ziehen oder aufhören und den Zug an den nächsten Spieler weitergeben möchte.

Beim Ziehen einer Karte gibt es 4 Möglichkeiten:

Schloss: Falls der Spieler noch kein Schloss baut, legt er die Karte vor sich ab und muss jetzt ein Schloss in dieser Farbe bauen (außer ein anderer Spieler baut bereits ein Schloss in dieser Farbe). In den nächsten Runden kann der Spieler alle Schloss-Karten dieser Farbe benutzen, um sein Schloss weiterzubauen. Alle Schloss-Karten in anderen Farben legt er rechts von sich ab (er kann sie später abwerfen oder verkaufen).

Nachdem der Spieler eine Schloss-Karte gezogen hat, darf er weiter Karten ziehen.

Fee: Der Spieler legt die Karte rechts von sich ab und darf weiter Karten ziehen.

Diamant: Der Spieler legt die Karte rechts von sich ab und darf weiter Karten ziehen.

Hexe: Pech gehabt! Der Spieler muss 3 seiner Karten (Diamanten, Schloss-Karten von anderen Spielern oder seine eigenen!) und die Hexe auf den Ablagestapel legen. Hat er nur noch weniger als 3 Karten, legt er alle verbleibenden Karten ab. Hat der Spieler eine Fee, kann er damit die Hexe verzaubern: Er legt die Hexe zusammen mit der Fee auf den Ablagestapel und muss keine weiteren Karten ablegen. Nachdem er eine Hexe gezogen hat, darf der Spieler nicht weiter Karten ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Eine Karte kaufen: Mit Diamant-Karten kann der Spieler Schloss-Karten von anderen Spielern kaufen, um sein eigenes Schloss fertig zu bauen (3 Diamanten-Karten werden gegen 1 Schloss-Karte getauscht).

- Kauft ein Spieler in seinem Zug eine Schloss-Karte zieht er keine Karte vom Stapel.
- Pro Zug dürfen Spieler nur 1 Karte kaufen.
- Der andere Spieler kann nicht verhindern, dass ihm eine Schloss-Karte abgekauft wird.
- Kein Spieler darf eine Schloss-Karte kaufen, die nicht seine Farbe hat.

Ist der Stapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und legt sie als neuen Stapel bereit.

Spielende: Wer als Erster ein komplettes Schloss baut (6 Schloss-Karten einer Farbe), gewinnt!



Ein Spiel von Grégory Kirszbaum und Alex Sanders.

DJECO

Achtung. Kleine Teile.

DIAMONIAK



5-99 años



2-4 jugadores



Contenido: 55 cartas: 4 x 6 = 24 cartas de castillo, 20 cartas de diamante, 8 cartas de bruja, 3 cartas de hada.



Objetivo del juego: ser el primero en reconstruir el castillo de su color.



Preparación del juego: barajar y colocar las cartas boca abajo en un montón en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego: Se juega en el sentido de las agujas del reloj. La jugadora mse juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven roba una carta y la muestra a los demás jugadores.

A lo largo de la partida, los jugadores están obligados a robar al menos una vez (excepto cuando compran una carta). Después, pueden decidir seguir robando o pasar el turno...

Hay 4 posibilidades cuando se saca una carta:

- **El jugador roba una carta de castillo:** si el jugador aún no puede construir un castillo, la coloca frente a él y deberá reconstruir el castillo de ese color (a menos que otro jugador ya esté construyendo un castillo de ese color). En las siguientes rondas, todas las cartas de castillo de ese color le permitirán reconstruir su castillo. Colocará las cartas de castillo de otros colores a su derecha (podrá descartarlas o venderlas más adelante en la partida). Después de robar una carta de castillo, el jugador puede seguir robando.
- **El jugador roba una carta de hada:** la coloca a su derecha y puede seguir robando.

- **El jugador roba una carta de diamante:** la coloca a su derecha y puede seguir robando.
- **El jugador roba una carta de bruja:** ¡mala suerte! El jugador coloca 3 cartas junto al montón (diamantes, partes del castillo de otros jugadores o del suyo) y la carta de la bruja. Si le quedan menos de 3 cartas, devuelve todas las que le quedan. Si el jugador tiene una carta de hada, puede utilizarla para contrarrestar a la bruja devolviendo la carta de bruja y la de hada al montón sin perder 3 de sus cartas. Después de sacar una carta de bruja, el jugador no puede volver a robar y pasa el turno.

Comprar una carta: con las cartas de diamante el jugador puede comprar una carta de castillo a un oponente para completar su propio castillo (3 cartas de diamante a cambio de una carta de castillo).

- Si el jugador decide comprar una carta de castillo, no roba una carta en este turno.
- Solo se puede comprar una carta por turno.
- El jugador contrario no puede negarse a vender una carta de castillo.
- No es posible comprar una carta de castillo que no sea de su color.

Cuando se acaban las cartas del montón, un jugador toma todas las cartas, las baraja y las vuelve a colocar para formar otro montón.

¿Quién gana? El primer jugador que construya un castillo completo (6 cartas del mismo color).



Un juego de Grégory Kirszbaum
y Alex Sanders.

DJECO

Advertencia. Partes pequeñas.

DIAMONIAK



5- 99 anos



2-4 jogadores



Conteúdo: 55 cartas: 4x6 = 24 cartas "castelo", 20 cartas "diamante", 8 cartas "bruxa" e 3 cartas "fada".



Objectivo do jogo: ser o primeiro a reconstituir o castelo da sua cor.



Preparação do jogo: baralhem e coloquem as cartas empilhadas, viradas para baixo, no centro da mesa.

Decorrer do jogo: joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo tira uma carta e mostra-a aos outros jogadores. Durante todo o jogo, os jogadores devem tirar pelo menos uma carta (exceto quando compram uma carta) e depois podem decidir continuar a tirar cartas ou passar a sua vez.

Existem 4 possibilidades ao tirar uma carta:

- **O jogador tira uma carta "castelo":** se o jogador ainda não construir um castelo, coloca-a à sua frente e deverá reconstituir o castelo da cor da carta que tirou (exceto se outro jogador já estiver a construir um castelo dessa cor). Nas próximas rondas, todas as cartas "castelo" desta cor permitir-lhe-ão reconstituir o seu castelo. As cartas "castelo" das outras cores serão colocadas à sua direita (poderá descartá-las ou vendê-las mais tarde no jogo). Depois de tirar uma carta "castelo", o jogador pode continuar a tirar cartas.
- **O jogador tira uma carta "fada":** coloca-a à sua direita e pode continuar a tirar cartas.
- **O jogador tira uma carta "diamante":** coloca-a à sua direita e pode continuar a tirar cartas.

- **O jogador tira uma carta "bruxa":** que azar! O jogador coloca 3 das suas cartas ao lado do baralho (diamantes, partes de castelo de outros jogadores ou do seu!) e a carta "bruxa". Se ficar com menos de 3 cartas, devolve todas as cartas que lhe restam. Se o jogador tiver uma carta "fada", pode utilizá-la para neutralizar a bruxa, atirando a carta "bruxa" e a carta "fada" para o lado do baralho sem deitar fora 3 das suas cartas. Depois de tirar uma carta "bruxa", o jogador já não pode tirar cartas e passa a sua vez.

Comprar uma carta: as cartas "diamante" permitem ao jogador comprar uma carta "castelo" de um adversário para completar o seu próprio castelo (3 cartas "diamante" em troca de uma carta "castelo").

- Se o jogador decidir comprar uma carta "castelo", não tira uma carta nesta jogada.
- Apenas se pode comprar uma carta por jogada.
- O jogador adversário não pode recusar vender uma carta "castelo".
- Não é possível comprar uma carta "castelo" que não seja da sua cor.

Quando já não houver cartas no baralho, um jogador pega em todas as cartas, baralha-as e coloca-as de volta para constituir um novo baralho.

Quem ganha? O vencedor é o primeiro jogador a formar um castelo completo (6 cartas da mesma cor).



Um jogo de Grégory Kirszbaum
e Alex Sanders

DJECO

Atenção. Peças de pequenas dimensões.

DIAMONIAK



5-99 anni



2-4 giocatori



Contenuto: 55 carte: 4 x 6 = 24 carte "castello", 20 carte "diamante", 8 carte "strega", 3 carte "fata".



Scopo del gioco: ricostruire per primi il castello del proprio colore.



Preparazione del gioco: mescolare e posizionare le carte, a faccia in giù, impilate al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco: si gioca in senso orario. Il giocatore più giovane pesca una carta e la mostra agli altri giocatori.

Durante tutta la partita, i giocatori sono obbligati a pescare almeno una volta (tranne quando comprano una carta); poi possono decidere di continuare a pescare o passare la mano...

Al momento di pescare, ci sono 4 possibilità:

- **Il giocatore pesca una carta "castello":** se il giocatore non ha ancora costruito un castello, la mette davanti a sé e deve costruire il castello di quel colore (a meno che un altro giocatore non stia già costruendo un castello di quel colore). Nei turni successivi, tutte le carte "castello" di questo colore gli permetteranno di costruire il suo castello. Le carte "castello" degli altri colori saranno collocate alla sua destra (può liberarsene o farle comprare più tardi nel gioco). Dopo aver pescato una carta "castello", il giocatore può continuare a pescare.
- **Il giocatore pesca una carta "fata":** la mette alla sua destra e può continuare a pescare.
- **Il giocatore pesca una carta "diamante":** la mette alla sua destra e può continuare a pescare.

- **Il giocatore pesca una carta "strega":** niente da fare! Il giocatore rimette a lato del monte 3 carte dal suo mazzo (diamanti, parti di castello di altri giocatori o le proprie!) + la carta "strega". Se gli rimangono meno di 3 carte, restituisce tutte le carte che gli sono rimaste. Se il giocatore ha una carta "fata", può usarla per contrastare la strega gettando a lato del monte la carta "strega" + la carta "fata" senza buttare via 3 delle sue carte. Dopo aver pescato una carta "strega", il giocatore non può più pescare e passa la mano.

Comprare una carta: le carte "diamante" permettono al giocatore di comprare una carta "castello" da un avversario per completare il proprio castello (3 carte "diamante" in cambio di una carta "castello").

- Se il giocatore decide di comprare una carta "castello", non pesca una carta in questo turno.
- Si può comprare solo una carta per turno.
- Il giocatore avversario non può rifiutarsi di vendere una carta "castello".
- Non è possibile comprare una carta "castello" che non sia del suo colore.

Quando il monte è esaurito, un giocatore prende tutte le carte, le mischia e le rimette a posto per fare un nuovo monte.

Chi vince? Il vincitore è il primo giocatore che forma un castello completo (6 carte dello stesso colore).



Un gioco di Grégory Kirszbaum
e Alex Sanders.

DJECO

Avvertenza. Piccole parti.

DIAMONIAK



5 - 99 jaar



2-4 spelers



Inhoud: 55 kaarten: 4 x 6 = 24 kasteel-kaarten, 20 diamant-kaarten, 8 heksen-kaarten, 3 feeën-kaarten.



Doel van het spel: Als eerste een kasteel in een bepaalde kleur samenstellen.



Vorbereiding van het spel: Schud de kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op een stapel in het midden van de tafel.

Verloop van het spel: Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler trekt een kaart en toont deze aan de andere spelers. Gedurende het hele spel zijn de spelers verplicht om minstens één keer een kaart te trekken (behalve wanneer ze een kaart kopen); daarna kunnen ze besluiten om nog een kaart te trekken of te passen....

Er zijn 4 mogelijkheden bij het trekken van een kaart:

- **De speler trekt een kasteel-kaart:** als de speler nog geen kasteel aan het bouwen is, legt hij deze voor zich neer en moet hij een kasteel samenstellen in de kleur van de getrokken kaart (tenzij een andere speler al een kasteel in die kleur aan het bouwen is). In de volgende ronden kan hij met behulp van alle kasteel-kaarten in deze kleur, zijn kasteel samenstellen. De kasteel-kaarten in de andere kleuren legt hij rechts van zich neer (hij kan ze later weggooien of laten kopen). Nadat de speler een kasteel-kaart heeft getrokken, mag hij weer een kaart trekken.
- **De speler trekt een feeën-kaart:** hij legt deze kaart rechts van zich neer en mag weer een kaart trekken.

- **De speler trekt een diamant-kaart:** hij legt deze kaart rechts van zich neer en mag weer een kaart trekken.
- **De speler trekt een heksen-kaart:** dat is pech hebben! De speler legt 3 kaarten uit zijn spel (diamanten, delen van het kasteel van de andere spelers of van zijn eigen kasteel!) + de heksen-kaart naast de stapel. Als hij minder dan 3 kaarten over heeft, geeft hij alle resterende kaarten terug. Als de speler een feeën-kaart heeft, kan hij die gebruiken om de heks te counteren door de heksen-kaart + de feeën-kaart naast de stapel te leggen, en zonder 3 van zijn kaarten weg te gooien. Nadat de speler een heksen-kaart heeft getrokken, mag hij geen nieuwe kaart meer trekken en is de volgende speler aan de beurt.

Een kaart kopen: met een diamant-kaart kan de speler een kasteel-kaart kopen bij een tegenspeler om zijn eigen kasteel af te bouwen (3 diamant-kaarten in ruil voor een kasteel-kaart).

- Als de speler besluit een kasteel-kaart te kopen, trekt hij tijdens deze beurt geen kaart.
- Er mag per beurt slechts één kaart worden gekocht.
- De tegenspeler mag niet weigeren een kasteel-kaart te verkopen.
- Een speler kan alleen een kasteel-kaart in zijn eigen kleur kopen.

Als de stapel op is, worden alle kaarten geschud en hiervan weer een nieuwe stapel gemaakt.

Wie is de winnaar? Degene die als eerste een compleet kasteel (6 kaarten in dezelfde kleur) heeft gebouwd wint het spel.



Een spel van Grégory Kirszbaum
en Alex Sanders.

DJECO

Waarschuwing. Kleine onderdelen.

DIAMONIAK



5–99 år



2 till 4 spelare



Innehåll: 55 spelkort: $4 \times 6 = 24$ kort med ett slott, 20 kort med en diamant, 8 kort med en häxa, 3 kort med en fe.



Spelets mål: Bli först med att bygga upp slottet i sin egen färg.



Förberedelser: Blanda korten och lägg dem med bildsidan nedåt i en hög mitt på bordet.

Så här går spelet till: Spelturen går medsols. Den yngsta spelaren drar ett kort som hen visar upp för de andra spelarna.

Under spelets gång måste spelarna dra ett kort minst en gång (utom när de köper ett kort). Sedan kan de bestämma om de vill dra ytterligare ett kort eller låta turen gå vidare till nästa spelare.

När en spelare drar ett kort finns det 4 möjligheter:

- **Spelaren drar ett kort med ett slott:** om spelaren inte har börjat bygga sitt slott ännu ska hen lägga ned kortet framför sig och måste börja bygga ett slott i den färgen (förutom om en annan spelare redan har börjat bygga ett slott i den färgen). Under de följande varven ska spelaren bygga upp sitt slott med hjälp av alla kort med slott i den här färgen. Kort med slott i en annan färg ska spelaren till höger om sig (hen kan välja att göra sig av med dem eller sälja dem längre fram under spelets gång). När spelaren har dragit ett kort med ett slott får hen fortsätta och dra ett nytt kort.
- **Spelaren drar ett kort med en fe:** spelaren lägger kortet till höger om sig och får fortsätta och dra ett nytt kort.

- **Spelaren drar ett kort med en diamant:** spelaren lägger kortet till höger om sig och får fortsätta och dra ett nytt kort.
- **Spelaren drar ett kort med en häxa:** otur! Spelaren måste lägga 3 av sina egna kort bredvid plockhögen (kort med en diamant, delar av andra spelares slott eller sitt eget!) + kortet med en häxa. Om spelaren har färre än 3 kort kvar måste hen lägga ifrån sig allihop. Om spelaren har ett kort med en fe kan hen använda det för att spela ut häxan genom att lägga både kortet med häxan och kortet med fen bredvid plockhögen, utan att kasta 3 av sina kort. När spelaren har dragit ett kort med en häxa får hen inte dra fler kort, och turen går över till nästa spelare.

Köpa ett kort: med korten med en diamant kan spelaren köpa ett kort med ett slott från en av sina motspelare för att bygga upp sitt eget slott (3 kort med en diamant i utbyte mot ett kort med en del av ett slott).

- Om spelaren bestämmer sig för att köpa ett kort med en del av slott får hen inte dra några fler kort under det här varvet.
- Det går bara att köpa ett kort per varv.
- Motspelaren kan inte vägra att sälja ett kort med ett slott.
- Spelaren kan inte köpa ett kort med ett slott som inte är i spelarens egen färg.

När plockhögen är slut tar en av spelarna upp alla korten, blandar dem och lägger tillbaka dem så att det bildas en ny plockhög.

Vem vinner? Vinnaren är den som först lyckas bygga ett helt slott (6 kort i samma färg).



Ett spel utformat av Grégory Kirszbaum och Alex Sanders.

DJECO

Varning. Små delar.

DIAMONIAK



Fra 5 til 99 år



2 til 4 spillere



Indhold: 55 kort: 4 x 6 = 24 "slot"- kort, 20 "diamant"-kort, 8 "hekse"-kort, 3 "fe"-kort.



Spillets formål: At være den første, der bygger slottet i sin farve.



Forberedelse af spillet: Bland kortene og læg dem i en bunke på bordet med billedsiden nedad.

Spilleregler: Der spilles efter tur i urets retning. Den yngste spiller tager et kort op fra bunken og viser det til de øvrige spillere. Under hele spillet skal spillerne tage et kort op fra bunken mindst én gang (undtagen ved køb af et kort). Derefter kan de vælge at fortsætte med at tage kort op fra bunken eller springe over...

Når der tages kort op fra bunken, er der 4 muligheder:

- **Spilleren trækker et "slot"-kort:** Hvis spilleren endnu ikke er ved at bygge et slot, lægger han/hun kortet foran sig, og han/hun skal så bygge slottet i den farve, der er taget op (undtagen hvis en anden spiller allerede er ved at bygge et slot i den farve). I de næste omgange kan han/hun bruge alle "slot"-kort i samme farve til at bygge sit slot. "Slot"-kort i andre farver lægges til højre for spilleren (som kan skille sig af med dem eller sælge dem senere i spillet). Efter at have trukket et "slot"-kort kan spilleren fortsætte med at tage kort op fra bunken.
- **Spilleren trækker et "fe"-kort:** Han/hun lægger det til højre for sig og kan fortsætte med at tage kort op fra bunken.
- **Spilleren trækker et "diamant"-kort:** Han/hun lægger det til højre for sig og kan fortsætte med at tage kort op fra bunken.

- **Spilleren trækker et "hekse"-kort:** Det var uheldigt! For spilleren skal så lægge 3 af sine kort ved siden af bunken (diamant-kort, dele af andre spilleres eller sit eget slot!) + "hekse"-kortet. Hvis han/hun har færre end 3 kort på hånden, skal han/hun lægge alle dem, han/hun har. Hvis spilleren har et "fe"-kort, kan han/hun bruge det til at bekæmpe heksen ved at lægge "hekse"-kortet ved siden af bunken + "fe"-kortet og uden at aflevere 3 af sine kort. Når spilleren har trukket et "hekse"-kort, kan han/hun ikke længere tage kort op fra bunken, og det er den næste spillers tur.

Køb af kort: Spilleren kan anvende "diamant"-kortene til at købe et "slot"-kort fra en modspiller til at bygge videre på sit eget slot (3 "diamant"-kort i bytte for et "slot"-kort).

- Hvis spilleren beslutter at købe et "slot"-kort, tager han/hun ikke noget kort op fra bunken, når det er hans/hendes tur.
- Man kan kun købe ét kort i hver omgang.
- Modspilleren kan ikke nægte at sælge et "slot"-kort.
- Spilleren kan ikke købe et "slot"-kort, som ikke er i hans/hendes farve.

Når der ikke er flere kort i bunken, tager en spiller alle kortene, blander dem og lægger dem som en ny bunke.

Hvem vinder? Vinderen er den første spiller, der har bygget et helt slot (6 kort i samme farve).



Et spil af Grégory Kirszbaum og Alex Sanders.

DJECO

Advarsel. Små dele.

DIAMONIAK



5-99 лет



2-4 игрока



В комплекте: 55 карточек: 4 x 6 = 24 карточки «замок», 20 карточек «бриллиант», 8 карточек «ведьма», 3 карточки «фея».



Цель игры: первым построить замок своего цвета.



Подготовка к игре: перемешайте карточки и выложите их в центре стола стопкой лицевой стороной вниз.

Ход игры. Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок первым берет карточку из стопки и показывает ее остальным игрокам.

Во время каждого хода игрок должен взять как минимум одну карточку (кроме случаев, когда он покупает карточку). Затем он либо продолжает брать карточки, либо передает ход следующему игроку...

Если игрок берет карточку, возможно 4 варианта:

- **Игрок взял карточку «замок».** Если игрок еще не строит замок, он кладет карточку перед собой и она определяет цвет его замка (если только другой игрок уже не строит замок этого цвета). Чтобы построить замок, игрок должен собрать все карточки «замок» этого цвета во время следующих ходов. Карточки «замок» других цветов игрок кладет справа от себя (чтобы потом сбросить или продать их в ходе партии). Если игрок взял карточку «замок», он может взять еще одну карточку.
- **Игрок взял карточку «фея».** Он кладет ее справа от себя, и он может взять еще одну карточку.

- **Игрок взял карточку «бриллиант».** Он кладет ее справа от себя, и он может взять еще одну карточку.
- **Игрок взял карточку «ведьма».** Не повезло! Игрок кладет рядом со стопкой 3 свои карточки (бриллианты, части замков других игроков или части своего замка) и карточку «ведьма». Если у него меньше 3 карточек, он теряет их все. Если у игрока есть карточка «фея», он может использовать ее для защиты от ведьмы: он кладет рядом со стопкой карточку «ведьма» и карточку «фея», и при этом он не теряет 3 карточки. Если игрок взял карточку «ведьма», он больше не может брать карточки и ход переходит к следующему игроку.

Покупка карточки. Карточки «бриллиант» позволяют игроку купить у соперника карточку «замок» для строительства своего замка (одну карточку «замок» можно купить за 3 карточки «бриллиант»).

- Если игрок решил купить карточку «замок», он не берет карточки из стопки во время этого хода.
- За один ход можно купить только одну карточку.
- Соперник не может отказаться продать карточку «замок».
- Игрок не может купить карточку «замок» не своего цвета.

Если карточки в стопке закончились, один из игроков перемешивает сброшенные карточки и вновь выкладывает их стопкой.

Кто побеждает? Побеждает игрок, который первым построил замок (собрал 6 карточек своего цвета).



Авторы игры: Grégory Kirszbaum,
Alex Sanders.

DJECO

Внимание. Маленькие части.