

# DIAMONIAK

5 - 99 jaar

2 - 4 speelsters

**Inhoud:** 55 kaarten : 4 x 6 = 24 kaarten "kasteel", 20 kaarten "diamant", 8 kaarten "heks", 3 kaarten "fee".

**Doel van het spel:** de eerste zijn om het kasteel van haar kleur opnieuw samen te stellen.

**Vorbereiding van het spel:** de kaarten, beeld onzichtbaar, in het midden van de tafel leggen.

**Verloop van het spel:** men speelt in de richting van de wijzers van een uurwerk. De jongste speelster neemt een kaart uit de stapel en toont die aan de andere speelsters. Tijdens het partijtje zijn de speelsters verplicht minstens één keer een kaart te putten uit de stapel; daarna kunnen zij beslissen verder een kaart te kopen of hun beurt te laten voorbijgaan...

**Bij een stapel zijn er 4 mogelijkheden:**

- **De speelster neemt een kaart "kasteel":** Indien de speelster nog geen kasteel bouwt, legt ze de kaart voor zich neer. Ze zal het kasteel van deze genomen kleur opnieuw moeten samenstellen (Behalve indien een andere speelster reeds een kasteel van deze kleur heeft gebouwd). Bij de volgende beurten, zullen alle kaarten "kasteel" van deze kleur haar toelaten het kasteel opnieuw samen te stellen; de kaarten "kasteel" van de andere kleuren worden aan haar rechterkant neergelegd (ze zal er zich kunnen van ontdoen of ze later laten afkopen in het partijtje). Na het nemen van een kaart "kasteel" kan de speelster een kaart uit de stapel blijven putten.

- **De speelster neemt een kaart "fee":** ze legt ze aan haar rechterkant en kan een kaart uit de stapel blijven putten.

- **De speelster neemt een kaart "diamant":** ze legt ze aan haar rechterkant en kan een kaart uit de stapel blijven putten. De kaarten "diamant" laten de speelster toe van de tegenstander een kaart "kasteel" te kopen om haar eigen kasteel aan te vullen (3 kaarten "diamant" in ruil voor 1 kaart "kasteel").

**Opgelet:** - Indien de speelster een kaart "kasteel" wil kopen (1 enkele per beurt), neemt ze, tijdens deze beurt, geen kaart uit de stapel.

- De tegenspeelster mag niet weigeren een kaart "kasteel" te verkopen.

- **De speelster neemt een kaart "heks":** - Geen geluk ! De speelster legt, naast de stapel, 3 kaarten van haar spel (van de diamanten, delen van het kasteel van andere speelsters of van het hare !) + de kaart "heks" en laat haar beurt voorbijgaan (Indien ze nog minder dan 3 kaarten heeft, geeft ze alle overblijvende terug).

- Indien zij een kaart "fee" bezit : de speelster kan ze gebruiken om de heks tegen te gaan door terug, naast de "stapel", de kaart "heks" + de kaart "fee" te leggen. De speelster laat dan haar beurt voorbijgaan.

**Stapel:** wanneer de stapel is opgebruikt, neemt een speelster alle kaarten, mengt ze en legt ze neer om een nieuwe stapel te vormen.

**Wie wint ?** De eerste die er in lukt een volledig kasteel te vormen (6 kaarten van dezelfde kleur) wint.

En spel van Grégory Kirszbaum en Alex Sanders.



Waarschuwing - Kleine onderdelen.

DJECO

# DIAMONIAK

5-99 ans

2-4 joueuses

**Contenu :** 55 cartes : 4 x 6 = 24 cartes « château », 20 cartes « diamant », 8 cartes « sorcière », 3 cartes « fée ».

**But du jeu :** Être la première à reconstituer le château de sa couleur.

**Préparation du jeu :** Poser les cartes faces cachées au centre de la table.

**Déroulement du jeu :** On joue dans le sens des aiguilles d'un montre. La plus jeune joueuse pioche une carte qu'elle montre aux autres joueuses. Tout au long de la partie, les joueuses sont obligées de piocher au moins une fois ; puis elles peuvent décider de continuer à piocher ou de passer la main...

**Lors d'une pioche, 4 possibilités se présentent :**

- **La joueuse pioche une carte « château » :**

Si la joueuse ne construit pas encore de château, elle la pose devant elle et devra reconstituer le château de cette couleur piochée. (Sauf si une autre joueuse 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. (elle pourra s'en débarrasser ou se les faire acheter plus tard dans la partie).

Après avoir pioché une carte château, la joueuse peut continuer à piocher.

- **La joueuse pioche une carte « fée » :** elle la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.

- **La joueuse pioche une carte « diamant » :** elle la pose sur sa droite et peut continuer à piocher. Les cartes « diamant » permettent à la joueuse d'acheter à une adversaire une carte « château » pour compléter son propre château. (3 cartes « diamant » en échange d'une carte « château »).

**Attention :**

- Si la joueuse veut acheter une carte château (1 seule par tour), elle ne pioche pas de carte lors de ce tour.

- La joueuse adverse ne peut pas refuser de vendre une carte château.

- **La joueuse pioche une carte « sorcière » :**

- Pas de chance ! La joueuse remet à côté de la pioche 3 cartes de son jeu (des diamants, des parties de château d'autres joueuses ou du sien !) + la carte « sorcière » et passe la main. (S'il lui reste moins de 3 cartes, elle rend toutes celles qui lui reste).

- Si elle possède une carte « fée » : la joueuse peut l'utiliser pour contrer la sorcière en remettant à côté de la pioche la carte « sorcière » + la carte « fée ». La joueuse passe alors la main.

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

**Qui gagne ?** La gagnante est la première qui a réussi à former un château complet (6 cartes de la même couleur).

Un jeu de Grégory Kirszbaum et Alex Sanders.



DJECO

Attention. Petits éléments.