

DIAMONIAK



5-99 anni



2-4 giocatrici



Contenuto: 54 carte: 4 x 6 = 24 carte "castello", 20 carte "diamante", 7 carte "strega", 3 carte "fata".



Scopo del gioco: Riuscire a completare il castello del proprio colore per prima.



Preparazione del gioco: Mettere le carte coperte al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco: Si gioca in senso orario. La giocatrice più giovane pesca una carta che mostrerà alle altre giocatrici. Nel corso della partita, le giocatrici hanno l'obbligo di pescare almeno una volta, quindi potranno decidere se continuare a pescare o passare la mano...

Quando si pesca ci sono 4 possibilità:

- **La giocatrice pesca una carta "castello":**

Se la giocatrice non riesce ancora a costruire il castello, metterà la carta davanti a sé e dovrà completare il castello del colore pescato. (A meno che un'altra giocatrice non abbia già costruito un castello di uguale colore). Nei turni successivi, tutte le carte "castello" di questo colore le consentiranno di completare il proprio castello; le carte "castello" degli altri colori andranno messe alla sua destra. (La giocatrice potrà sbarazzarsi delle carte o farsele acquistare successivamente nel corso della partita). Dopo aver pescato una carta "castello", *la giocatrice potrà continuare a pescare.*

- **La giocatrice pesca una carta "fata"**: la mette alla sua destra e può continuare a pescare.

- **La giocatrice pesca una carta "diamante"**: la mette alla sua destra e può continuare a pescare. Le carte "diamante" permettono alla giocatrice di acquistare da un'avversaria una carta "castello" per completare il proprio castello. (3 carte "diamante" valgono una carta "castello").

Attenzione: - Se la giocatrice vuole acquistare una carta castello (1 sola per turno), in questo turno non pescherà carte dal pozzo.

- La giocatrice avversaria non può rifiutare di vendere una carta "castello".

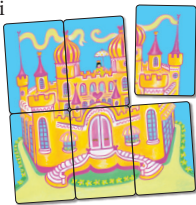
- **La giocatrice pesca una carta "strega"**:

- Che sfortuna! La giocatrice mette a fianco del pozzo da cui pescare 3 carte del proprio mazzo (diamanti, parti di castello di altre giocatrici o sue!) + la carta "strega" e passa la mano. (Se le restano meno di 3 carte, dovrà restituire tutte le carte che le restano).

- Se possiede una carta "fata": la giocatrice può utilizzarla per neutralizzare la strega, mettendo a fianco del pozzo la carta "strega" + la carta "fata". La giocatrice passa allora la mano.

Pozzo: quando il pozzo da cui si pesca è vuoto, una delle giocatrici prende tutte le carte, le mescola e le rimette a posto riformando un nuovo pozzo da cui pescare.

Chi vince? La vincitrice è la prima giocatrice che riesce a formare un castello completo (6 carte dello stesso colore).



Pericolo di soffocamento.