

# 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.*