

# 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.*