

# 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.*