

DJECO DJ05117 Instrukcje do gier

DIAMONIAK

Wiek:

Od 5-99 lat

Graczy:

2 - 4

Zawartość:

54 karty: 4x6=24 karty "zamkowe", 20 "diamentowych", 7 kart "wiedźm", 2 karty "wróżek".

Cel gry:

zbuduj jako pierwszy zamek w swoim kolorze.

Zasady gry:

gramy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy uczestnik pierwszy bierze kartę i pokazuje innym graczom. W ciągu całej gry, każdy z graczy musi wziąć z talii przynajmniej jedną kartę, później może zdecydować czy bierze kolejną kolejkę czy opuszcza kolejkę.

Przy odkrywaniu kart z talii możliwe są 4 warianty:

- jeżeli gracz wybrał kartę "zamkową" – jeżeli uczestnik jeszcze nie rozpoczął budowy zamku, wtedy kładzie kartę przed sobą i rozpoczyna budowę zamku w kolorze karty (pod warunkiem, że inny gracz nie buduje w tym kolorze). Kiedy w kolejnej turze następuje kolej tego gracza, wszystkie karty w wybranym przez niego kolorze powinny być użyte do budowy zamku. "Zamkowe" karty w pozostałych kolorach należy odłożyć na bok (później można je sprzedawać lub pozbywać się ich). Po wylosowaniu karty "zamkowej" gracz może odkryć kolejną kartę z talii.
- jeżeli gracz wybrał kartę "wróżka" – kładzie tę kartę obok siebie i odkrywa kolejną z talii.
- jeżeli gracz wybrał kartę "wiedźma" – pech! Musi umieścić ją oraz 3 swoje wybrane karty obok talii na środku, obrazkami na dół. Kolejka przechodzi na następnego gracza. Jeżeli gracz ma mniej niż 3 karty – oddaje wszystkie. Jeżeli uczestnik posiada kartę "wróżka" może wtedy oddać ją zamiast swoich kart. Kładzie je razem z "wiedźmą" obok talii na środku.

Jeżeli środkowa talia się skończy należy potasować karty położone obok i stworzyć w ten sposób nową talię.

Kto wygrywa? Gracz, który jako pierwszy zbuduje zamek w swoim kolorze (6 kart "zamkowych") wygrywa!

