



Djeco kártyajáték: **DIAMONIAK**

Cikkszám: **DJ05117**

Kalandos vagy óvatos, minden játékos kialakíthatja a saját stratégiáját, hogy felépítse a kastélyt, mielőtt a boszorkányok megbabonáznák.

- Ajánlott életkor:** 5 - 99 év
Játékosok száma: 2 - 4 fő
Játék tartalma: 54 kártyalap:
- 4 x 6 = 24 "kastély" kártya,
- 20 "gyémánt" kártya,
- 7 "boszorkány" kártya,
- 3 "tündér" kártya.

A játék célja: Elsőként kell felépíteni a játékos színének megfelelő várat.

A játék előkészülete: Helyezzük a kártyákat lefelé fordítva az asztal közepére.

A játék menete: Az óramutató járásával megegyező irányban halad a játék. A legfiatalabb játékos vesz egy kártyát, amit megmutat a többi játékosnak. A játék során a játékosoknak legalább egyszer húzniuk kell, azután eldönthetik, hogy húznak még, vagy a következő játékos jöhet. Amikor húz a játékos egy kártyát a pakliból 4 féle lehetősége van:

- **Ha egy "kastély" kártyát húz:**
 - ha még nem kezdett el kastélyt építeni, akkor maga elé teszi a kártyát és elkezdi építeni a húzott lap színe szerinti kastélyt (hacsak egy másik játékos még nem kezdett el építeni ilyen színű kastélyt).
 - Ha más már elkezdett ilyen színű kastélyt építeni, akkor a felhúzott lapot a jobb keze felől maga elé helyezi. Amikor a játékosra újra rákerül a sor, akkor minden kártyát, ami a saját színéhez tartozik, fel kell használnia a kastélyépítéshez. A más színű kastélykártyákat azonban az asztalra kell helyezni a játékos jobb oldalára (talán megszabadul tőlük vagy "eladja" őket később a játék során.) Egy "kastély" kártya felhúzása után a játékos húzhat egy másik kártyát a pakliból.
- **Ha egy "tündér" kártyát húzott:** akkor leteszi a kártyát az asztalra a játékos a jobb oldalára, és húzhat egy másik lapot a pakliból.
- **Ha "gyémánt" kártyát húz:** akkor a jobboldalára teszi az asztalon és húzhat egy másik lapot a pakliból. A "gyémánt" kártyákkal "kastély" kártyákat lehet venni másik játékostól, és segít kiegészíteni a saját kastélyt a saját színű kártyákkal (3 "gyémánt" kártyát lehet átváltani 1 "kastély" kártyára).
Vigyázat: - Ha egy játékos venni szeretne egy "kastély" kártyát (minden fordulóban csak 1 kártyát lehet venni) akkor nem húzhat a pakliból abban a fordulóban. A játékosok nem utasíthatják el, hogy eladják a "kastély" kártyájukat.
- **Ha a játékos egy "boszorkány" kártyát húz:** Balszerencse. A játékosnak a "boszorkány" és 3-at a kártyái közül (gyémánt vagy a többi játékos színe szerinti kastély kártyát vagy akár a saját színű kastély kártyát is) a pakli mellé kell tennie az asztal közepére és a következő játékos jöhet. Ha kevesebb, mint 3 kártyája van, akkor annyit amennyi lapja maradt. - Ha a játékosnak van egy tündér kártyája, akkor azzal semlegesítheti a boszorkánykártyát úgy, hogy a boszorkány kártyát és a tündér kártyát a pakli mellé teszi az asztal közepére és a következő játékos jöhet.

A pakli: Amikor nincs több lap, akkor az egyik játékos veszi az összes lapot, ami a pakli mellett gyűjtöttek a játék során, megkeveri őket és visszateszi azokat egy új pakliként az asztal közepére.

Ki a nyertes? Az első játékos, akinek sikerül felépítenie a saját kastélyát teljesen (6 azonos színű kártyából), az nyer.