

DIAMÓNIA



Kor: 5-99 év



Játékosok száma: 2-4



Tartalom: 54 kártya: $4 \times 6 = 24$ "kastély" kártya, 20 "gyémánt" kártya, 7 "boszorkány" kártya, 3 "tündér" kártya



A játék célja: elsőként összerakni egy várat egy adott sorrendben. szín



Előkészítés: A kártyákat összekeverjük, és képpel lefelé az asztal közepére helyezzük.

Szabályok: A legfiatalabb játékos kezd, és a kör az óramutató járásával megegyezően halad. Minden játékos, amikor rá kerül a sor, húz egy lapot a pakliból, megmutatja a többi játékosnak, és maga elé teszi. Minden játékosnak, amikor rá kerül a sor, el kell húznia legalább egy lapot, majd el kell döntenie, hogy húz-e még egyet, vagy átadja a kört a következő játékosnak.

4 lehetőség van, attól függően, hogy melyik lapot húz a játékos: **ZÁR kártya:** Minden zár hat kártyából áll. Ha a játékos még nem kezdett el zárat építeni, akkor most meg kell építenie egy olyan színű zárat (ez nem érvényes, ha egy másik játékos már elkezdte építeni az ilyen színű zárat). A kártyát képpel felfelé maga elé helyezi. Egy játékos csak egy azonos színű zárat építhet. Ha egy játékosnak sikerül összegyűjtenie az összes kártyát – egy azonos színű zár 6 darabját – a többi játékos előtt, akkor megnyeri a játékot. Ha más színű zár kártyát húz a pakliból, akkor a kártyát képpel felfelé a saját kártyái mellé helyezi. Megszabadulhat tőlük, vagy később a játék során eladhatja őket.

Ha „zár” lapot húz, akkor újra húzhat.

DIAMÓNIA

GYÉMÁNT kártya: Miután a játékos húzott egy „gyémántot”, még egyszer húzhat egy másik lapot. Amikor egy játékos 3 „gyémántot” gyűjt, megveheti a várának egy darabját egy másik játékostól. Csak ugyanolyan színű várdarabokat vásárolhat, mint amelyiket éppen épít.

Egy körben csak egy várbábuval ellátott lapot vásárolhat, és miután megvette, nem húz másik lapot a pakliból, hanem a következő játékos következik. Vagyis vagy húz egy másik lapot, vagy megveszi, de nem mindkettőt egyszerre. Egy játékosnak el kell adnia egy várbábut, ha egy másik játékos erre kéri.

BOSZORKÁNY kártya: Pechet! Ha egy játékos „boszorkányt” húz, akkor ezt a lapot vissza kell tennie három kártyájával együtt (pl. gyémántok, megmaradt várrészek, vagy a saját várának részei), és azokat az asztal közepére, a pakli mellé kell helyeznie. Ha a játékosnak kevesebb, mint 3 kártyája van, akkor mindent vissza kell tennie. Ha a játékosnak „tündére” van, akkor azzal felboríthatja a „boszorkányt” (ezáltal elkerülhető, hogy további három értékes kártyát veszítsen), és a boszorkányt és a tündért az asztal közepére, a pakli mellé helyezheti, majd a következő játékos következik.

TÜNDÉR kártya: Ha egy játékos „tündért” húz, félreteszi és szükség esetén felhasználja. Ha egy játékos „boszorkányt” húz, a tündért felhasználhatja a boszorkány megölésére, ahelyett, hogy elveszítené még három értékes lapot. Ha egy játékos „tündért” húz, újra mehet, és húzhat egy másik lapot.

Amikor az asztal közepén lévő pakli elfogy, a visszavett kártyákból álló paklit meg kell keverni, képpel lefelé az asztal közepére kell helyezni, és a játék folytatódhat.

Ki nyer? Az a játékos, aki először éri el a befejezi a várát (6 azonos színű várelem).

