

DIAMONIAK



Věk: 5-99 let



Počet hráčů: 2-4



Obsah: 54 karet: $4 \times 6 = 24$ karet „zámek“, 20 karet

„diamant“, 7 karet „bosorka“, 3 karty „víla“



Cíl hry: Jako první si vyskládat zámek v určité barvě



Příprava: Karty se zamíchají a položí do středu stolu, přední stranou dolů.

Pravidla: Začíná nejmladší hráč a postupuje se ve směru hodinových ručiček. Každý hráč, když je na řadě, si táhne jednu kartu z hromádky a ukáže ji ostatním hráčům a položí ji před sebe. Každý hráč, když je na řadě, si musí vzít alespoň jednu kartu a poté se rozhodne, zda si potáhne další nebo posune pořadí následujícím

Jsou 4 možnosti, podle toho, jakou kartu si hráč potáhne:

Karta ZÁMEK: Každý zámek sestává ze šesti karet. Pokud hráč ještě nezačal stavět zámek, nyní musí skládat zámek této barvy (to neplatí, pokud již jiný hráč začal stavět zámek této barvy). Kartu si položí před sebe přední stranou nahoru. Hráč může stavět pouze jeden zámek jedné barvy. Pokud se hráči podaří nasbírat všechny karty

- 6 částí zámku téže barvy dříve než ostatním hráčům, vyhrává hru. Pokud si z hromádky potáhne kartu zámku jiné barvy, kartu položí přední stranou vzhůru vedle svých karet. Bude se jich moci zbavit nebo prodat později během hry.

Pokud si potáhne kartu „zámek“, může táhnout ještě jednou.

DIAMONIAK

Karta DIAMANT: Po vytažení si „diamantu“ může jít hráč ještě jednou a potáhnout si další kartu. Když hráč nasbírání 3 „diamanty“, může si koupit kousek svého zámku od jiného hráče. Pořídit si může jen kousky zámku té barvy, který staví. V jednom pořadí si může koupit jen jednu kartu s kouskem zámku a po jejím zakoupení si z hromádky netáhne další kartu a na řadě je další hráč. Tedy buď si táhne další kartu, nebo kupuje, ne obojí najednou. Hráč musí prodat kousek zámku, pokud jej o to jiný hráč požádá.

Karta BOSORKA: Smůla! Pokud si hráč potáhne „bosorku“, musí tuto kartu vrátit spolu se třemi svými kartami (např. diamanty, části zámku, které má nazbyt, nebo části vlastního zámku) a položit je vedle hromádky ve středu stolu. Má-li hráč méně než 3 karty, musí vrátit vše, co má. Pokud má hráč „vílu“ může jí přebít „bosorku“ (vyhne se tak ztrátě tří cennějších karet) a položit bosorku a vílu vedle hromádky ve středu stolu a poté následuje další hráč.

Karta VÍLA: Pokud si hráč vytáhne „vílu“, uloží si ji stranou a použije, když bude potřebovat. Pokud si hráč vytáhne „bosorku“, může vílou přebít čarodějnici, namísto ztráty tří cennějších karet. Pokud si hráč vytáhne „vílu“, může jít ještě jednou a táhnout další kartu.

Když se hromádka uprostřed stolu spotřebuje, je třeba promíchat hromádku vrácených karet, položit ji do středu stolu přední stranou dolů a hra může pokračovat. Kdo vyhrává? Hráč, který jako první zkompletizuje svůj zámek (6 částí zámku téže barvy).

