

DIAMONIAK



5-99 ans



2-4 joueurs



Contenu : 55 cartes :

4 x 6 = 24 cartes « château », 20 cartes « diamant »,
8 cartes « sorcière », 3 cartes « fée ».



But du jeu : Être le premier à reconstituer
le château de sa couleur.



Préparation du jeu : Mélanger et poser les cartes,
faces cachées, en pile au centre de la table.

Déroulement du jeu : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur pioche une carte qu'il montre aux autres joueurs. Tout au long de la partie, les joueurs sont obligés de piocher au moins une fois (sauf lors de l'achat d'une carte) ; puis ils peuvent décider de continuer à piocher ou de passer la main...

Lors d'une pioche, 4 possibilités se présentent :

- **Le joueur pioche une carte « château » :** Le joueur pioche une carte « château » : si le joueur ne construit pas encore de château, il la pose devant lui et devra reconstituer le château de cette couleur piochée (sauf si un autre joueur construit déjà un château de cette couleur). Lors des prochains tours, toutes les cartes « château » de cette couleur lui permettront de reconstituer son château. Les cartes « château » des autres couleurs seront posées sur sa droite (il pourra s'en débarrasser ou se les faire acheter plus tard dans la partie).

Après avoir pioché une carte « château », le joueur peut continuer à piocher.

- **Le joueur pioche une carte « fée » :** il la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.

- **Le joueur pioche une carte « diamant »** : il la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.
- **Le joueur pioche une carte « sorcière »** : pas de chance !
Le joueur remet à côté de la pioche 3 cartes de son jeu (des diamants, des parties de château d'autres joueurs ou du sien !) + la carte « sorcière ». S'il lui reste moins de 3 cartes, il rend toutes celles qu'il lui reste. S'il possède une carte « fée », le joueur peut l'utiliser pour contrer la sorcière en jetant à côté de la pioche la carte « sorcière » + la carte « fée » et sans jeter 3 de ses cartes. Après avoir pioché une carte « sorcière », le joueur ne peut plus piocher et passe la main.

Achat d'une carte : les cartes « diamant » permettent au joueur d'acheter à un adversaire une carte « château » pour compléter son propre château (3 cartes « diamant » en échange d'une carte « château »).

- Si le joueur décide d'acheter une carte « château », il ne pioche pas de carte lors de ce tour.
- On ne peut acheter qu'une seule carte par tour.
- Le joueur adverse ne peut pas refuser de vendre une carte « château ».
- Il n'est pas possible d'acheter une carte « château » qui ne soit pas de sa couleur.

Lorsque la pioche est épuisée, un joueur prend toutes les cartes, les mélange, et les repose pour constituer une nouvelle pioche.

Qui gagne ? Le gagnant est le premier qui a réussi à former un château complet (6 cartes de la même couleur).



DIAMONIAK



For 5 to 99 year olds



2 to 4 players



Content: 55 cards: $4 \times 6 = 24$ "castle" cards, 20 "diamond" cards, 8 "witch" cards, 3 "fairy" cards.



Aim of the game: Be the first to build the castle of your colour.



Getting the game ready: Shuffle the cards and place them face down in a pile in the middle of the table.

Playing the game: Play moves clockwise around the table. The youngest player draws a card and shows it to the other players. Throughout the game, players have to draw at least once (except when buying a card); then they can decide to continue drawing or hand over to the next player...

There are 4 options when drawing:

- **The player draws a "castle" card:** if the player is not yet building a castle, they place it in front of them and must build the castle of that colour (unless another player is already building a castle of that colour). In the next rounds, they can use all the "castle" cards of this colour to build their castle. They place any "castle" cards of the other colours on their right (they can get rid of them or sell them later in the game). After drawing a "castle" card, the player may continue to draw.
- **The player draws a "fairy" card:** they place it on their right and can continue to draw.
- **The player draws a "diamond" card:** they place it on their right and can continue to draw.

- **The player draws a "witch" card:** bad luck! The player places 3 cards from their hand (diamonds, other players' castle parts or their own!) + the "witch" card next to the deck. If they have fewer than 3 cards left, they must give up all their remaining cards. If the player has a "fairy" card, they can use it to counter the witch by putting the "witch" card + the "fairy" card next to the deck, without throwing away 3 of their cards. After drawing a "witch" card, the player cannot draw any more and play moves on to the next player.

Buying a card: "diamond" cards allow the player to buy a "castle" card from an opponent to complete their own castle (3 "diamond" cards in exchange for one "castle" card).

- If the player decides to buy a "castle" card, they do not draw a card in this turn.
- Only one card can be purchased per turn.
- The opponent cannot refuse to sell a "castle" card.
- Players cannot buy a "castle" card that is not of their own colour.

When the deck is used up, one player takes all the cards, shuffles them, and puts them down again to make a new deck.

Who wins? The winner is the first person to make a complete castle (6 cards of the same colour).



A game by Grégory Kirszbaum
and Alex Sanders.

DJECO