

DIAMONIAK



5-99 Jahre



2-4 Spielerinnen



Inhalt: 54 Karten: 4 x 6 = 24 Schloss-Karten, 20 Diamanten-Karten, 7 Hexen-Karten, 3 Feen-Karten.



Ziel des Spiels: als Erste das Schloss in der eigenen Farbe vollenden.



Spielvorbereitung: Die Karten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Spielablauf: Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die jüngste Spielerin zieht eine Karte und zeigt sie den anderen Spielerinnen. Während des gesamten Spiels müssen die Spielerinnen mindestens eine Karte ziehen. Dann können sie selbst entscheiden, ob sie ziehen oder auslassen.

Wird eine Karte gezogen, dann gibt es 4 Möglichkeiten:

- **Die Spielerin zieht eine Schloss-Karte:**

Baut die Spielerin noch kein Schloss, dann legt sie die Karte vor sich hin und legt damit die Farbe ihres Schlosses fest. (Es sei denn, eine andere Spielerin hat bereits diese Farbe.) Während der nächsten Runden kann sie mit allen Schloss-Karten dieser Farbe ihr Schloss vervollständigen. Schloss-Karten in anderen Farben legt sie rechts neben sich. (Diese Karten können im späteren Spielverlauf ausgelegt oder verkauft werden.)

Nachdem die Spielerin eine Schloss-Karte gezogen hat, kann sie weitere Karten ziehen.

- **Die Spielerin zieht eine Feen-Karte:** Sie legt sie rechts neben sich ab und kann weiter ziehen.

- **Die Spielerin zieht eine Diamanten-Karte:** Sie legt sie rechts von sich ab und kann weiter ziehen. Die Diamanten-Karten ermöglichen es der Spielerin, einer Gegenspielerin eine Schloss-Karte für die Komplettierung ihres eigenen Schlosses abzukaufen (mit 3 Diamanten-Karten gegen eine Schloss-Karte).

Achtung! - Wenn die Spielerin eine Schloss-Karte kaufen will (immer nur 1 pro Runde), so zieht sie in dieser Runde keine Karte.

- Die Gegenspielerin darf den Verkauf einer Schloss-Karte nicht ablehnen.

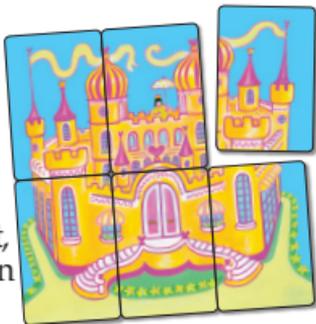
- **Die Spielerin zieht eine Hexen-Karte :**

- Pech gehabt! Die Spielerin muss 3 ihrer Karten neben den Stapel in der Mitte legen (Diamanten, Teile von den Schlössern anderer Spielerinnen oder des eigenen Schlosses) + die Hexen-Karte. Dann ist die nächste Spielerin an der Reihe. (Wenn sie weniger als drei Karten besitzt, legt sie alle ab, die sie hat).

- Hat sie eine Feen-Karte, kann die Spielerin sie benutzen, um die Hexe abzuwehren. Sie legt die Hexen-Karte + die Feen-Karte neben den Stapel. Dann ist die nächste Spielerin an der Reihe.

Kartenstapel: Ist der Stapel zu Ende, nimmt eine Spielerin die Karten, mischt sie und bildet einen neuen Stapel.

Wer gewinnt? Es gewinnt die Spielerin, der es zuerst gelingt, ein vollständiges Schloss zu bauen (6 Karten derselben Farbe).



Erstickungsgefahr.