

DIAMONIAK



5-99 años



2-4 jugadoras



Contenido: 54 cartas: $4 \times 6 = 24$ cartas "castillo", 20 cartas "diamante", 7 cartas "bruja", 3 cartas "hada".



Objetivo del juego: Ser la primera en reconstituir el castillo de su color.



Preparación del juego: Colocar las cartas boca abajo en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego: Se juega en el sentido de las agujas del reloj. La jugadora más joven coge una carta que muestra a las otras jugadoras. A lo largo de la partida, las jugadoras están obligadas a coger carta al menos una vez; luego pueden decidir si seguir cogiendo cartas o pasar el turno...

Al coger una carta, se presentan 4 posibilidades:

- **La jugadora coge una carta "castillo":**

Si la jugadora todavía no construye el castillo, la deja delante de sí y deberá reconstituir el castillo del color que le ha salido. (A no ser que otra jugadora ya haya construido un castillo de ese color). En una de las rondas siguientes, todas las cartas castillo de este color le permitirán reconstituir su castillo; las cartas castillo de los restantes colores se colocarán a su derecha. (Podrá deshacerse de ellas o hacer que se las compren más tarde en la partida).

Después de haber cogido una carta castillo, *la jugadora puede seguir cogiendo cartas.*

- **La jugadora coge una carta "hada"**: la deja a su derecha y puede seguir cogiendo cartas.

- **La jugadora coge una carta "diamante"**: la deja a su derecha y puede seguir cogiendo cartas. Las cartas "diamante" permiten a la jugadora comprar a un adversario una carta "castillo" para completar su propio castillo. (3 cartas "diamante" a cambio de una carta "castillo").

Atención:

- Si la jugadora quiere comprar una carta castillo (1 sola por turno), no coge carta durante ese turno.

- La jugadora contraria no puede negarse a vender una carta castillo.

- **La jugadora coge una carta "bruja"**:

- ¡No has tenido suerte! La jugadora deja al lado del mazo 3 cartas de su juego (diamantes, partes de castillo de otras jugadoras o del suyo) + la carta "bruja" y pasa el turno. (Si le quedan menos de 3 cartas, devuelve todas las que le quedan).

- Si posee una carta "hada": la jugadora puede utilizarla para oponerse a la bruja dejando a un lado del mazo la carta "bruja" + la carta "hada". Entonces la jugadora cede el turno.

Mazo: Cuando se acaba el mazo, una jugadora coge todas las cartas, las mezcla y las deja para constituir un nuevo mazo.

¿Quién gana? La ganadora es la primera que ha conseguido formar un castillo completo (6 cartas del mismo color).



Peligro de asfixia.