

# DIAMONIAK



5-99 ans



2-4 joueuses



**Contenu :** 54 cartes : 4 x 6 = 24 cartes "château", 20 cartes "diamant", 7 cartes "sorcière", 3 cartes "fée".



**But du jeu :** Etre la première à reconstituer le château de sa couleur.



**Préparation du jeu :** Poser les cartes faces cachées au centre de la table.

**Déroulement du jeu :** On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La plus jeune joueuse pioche une carte qu'elle montre aux autres joueuses. Tout au long de la partie, les joueuses sont obligées de piocher au moins une fois ; puis elles peuvent décider de continuer à piocher ou de passer la main...

**Lors d'une pioche, 4 possibilités se présentent :**

- **La joueuse pioche une carte "château" :** Si la joueuse ne construit pas encore de château, elle la pose devant elle et devra reconstituer le château de cette couleur piochée. (Sauf si une autre joueuse 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. (elle pourra s'en débarrasser ou se les faire acheter plus tard dans la partie).

Après avoir pioché une carte château, *la joueuse peut continuer à piocher.*

- **la joueuse pioche une carte "fée"** : elle la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.

- **La joueuse pioche une carte "diamant"** : elle la pose sur sa droite et peut continuer à piocher. Les cartes "diamant" permettent à la joueuse d'acheter à une adversaire une carte "château" pour compléter son propre château. (3 cartes "diamant" en échange d'une carte "château").

Attention :

- Si la joueuse veut acheter une carte château (1 seule par tour), elle ne pioche pas de carte lors de ce tour.

- La joueuse adverse ne peut pas refuser de vendre une carte château.

- **La joueuses pioche une carte "sorcière"** :

- Pas de chance ! La joueuse remet à côté de la pioche 3 cartes de son jeu (des diamants, des parties de château d'autres joueuses ou du sien !) + la carte "sorcière" et passe la main. (S'il lui reste moins de 3 cartes, elle rend toutes celles qui lui reste).

- Si elle possède une carte "fée" : la joueuse peut l'utiliser pour contrer la sorcière en remettant à côté de la pioche la carte "sorcière" + la carte "fée". La joueuse passe alors la main.

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

**Qui gagne ?** La gagnante est la première qui a réussi à former un château complet (6 cartes de la même couleur).



*Danger d'étouffement.*