

DIAMONIAK



5-99 ans



2-4 joueuses



Contenu : 55 cartes : 4 x 6 = 24 cartes "château", 20 cartes "diamant", 8 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).



DIAMONIAK



For 5 to 99 year olds



2 to 4 players



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



The aim of the game: To be the first person to build a castle in one's own colour.



Game preparation: Place the pile of cards face down in the centre of the table.

How to play: Players play clockwise. The youngest player takes a card from the pile and shows it to the other players. Throughout the game, all players must take at least one card from the pile, then they can decide whether they want to take another card from the pile or pass their turn...

When taking a card from the pile, there are 4 possibilities:

- If the player has picked up a "castle" card:

If the player hasn't yet started to build a castle, she puts that "castle" card down in front of her and build a castle in the colour of that particular card. (Unless another player is already building a castle of that colour.) When that player's next turns come round, all the cards of her particular castle colour should be used to build her own castle. "Castle" cards of any other colour should be put down on the table on the player's right-hand side (she may get rid of them or "sell" them later on in the game.)

After picking up a "castle" card, *the player may take another card from the pile.*

- **If the player has picked a "fairy" card:** she puts the card down on the table on her right-hand side and may take another card from the pile.

- **If the player has picked up a "diamond" card:** she puts the card down on the table on his/her right-hand side and may take another card from the pile. "Diamond" cards are used to buy "castle" cards from other players and help them complete their own castle in their own particular colour (3 "diamond" cards can be exchanged for one "castle" card.)

Beware: - If a player wants to buy a "castle" card (only 1 each turn), she may not take a card from the pile during that turn.

- The other player cannot refuse to sell a "castle" card.

- **If the player has picked up a "witch" card:**

- Bad luck! The player must place the "witch" card and 3 of her own cards ("diamond" cards, or cards belonging to the castles of other players or even her own castle!) next to the pile of cards in the centre of the table and pass their turn. If she has less than 3 cards, she must hand in whatever cards she has left.) - If the player has a "fairy" card, she may use it to counter the witch, placing that "witch" card and the "fairy" card next to the pile in the centre of the table then pass her turn.

The card pile: When there are no cards left in the pile, one player takes all the cards that have been placed next to it, shuffles them and places them back in the centre of the table to form a new pile.

Who wins? The first player who manages to build her own castle completely (6 cards of one same colour) wins the game.



DJECO

Warning! Choking hazard.

DIAMONIAK



5-99 Jahre



2-4 Spielerinnen



Inhalt: 55 Karten: 4 x 6 = 24 Schloss-Karten, 20 Diamanten-Karten, 8 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).



Achtung! Erststückergefahr.

DIAMONIAK



5-99 años



2-4 jugadoras



Contenido: 55 cartas: 4 x 6 = 24 cartas "castillo", 20 cartas "diamante", 8 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).



DJECO

Atención! Peligro de asfixia.

DIAMONIAK



5- 99 anos



De 2 a 4 jogadoras



Conteúdo: 55 cartas; 4x6 = 24 cartas “castelo”, 20 cartas “diamante”, 8 cartas “bruxa”, 3 cartas “fada”.



Objectivo do jogo: Ser a primeira a reconstruir o castelo da sua cor.



Preparação do jogo: Colocar as cartas viradas para baixo no centro da mesa.

Desenrolar do jogo: Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. A jogadora mais nova recolhe uma carta que ela mostra às outras jogadoras. Ao longo de toda a partida, as jogadoras são obrigadas a retirar uma carta pelo menos uma vez: depois elas podem decidir se continuam a retirar cartas ou passam a vez.

Quando o jogador retira uma carta, existem 4 possibilidades:

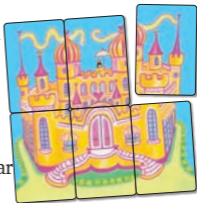
- **A jogadora retira uma carta “castelo”:** Se a jogadora não construiu ainda o castelo, ela coloca a carta à sua frente e deverá reconstruir o castelo dessa cor (salvo se, alguma outra jogadora tiver já construído um castelo de cor idêntica). Durante as jogadas seguintes, todas as cartas “castelo” dessa cor permitirão reconstruir o seu castelo; as cartas castelos das outras cores serão colocadas à sua direita (ela poderá livrar-se delas ou vendê-las mais tarde durante o jogo).

Após retirar uma carta “castelo”,
a jogadora pode continuar a retirar outra carta.

- **A jogadora retira uma carta "fada":** Ela coloca-a à sua direita e pode retirar outra carta.
- **A jogadora retira uma carta "diamante":** Ela coloca-a à sua direita e pode retirar outra carta. As cartas "diamante" permitem à jogadora comprar a uma adversária uma carta "castelo" para completar o seu próprio castelo (3 cartas "diamante" em troca de uma carta "castelo").
Atenção: - se a jogadora quiser comprar ao adversário uma carta "castelo" (somente uma por jogada), ela não poderá retirar nova carta nessa jogada, a jogadora adversária não se pode recusar a vender uma carta "castelo".
- **A jogadora retira uma carta "bruxa":** Não tem hipótese! A jogadora terá de devolver 3 cartas do seu jogo, que colocará ao lado do baralho ("diamantes", partes do castelo das outras jogadoras ou do seu) + a carta "bruxa" e passa a vez.
- Se ela possui uma carta "fada": a jogadora pode utilizá-la para trocar a bruxa, colocando ao lado do baralho a carta "bruxa" + a carta "fada". A jogadora passa então a mão, ele devolve a carta "pirata" e a carta "canhão" e passa a vez.

Baralho: logo que as cartas se tiverem esgotado, uma jogadora reúne todas as cartas que foram entretanto colocadas ao lado do baralho, mistura-as e forma um novo baralho.

Quem ganha? A vencedora é a primeira que conseguir formar um castelo completo (6 cartas da mesma cor).



DIAMONIAK



5-99 anni



2-4 giocatrici



Contenuto: 55 carte: $4 \times 6 = 24$ carte "castello", 20 carte "diamante", 8 carte "strega", 3 carte "fata".



Scopo del gioco: Riuscire a completare il castello del proprio colore per prima.



Preparazione del gioco: Mettere le carte coperte al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco: Si gioca in senso orario. La giocatrice più giovane pesca una carta che mostrerà alle altre giocatrici. Nel corso della partita, le giocatrici hanno l'obbligo di pescare almeno una volta, quindi potranno decidere se continuare a pescare o passare la mano...

Quando si pesca ci sono 4 possibilità:

- **La giocatrice pesca una carta "castello":**

Se la giocatrice non riesce ancora a costruire il castello, metterà la carta davanti a sé e dovrà completare il castello del colore pescato. (A meno che un'altra giocatrice non abbia già costruito un castello di uguale colore). Nei turni successivi, tutte le carte "castello" di questo colore le consentiranno di completare il proprio castello; le carte "castello" degli altri colori andranno messe alla sua destra. (La giocatrice potrà sbarazzarsi delle carte o farsele acquistare successivamente nel corso della partita). Dopo aver pescato una carta "castello", *la giocatrice potrà continuare a pescare.*

- **La giocatrice pesca una carta "fata"**: la mette alla sua destra e può continuare a pescare.

- **La giocatrice pesca una carta "diamante"**: la mette alla sua destra e può continuare a pescare. Le carte "diamante" permettono alla giocatrice di acquistare da un'avversaria una carta "castello" per completare il proprio castello. (3 carte "diamante" valgono una carta "castello").

Attenzione: - Se la giocatrice vuole acquistare una carta castello (1 sola per turno), in questo turno non pescherà carte dal pozzo.

- La giocatrice avversaria non può rifiutare di vendere una carta "castello".

- **La giocatrice pesca una carta "strega"**:

- Che sfortuna! La giocatrice mette a fianco del pozzo da cui pescare 3 carte del proprio mazzo (diamanti, parti di castello di altre giocatrici o sue!) + la carta "strega" e passa la mano. (Se le restano meno di 3 carte, dovrà restituire tutte le carte che le restano).

- Se possiede una carta "fata": la giocatrice può utilizzarla per neutralizzare la strega, mettendo a fianco del pozzo la carta "strega" + la carta "fata". La giocatrice passa allora la mano.

Pozzo: quando il pozzo da cui si pesca è vuoto, una delle giocatrici prende tutte le carte, le mescola e le rimette a posto riformando un nuovo pozzo da cui pescare.

Chi vince? La vincitrice è la prima giocatrice che riesce a formare un castello completo (6 carte dello stesso colore).



DJECO

Attenzione! Pericolo di soffocamento.

DIAMONIAK



5 - 99 jaar



2 - 4 spelers



Inhoud: 55 kaarten : 4 x 6 = 24 kaarten "kasteel", 20 kaarten "diamant", 8 kaarten "heks", 3 kaarten "fee".



Doel van het spel: de eerste zijn om het kasteel van haar kleur opnieuw samen te stellen.



Vorbereiding van het spel: de kaarten, beeld onzichtbaar, in het midden van de tafel leggen.

Verloop van het spel: men speelt in de richting van de wijzers van een uurwerk. De jongste speelster neemt een kaart uit de stapel en toont die aan de andere spelers. Tijdens het partijtje zijn de spelers verplicht minstens één keer een kaart te putten uit de stapel; daarna kunnen zij beslissen verder een kaart te kopen of hun beurt te laten voorbijgaan...

Bij een stapel zijn er 4 mogelijkheden:

- **De speelster neemt een kaart "kasteel":** Indien de speelster nog geen kasteel bouwt, legt ze de kaart voor zich neer. Ze zal het kasteel van deze genomen kleur opnieuw moeten samenstellen (Behalve indien een andere speelster reeds een kasteel van deze kleur heeft gebouwd). Bij de volgende beurten, zullen alle kaarten "kasteel" van deze kleur haar toelaten het kasteel opnieuw samen te stellen; de kaarten "kasteel" van de andere kleuren worden aan haar rechterkant neergelegd (ze zal er zich kunnen van ontdoen of ze later laten afkopen in het partijtje). Na het nemen van een kaart "kasteel" kan de speelster een kaart uit de stapel blijven putten.

- **De speelster neemt een kaart "fee"**: ze legt ze aan haar rechterkant en kan een kaart uit de stapel blijven putten.

- **De speelster neemt een kaart "diamant"**: ze legt ze aan haar rechterkant en kan een kaart uit de stapel blijven putten. De kaarten "diamant" laten de speelster toe van de tegenstander een kaart "kasteel" te kopen om haar eigen kasteel aan te vullen (3 kaarten "diamant" in ruil voor 1 kaart "kasteel").

Opgelet: - Indien de speelster een kaart "kasteel" wil kopen (1 enkele per beurt), neemt ze, tijdens deze beurt, geen kaart uit de stapel.

- De tegenspeelster mag niet weigeren een kaart "kasteel" te verkopen.

- **De speelster neemt een kaart "heks"**: - Geen geluk ! De speelster legt, naast de stapel, 3 kaarten van haar spel (van de diamanten, delen van het kasteel van andere speelsters of van het hare !) + de kaart "heks" en laat haar beurt voorbijgaan (Indien ze nog minder dan 3 kaarten heeft, geeft ze alle overblijvende terug).

- Indien zij een kaart "fee" bezit : de speelster kan ze gebruiken om de heks tegen te gaan door terug, naast de "stapel", de kaart "heks" + de kaart "fee" te leggen. De speelster laat dan haar beurt voorbijgaan.

Stapel: wanneer de stapel is opgebruikt, neemt een speelster alle kaarten, mengt ze en legt ze neer om een nieuwe stapel te vormen.

Wie wint ? De eerste die er in lukte een volledig kasteel te vormen (6 kaarten van dezelfde kleur) wint.



DJECO

Opgepast! Verslikkingsgevaar.

DIAMONIAK



5–99 år



2–4 spelare



Innehåll: 55 kort: 4 x 6 = 24 kort "slott",
20 kort "diamant", 8 kort "häxa", 3 kort "fe".



Spelets syfte: Vara först med att bygga ett
slott i sin färg.



Spelförberedelser: Lägg korten med baksidan
uppåt mitt på bordet.

Spelets gång: Man spelar medsols. Den yngsta spelaren plockar ett kort som hon visar för de andra spelarna. Under partiet är spelarna tvungna att plocka kort i talongen minst en gång; därefter får de själva bestämma om de skall plocka ett nytt kort eller passa ...

När ett kort plockas från talongen finns det fyra möjligheter:

– **Spelaren tar ett slottskort:** Om spelaren ännu inte har börjat bygga ett slott, lägger hon det framför sig och måste sedan bygga ett slott i den färgen (utom om en annan spelare redan bygger ett slott i den färgen). Under de följande turerna kan hon bygga vidare på sitt slott med alla slottskort i den färgen; slottskort i andra färger lägger hon på sin högra sida. (Hon kan göra sig av med dem eller sälja dem till någon annan spelare längre fram i partiet.)

Efter att ha plockat ett slottskort *får spelaren fortsätta plocka.*

- **Spelaren plockar ett fekort:** hon lägger det på sin högra sida och får fortsätta plocka kort.
 - **Spelaren plockar ett diamantkort:** hon lägger det på sin högra sida och fortsätter plocka. Med diamantkortet får spelaren köpa ett slottskort av en motståndare för att bygga vidare på sitt eget slott (tre diamantkort i utbyte mot ett slottskort).
- Observera:
- Om spelaren vill köpa ett slottskort (bara ett per omgång), plockar hon inte något kort under den omgången.
 - Motståndaren får inte vägra sälja ett slottskort.
 - **Spelaren plockar ett häk kort:**
 - Otur! Spelaren lägger tre av sina kort (diamantkort, delar av slott som andra spelare håller på att bygga eller sitt eget!) + häk kortet; sedan är det nästa spelares tur. (Om hon har mindre än tre kort kvar, lägger hon bort alla hon har kvar.)
 - Om spelaren har ett fekort får hon använda det för att mota bort häxan genom att lägga både häk kortet och fekortet bredvid talongen. Sedan är det nästa spelares tur.

Talong: När talongen är slut tar en spelare alla kort, blandar dem och lägger dem i en ny talong.

Vem vinner? Vinnare är den första som lyckas bygga ett helt slott (sex kort av samma färg).



DJECO

Varning! Risk för kvävning.

DIAMONIAK



Fra 5 til 99 år



2 til 4 deltagere



Indhold: 55 kort: 4 x 6 = 24 slotskort, 20 diamantkort, 8 heksekort, 3 fekort.



Spillets formål: At være den første, som bygger et slot i samme farve.



Forberedelse af spillet: Kortene lægges midt på bordet, med billedsiden nedad.

Spillets forløb: Man spiller i retningen med uret. Den yngste deltager tager et kort fra bunken, og viser det til de andre deltagere. Under hele spillet skal deltagerne tage mindst et kort op fra bunken mindst én gang; derefter kan de vælge at tage et nyt kort op, eller lade turen gå videre til næste deltager...

Der er 4 muligheder, når man tager et kort op fra bunken:

- **Deltageren tager et slotskort op:** Hvis deltageren ikke er i gang med at bygge et slot endnu, lægger han/hun kortet foran sig og skal så bygge et slot i samme farve som kortet har. (Medmindre en anden deltager allerede bygger et slot i den farve). Lidt efter lidt vil alle slotskortene i den farve give spilleren mulighed for at bygge et slot; slotskort i en andre farver lægges til højre for spilleren. (deltageren vil kunne komme af med dem eller få dem købt senere i spillet).

Efter at have taget et slotskort op, kan deltageren tage et nyt kort fra bunken.

- **Deltageren tager et fekort op:** han/hun lægger det til højre for sig, og tager et nyt kort fra bunken.

- **Deltageren tager et diamantkort op:** han/hun lægger det til højre for sig, og tager et nyt kort fra bunken. Med diamantkort kan deltageren købe et slotskort fra en modstander for at bygge sit eget slot. (3 diamantkort for et slotskort).

Bemærk:

- Hvis deltageren vil købe et slotskort (kun 1 per tur), tager han/hun ikke noget kort fra bunken, når det bliver han/hendes tur.

- Modstanderen kan ikke nægte at sælge et slotskort.

- **Deltageren tager et heksekort op:** - Det var uheldigt! Deltageren lægger 3 af sine kort ved siden af bunken (diamantkort, modstanders slotskort eller egne slotskort!) + heksekortet, og så går turen videre til næste deltager. (Hvis deltageren har færre end 3 kort, lægger han/hun dem ned, der er tilbage).

- Hvis deltageren har et fekort: deltageren kan bruge det mod heksen ved at lægge heksekortet og fekortet ved siden af bunken. Så er det næste deltagers tur.

Bunken: Når bunken er væk, blandes kortene, som så danner en ny bunke.

Hvem vinder? Vinderen er den, som først har bygget et helt slot (6 ensfarvede kort).



DJECO

Advarsel ! Fare for kvælning.

DIAMONIAK



Для девочек 5–99 лет



Количество участниц: 2–4



Игровой комплект состоит из 55 карт, в том числе: $4 \times 6 = 24$ карты “дворец”, 20 карт “бриллиант”, 8 карт “ведьма”, 3 карты “фея”.



Цель игры: быстрее всех построить дворец своего цвета.



Перед началом игры: Карты кладутся стопкой в центре стола, лицевой стороной вниз.

Правила игры: Ход передается по часовой стрелке. Игру начинает самая младшая участница. Она берет карту из колоды и показывает ее другим участницам. В течение игры каждая участница, к которой перешел ход, должна взять карту из колоды, по крайней мере, один раз. Дальше она сама решает, что делать: взять еще одну карту из колоды или пропустить ход.

Взятие карт из колоды. 4 возможных варианта:
– **Участнице досталась карта “дворец”:** Если девочка еще не начала строительство своего дворца, то она кладет эту карту перед собой и начинает строить свой дворец того же цвета, что и вытасченная карта (при условии, что ни одна другая участница игры еще не начала строить дворец этого цвета). Для строительства своего дворца она может использовать все карты “дворец” этого цвета, вытасщенные из колоды на следующих ходах. При этом карты “дворец” других цветов она кладет справа от себя (и может впоследствии избавиться от них либо продать другим участницам).

Если участнице досталась карта “дворец”, то она получает право взять еще одну карту из колоды.

– **Участнице досталась карта “фея”**: Она кладет ее справа от себя и получает право взять еще одну карту из колоды.

– **Участнице досталась карта “бриллиант”**: Она кладет ее справа от себя и получает право взять еще одну карту из колоды. С помощью карт “бриллиант” можно покупать карты “дворец” своего цвета у других участниц игры (цена: 3 карты “бриллиант” за одну карту “дворец”).

Примечание: – Если участница покупает карту “дворец” (покупать можно не более одной карты за один ход), то на этом ходу она не имеет права брать карту из колоды.

– Участница, у которой она хочет купить карту “дворец”, не имеет права ей в этом отказать.

– **Участнице досталась карта “ведьма”**: – Не повезло! Участница должна положить около колоды 3 своих карты (это могут быть карты “бриллиант”, части других дворцов или части своего дворца!), а также карту “ведьма”, и пропустить ход (если у участницы на руках меньше трех карт, то она отдает их все).

– Если у участницы есть карта “фея”, то она может положить ее около колоды вместо трех карт, вместе с картой “ведьма”.

После этого ход переходит к следующей участнице.

Колода: Когда колода кончается, то все карты собираются, тасуются и кладутся стопкой в центре стола, лицевой стороной вниз: это новая колода.

Кто выигрывает?

Выигрывает та участница игры, которая быстрее всех полностью построит свой дворец (состоящий из 6-ти карт одного цвета).



DJECO

Осторожно! Внимание: риск попадания в дыхательные пути.