

LV – Latviešu

DJ05117 Kāršu spēle – Diamoniak

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 55 kārtis: 4 x 6 = 24 pils kārtis, 20 dimanta kārtis, 8 raganiņu kārtis, 3 feju kārtis.



Spēles mērķis: visātrāk sakrāt un izveidot vienas krāsas pili.

Sagatavošanās spēlei: kārtis novieto kaudzītē uz galda, ar attēliem uz leju.

Spēles norise:

Spēli uzsāk jaunākais spēles dalībnieks, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Viņš paņem kārti no kaudzītes un parāda to pārējiem spēlētājiem. Spēles gaitā katrs dalībnieks, kuram pienākusi kārta, paņem kārti no kaudzītes vismaz vienu reizi. Pēc tam dalībnieks pats izlemj, vai ņemt nākamo kārti vai arī izlaist gājienu.

Kad spēlētājs paņem kārti no kaudzītes, viņam ir četras iespējas:

- **Ja spēlētājs ir izvilcis “pils” kārti:**

Ja spēlētājs pirms tam nav sācis vēl būvēt pili, tad viņš apgriez pils kārti ar attēlu uz augšu un noliek sev priekšā, tādējādi sākot būvēt pili konkrētajā uz kārts attēlotā krāsā (Ja vien kāds cits spēlētājs nav jau sācis būvēt tās krāsas pili). Lai pabeigtu savas krāsas pils būvniecību, spēlētājs var izmantot visas atbilstošās kārtis, ko izvelk savos nākamajos gājienos. Tajā pašā laikā, visu citu krāsu pils kārtis spēlētājs novieto labajā pusē un var atdot vai pārdot tās citiem spēlētājiem, kas būvē atbilstošās krāsas pilis. Ja tiek izvilкта pils kārts, tad spēlētājam ir tiesības vilkt nākamo kārti no kaudzītes.

- **Ja spēlētājs ir izvilcis “fejas” kārti:**

Spēlētājam fejas kārts jānovieto pa labi no sevis un ir tiesības vilkt nākamo kārti no kaudzītes.

- **Ja spēlētājs ir izvilcis “briljantu” kārti:**

Spēlētājam briljanta kārts jānovieto pa labi no sevis un ir tiesības vilkt nākamo kārti no kaudzītes. Izmantojot briljantu kārtis, iespējams pirkt citu spēlētāju pils kārtis (cena: 1 pils kārts maksā 3 briljanta kārtis).

Uzmanību! Ja spēlētājs sava gājienu laikā pērk pils kārti no kāda cita spēlētāja, viņš nedrīkst ņemt šī paša gājienu laikā kārti no kaudzītes vai arī pirkt vēl kādu pils kārti.



Spēlētājs, no kura pērk kārti, nedrīkst atteikties no darījuma.

- **Ja spēlētājs ir izvilcis “raganas” kārti:**

Nepaveicās! Spēlētājam jāizlaiž gājiens un jānoliek atpakaļ kaudzītē trīs no savām kārtīm (tās var būt gan briljantu, gan arī pils kārtis, kā arī nolikt kaudzītē drīkst raganas kārti). Ja spēlētājam ir mazāk par trīs kārtīm, tad viņam ir jāatdod visas kārtis, kas viņam ir.

Ja spēlētājam ir “fejas” kartīte, viņš to var izmantot, lai cīnītos pret raganu, noliekot “raganas” kārti un “fejas” kārti blakus kāršu kaudzītei, nezaudējot 3 savas kartītes.

Pēc tam, kad spēlētājs izvelk “raganas” kartīti, viņš vairs nedrīkst vilkt citas kārtis, un gājiens pāriet nākamajam spēlētājam.

Kāršu piršana: “briljantu” kārtis ļauj spēlētājam nopirkt “pils” kārti no pretinieka, lai pabeigtu savu pili (3 “briljanta” kārtis apmaiņā pret vienu “pils” kārti).

- Ja spēlētājs nolemj pirkt “pils” kartīti, viņš šajā gājienu neņem jaunu kartīti.
- Katrā gājienu drīkst nopirkt tikai vienu kārti.
- Pretinieks nedrīkst atteikties pārdot “pils” kārti.
- Spēlētāji nedrīkst pirkt “pils” kārti, kas nav viņu pils krāsā.

Kāršu kaudzīte: kad kaudzītē vairs nav kāršu, blakus novietotās kārtis veido jaunu kaudzīti.

Uzvar spēlētājs, kam pirmajam izdevies pilnībā uzbūvēt pili no vienas krāsas sešām kārtīm.



Spēles autori:

Grégory Kirszbaum un Alex Sanders.

LT – Lietuvių

DJ05117 Kortų žaidimas: Diamoniak

Amžius: tinka nuo 5 metų iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Sudėtis: 55 kortos: 4 x 6=24 "pilies" kortos, 20 "deimanto" kortų, 8 "raganos" kortos, 3 "fėjos" kortos.

Žaidimo tikslas: pirmam pastatyti vienos spalvos pilį.



Pasiruošimas žaidimui: padėkite išamišytų ir užverstų kortų kaladę stalo viduryje.

Kaip žaisti: Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklės kryptį. Jauniausias žaidėjas pradeda, paimdamas viršutinę kortų kaladės kortą ir aprodą ją visiems žaidėjams. Kai visi žaidėjai turi po vieną kortelę, tada jie gali nuspręsti ar nori imti dar po vieną kortą ar išmesti turimą.

Kuomet yra imama kortelė iš kaladės, yra 4 galimybės:

- **Jei žaidėjas išsitraukia "pilies" kortą:**

jeigu žaidėjas dar nėra pradėjęs statyti pilies, jis pasideda "pilies" kortą priešais save. Tai bus jo spalvos pilis (jeigu kitas žaidėjas yra pradėjęs statyti tokios spalvos pilį, žaidėjas tokios pat pradėti negali). Jeigu vėlesniuose ėjimuose jis išsitrauks ne savo spalvos "pilies" kortas, jis jas turės pasidėti ant stalo, kairėje pusėje (jas bus galima išmesti arba parduoti). Jeigu kortos traukimas būna sėkmingas, ir žaidėjas pilį padidina, jis turi teisę traukti dar vieną kortą iš kaladės.

- **Jei žaidėjas išsitraukia "fėjos kortą":**

kortą pasideda sau iš kairės pusės ir traukia dar vieną kortą.

- **Jei žaidėjas išsitraukia "deimanto" kortą:**

kortą pasideda sau iš kairės pusės ir traukia dar vieną kortą. "Deimanto" kortą vėliau bus galima panaudoti išsiperkant savo pilies kortas iš kitų žaidėjų arba panaudoti savo pilies statymui (trys "deimantų" kortos lygios vienai "pilies" kortai).

Pastaba: Jeigu žaidėjas nusprendžia pirkti "pilies" kortą iš kito žaidėjo (ėjimo metu galima pirkti 1 kortą), jis negali to ėjimo metu traukti kortos iš kaladės. Kitas žaidėjas negali atsakyti parduoti "pilies" kortą.

- **Jei žaidėjas išsitraukia "raganos" kortą:**

Nepasisėkė! Žaidėjas privalo išmesti tris savo kortas ("deimantus", jam priklausančias kitų žaidėjų "pilies" kortas, arba net savo "pilies" kortas.). Kortos išmetamos į stalo vidurį (kartu su "raganos" korta), tą ėjimą jis negali atlikti jokių veiksmų. jei žaidėjas turi mažiau nei tris kortas, jis išmeta tiek kortų kiek turi. Jei žaidėjas turi "fėjos" kortą, jis ją panaikina "raganos" kortą ir išmeta jas abi į stalo vidurį, neprarasdamas 3 savo kortelių. Jokių veiksmų tą ėjimą atlikti taip pat negali. Ištraukęs "raganos" kortelę, žaidėjas negali traukti daugiau kortelių, ir eilė pereina kitam žaidėjui.



Kortelės pirkimas: "Deimanto" kortelės leidžia žaidėjui nusipirkti "pilies" kortelę iš priešininko, kad užbaigtų savo pilį (3 "deimanto" kortelės mainais į vieną "pilies" kortelę).

- Jei žaidėjas nusprendžia pirkti "pilies" kortelę, šio ėjimo metu jis netraukia naujos kortelės.
- Per vieną ėjimą galima nusipirkti tik vieną kortelę.
- Priešininkas negali atsakyti parduoti "pilies" kortelės.
- Žaidėjai negali pirkti "pilies" kortelės, kuri nėra jų spalvos.

Kortų kaladė: Kai kaladėje pasibaigia visos kortos, vienas iš žaidėjų sumaišo visas išmestas į stalo vidurį kortas, ir suformuoja naują kaladę.

Kas laimi? Pirmas žaidėjas, kuris pastato savo spalvos pilį (iš 6 kortų) skelbiamas nugalėtoju.



Žaidimo autoriai: Grégory Kirszbaum
ir Alex Sanders.

EE – Eesti

DJ05117 – Kaardimäng: Diamoniak

Vanus alates: 5–99-aastastele

Mängijate arv: 2 – 4 mängijat

Mäng sisaldab: 54 kaarti: 4 x 6 = 24 lossikaarti, 20 teemandikaarti, 7 nõiakaarti, 3 haldjakaarti.

Mängu eesmärk: saada esimesena valmis oma värvi loss.



Mänguks valmistumine. Pane kaardipakk laua keskele, nägu allpool.

Mängu käik. Mängukord liigub edasi päripäeva. Noorim mängija võtab pakist kaardi ja näitab seda teistele mängijatele. Mängu jooksul peavad pakist vähemalt ühe kaardi võtma kõik mängijad, seejärel saavad nad otsustada, kas nad tahavad võtta pakist veel ühe kaardi või mängukorra edasi anda...

Pakist kaarti võttes on mängijal 4 võimalust:

- **Mängija saab lossikaardi.**

Kui mängija ei ole veel lossi ehitama hakanud, paneb ta saadud lossikaardi enda ette ja ehitab selle kaardi värvi lossi (välja arvatud juhul, kui mõni teine mängija juba ehitab sama värvi lossi). Kui kätte jõuab selle mängija järgmine käik, peab ta kõiki tema lossi värvi kaarte kasutama oma lossi ehitamiseks. Mis tahes muud värvi lossikaardid tuleb panna lauale mängijast paremale (ta võib neist hiljem mängu jooksul lahti saada või need maha müüa). Pärast lossikaardi ülesvõtmist võib mängija võtta pakist veel ühe kaardi.

- **Mängija saab haldjakaardi.**

Ta paneb selle lauale endast paremale ja võib pakist võtta veel ühe kaardi.

- **Mängija saab teemandikaardi.**

Ta paneb kaardi lauale endast paremale ja võib pakist võtta veel ühe kaardi. Teemandikaartidega saab teistelt mängijatelt osta lossikaarte ja seega aitavad need mängijal ehitada tema konkreetset värvi lossi (3 teemandikaardi eest saab osta ühe lossikaardi).

Ettevaatust! Kui mängija soovib osta lossikaarti (iga käiguga saab osta ainult ühe kaardi), ei tohi ta selle käigu ajal pakist uut kaarti võtta.

Teine mängija ei saa lossikaardi müügist keelduda.

- **Mängija saab nõiakaardi.**

Paha lugu! Mängija jääb vahele ning peab saadud nõiakaardi ja kolm enda kaarti (teemandikaardid või kaardid, mis kuuluvad teiste mängijate lossidesse või tema enda lossi!) panema laua keskel oleva kaardipaki kõrvale. Kui tal on vähem kui kolm kaarti, peab ta ära andma kõik oma kaardid.)

Kui mängijal on haldjakaart, võib ta sellega nõia vastu võidelda, pannes saadud nõiakaardi ja haldjakaardi laua keskel oleva kaardipaki kõrvale, ilma et peaks 3 oma kaarti ära viskama.

Kui mängija tõmbab “nõia” kaardi, ei tohi ta enam kaarte võtta ning mäng läheb järgmise mängija käes edasi.

Kaardi ostmine: “Teemanti” kaardid lubavad mängijal osta “lossi” kaardi vastaselt, et lõpetada oma loss (3 “teemanti” kaarti ühe “lossi” kaardi eest).

- Kui mängija otsustab osta “lossi” kaardi, siis ta sel käigul uut kaarti ei võta.
- Iga käigu ajal võib osta ainult ühe kaardi.
- Vastane ei tohi keelduda “lossi” kaarti müümast.
- Mängijad ei tohi osta “lossi” kaarti, mis ei ole nende värvi.

Kaardipakk. Kui pakki ei ole enam jäänud ühtegi kaarti, võtab üks mängija kõik selle kõrvale pandud kaardid üles, segab need läbi ja asetab tagasi laua keskele, moodustades uue kaardipaki.

Kes võidab?

Mängu võidab mängija, kes saab oma lossi esimesena täielikult valmis (tal saab kokku 6 sama värvi kaarti).



Mängu autorid: Grégory Kirszbaum ja Alex Sanders.

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.



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

DIAMONIAK



5-99 лет



2-4 игрока



В комплекте: 55 карточек: 4 x 6 = 24 карточки «замок», 20 карточек «бриллиант», 8 карточек «ведьма», 3 карточки «фея».



Цель игры: первым построить замок своего цвета.



Подготовка к игре: перемешайте карточки и выложите их в центре стола стопкой лицевой стороной вниз.

Ход игры. Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок первым берет карточку из стопки и показывает ее остальным игрокам.

Во время каждого хода игрок должен взять как минимум одну карточку (кроме случаев, когда он покупает карточку). Затем он либо продолжает брать карточки, либо передает ход следующему игроку...

Если игрок берет карточку, возможно 4 варианта:

- **Игрок взял карточку «замок».** Если игрок еще не строит замок, он кладет карточку перед собой и она определяет цвет его замка (если только другой игрок уже не строит замок этого цвета). Чтобы построить замок, игрок должен собрать все карточки «замок» этого цвета во время следующих ходов. Карточки «замок» других цветов игрок кладет справа от себя (чтобы потом сбросить или продать их в ходе партии). Если игрок взял карточку «замок», он может взять еще одну карточку.
- **Игрок взял карточку «фея».** Он кладет ее справа от себя, и он может взять еще одну карточку.

- **Игрок взял карточку «бриллиант».** Он кладет ее справа от себя, и он может взять еще одну карточку.
- **Игрок взял карточку «ведьма».** Не повезло! Игрок кладет рядом со стопкой 3 свои карточки (бриллианты, части замков других игроков или части своего замка) и карточку «ведьма». Если у него меньше 3 карточек, он теряет их все. Если у игрока есть карточка «фея», он может использовать ее для защиты от ведьмы: он кладет рядом со стопкой карточку «ведьма» и карточку «фея», и при этом он не теряет 3 карточки. Если игрок взял карточку «ведьма», он больше не может брать карточки и ход переходит к следующему игроку.

Покупка карточки. Карточки «бриллиант» позволяют игроку купить у соперника карточку «замок» для строительства своего замка (одну карточку «замок» можно купить за 3 карточки «бриллиант»).

- Если игрок решил купить карточку «замок», он не берет карточки из стопки во время этого хода.
- За один ход можно купить только одну карточку.
- Соперник не может отказаться продать карточку «замок».
- Игрок не может купить карточку «замок» не своего цвета.

Если карточки в стопке закончились, один из игроков перемешивает сброшенные карточки и вновь выкладывает их стопкой.

Кто побеждает? Побеждает игрок, который первым построил замок (собрал 6 карточек своего цвета).



Авторы игры: Grégory Kirszbaum,
Alex Sanders.

DJECO