

Diamond Grabbers!

Pravidla

Obsah

Základ:.....	2
Počet hráčů:.....	2
Pomůcky:.....	2
Příprava hry:.....	2
Průběh hry:.....	2
Typy karet a jejich efekty:.....	2
Diamant.....	2
Meč.....	2
Štít.....	3
Šťastný den.....	3
Vítr z plachet.....	3
Oslava.....	3
Olympiáda.....	3
Hřebec.....	3
Drak.....	3
Hádanka.....	3
Čaroděj.....	3
Eso v rukávu.....	3
Tak i tak.....	3
Věšticí koule.....	3
Ztracen v lese.....	3
Děravé ruce.....	3
Bez příležitostí.....	4
Břečka.....	4
Bouřka.....	4
Cesta necesta.....	4
Konec hry:.....	4
Dodatečné poznámky.....	4

Základ:

Prvním cílem hry je získat co nejvíce diamantů. Hra končí, když se jeden z hráčů udělá 3-5 koleček. Vítězem se stává hráč s největším počtem diamantů.

Počet hráčů:

2 až 4 hráči

Pomůcky:

- Hrací kostka
- Hrací deska s očíslovanými políčky
- Balíček karet dle přiložených kartiček

Příprava hry:

- Hráči si vyberou figurky a umístí je na startovní pozici, kterou si vyberou po domluvě.
- Zamíchejte balíček karet a položte ho lícem dolů vedle hrací desky.
- Každý hráč hodí kostkou.
 - Hráč s nejvyšším hodem začíná, poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Průběh hry:

- Hráč na tahu hodí kostkou a posune se o odpovídající počet políček vpřed.
- Po každém tahu hráč si bere kartičku.
 - V PŘÍPADĚ JINÉ MAPY: hráč, který přistane na speciálním políčku (podle pravidel vaší desky), si vezme kartu z balíčku a provede akci popsanou na kartě.
- Po provedení akce podle karty je tah u konce a pokračuje další hráč.

Typy karet a jejich efekty:

Diamant

Hráč získává jeden diamant.

Meč

Hráč může uloupit diamant od jiného hráče, pokud je na tahu. Může se přesunout o 1-3 políčka vpřed nebo vzad.

Štít

Hráč získává štít, který jej chrání před útoky mečem. Po útoku ztrácí štít.

Šťastný den

Hráč získává dva diamanty.

Vítr z plachet

Hráč přičítá 2 ke svému dalšímu hodu kostkou.

Oslava

Hráč získává jeden diamant.

Olympiáda

Hráč předběhne hráče před sebou a první hráč na startu získává diamant.

Hřebec

Hráč si může v příštím tahu vybrat libovolné políčko v rozsahu 5 políček, kam skočí.

Drak

Hráč se může v příštím tahu přemístit kamkoliv chce.

Hádanka

Hráč musí uhodnout hádanku od následujícího hráče. Při úspěchu získává diamant.

Čaroděj

Hráč je teleportován k hráči před sebou.

Eso v rukávu

Hráč si vytáhne další 3 karty.

Tak i tak

Pokud je hozené číslo sudé, hráč jde o 2 políčka dopředu. Pokud je liché, hráč jde o 2 políčka dozadu.

Věšticí koule

Hráč si vezme kartu a v příštím tahu si další kartu nebere. Pokud se karta nelíbí, může ji vrátit.

Ztracen v lese

Hráč musí hodit 5, jinak se nehne z místa.

Děravé ruce

Hráč ztrácí všechny své diamanty.

Bez příležitostí

Hráč nemůže příští 3 tahy tahat karty.

Břečka

Hráč musí při příštím hodu kostkou vydělit výsledek 2.

Bouřka

Hráč ztrácí 2 kola.

Cesta necesta

Hráč se vrací o 5 políček zpět.

Konec hry:

Hra končí, když se jeden z hráčů udělá 3-5 koleček (projde startem). Vítězem se stává hráč s největším počtem diamantů. V případě remízy se hráči dělí o vítězství.

Dodatečné poznámky

Všechny karty se po použití vrací do spodní části balíčku.

Pokud hráč nemá žádný diamant a je napaden mečem, útok nemá žádný efekt.

Hráči mohou diskutovat a vytvářet aliance, ale žádná pravidla neumožňují obchodování s diamanty nebo kartami.