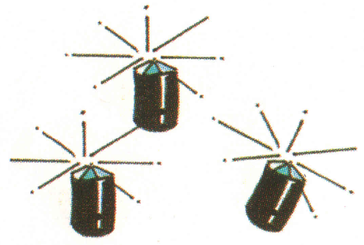
C2 16-41

But du jeu

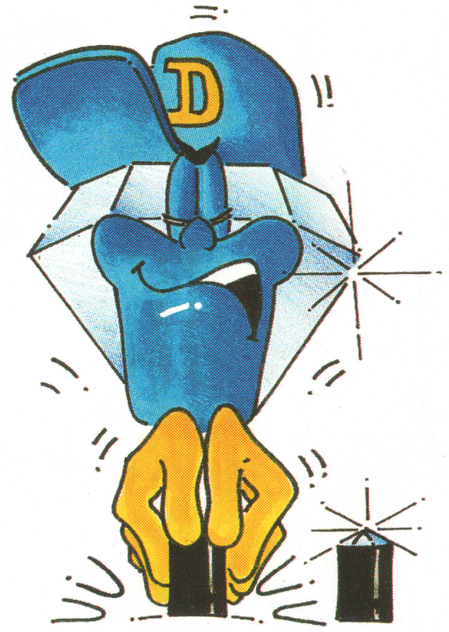
ou :

Comment gagner la course aux diamants

Il s'agit de récupérer les diamants mobiles qui se trouvent sur le plan de jeu et de les poser sur les cartes-bague. Pour gagner, il faut posséder le plus grand nombre de bagues serties de diamants.



Préparatifs du jeu



ou :

Fermer les yeux et tout mettre en action !

Le jeu serait très simple si l'on savait quels diamants sont fixes et lesquels ne le sont pas.
Mais personne n'en sait rien, car le jeu commence ainsi : on répartit les diamants mobiles sur le plan de jeu. Un joueur fait tourner plusieurs fois le plan de jeu. Pendant ce temps, tous, même celui qui fait tourner le plan de jeu, ferment les yeux.
Toutes les cartes (cartes-vol et cartes-bague) sont alors bien mélangées et empilées avec l'image en bas, à côté du plan de jeu.

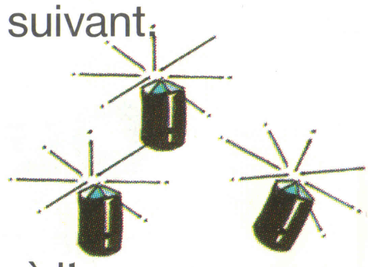
Déroulement du jeu

ou :

Comment on s'empare des précieux diamants, ce qu'on en fait (et comment on risque de les perdre)

Le joueur le plus «enfiévré» commence, puis les autres jouent à tour de rôle. Celui dont c'est le tour, tire la carte supérieure de la pile et la pose à découvert devant lui.

Si la carte tirée est une carte-bague, à lui de
collectionner les diamants
Cela signifie: le joueur essaie de prendre un diamant du plan de jeu. Celui qui attrape un diamant mobile peut le monter sur la bague de la carte qu'il vient juste de tirer. Cette bague coûte autant que la valeur imprimée, par exemple 3000 dollars (on ne peut pas utiliser de diamant pour les cartes-bague restantes de tours précédents – même si une telle carte a une valeur plus élevée).
Si le diamant choisi ne se détache pas du plan du jeu, la carte-bague reste vide. Une carte-bague vide n'a pas de valeur (celui qui rêve de gros diamants ne s'intéresse pas à si peu d'or). Mais que l'on vise juste ou faux, un seul essai est autorisé. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.



Si la carte tirée est une carte-vol
on peut alors
voler des diamants :
Celui qui a tiré la carte-vol devient voleur et a le droit de dérober à l'un des autres joueurs un diamant et de le mettre sur l'une de ses cartes-bague vides (s'il en a). Mais, attention: on n'a le droit de voler que si la condition suivante est remplie : La bague dont on vole le diamant et la propre bague sur laquelle on le met doivent avoir la même valeur.
Exemple : un diamant volé sur une bague de 3000 dollars ne peut être utilisé que sur une autre bague de 3000 dollars.
Si cette condition n'est pas remplie la carte-vol reste non utilisée et est mise de côté. Le joueur tire alors une nouvelle carte. Si par contre, on a pu dérober un diamant, c'est alors à celui qui est volé de jouer.

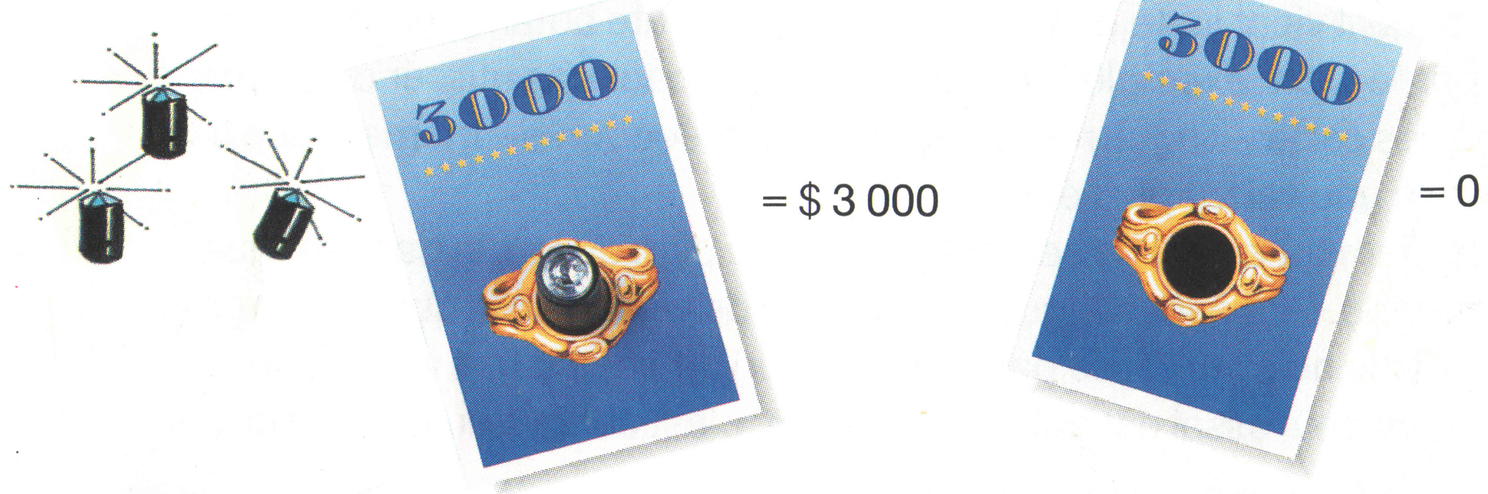
Fin du jeu

ou :

Qui a les diamants les plus précieux ?

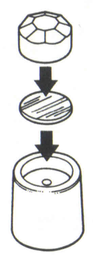
Le jeu est terminé :
Quand toutes les cartes sont utilisées ou quand tous les diamants ont trouvé leurs propriétaires. Vers la fin du jeu il faut donc compter de temps en temps les diamants qui restent sur le plan de jeu : s'il n' y en a plus que 16, le jeu est terminé.

Voici comment on fait les comptes :
Chaque bague complète (carte + diamant) compte pour le montant imprimé. Les cartes-bague sans diamant ne comptent pas. (Les «professionnels» peuvent jouer une version plus difficile : les cartes-bague sans diamant comptent pour des points négatifs : les moins chanceux se couvrent ainsi de dettes !)

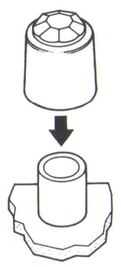


Qui gagne ?

Le gagnant est celui qui a gagné le plus de dollars, soit au bout d'une seule partie, soit après un nombre de parties décidé à l'avance.



Voici comment assembler les diamants : placer la rondelle de papier, côté argenté vers le haut, pour donner plus d'éclat à vos diamants.



On fixe 16 diamants sur le plan de jeu.

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

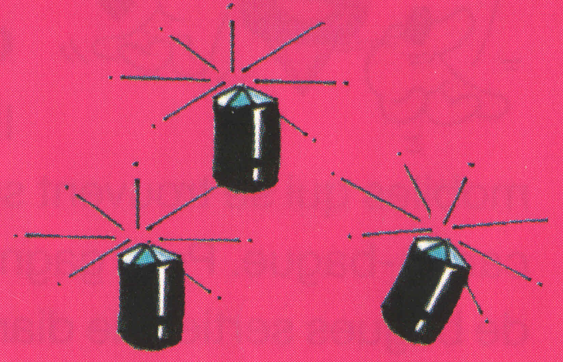
Editions Ravensburger, 68220 Attenschwiller, France

258668

DIADINGO

Jeu Ravensburger® N° 26 046 1
Jeu pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans

Auteur: Gunter Baars
Design: ARGOS/W. Nydegger
Texte: Uli Vogel



Les éléments du jeu

7 cartes-vol
signifient : feu vert pour les voleurs! Car l'honnêteté n'est pas toujours récompensée…

26 diamants mobiles
Ils attirent la convoitise de tous les joueurs.

Le plan de jeu
avec 16 diamants fixes*
Celui qui n'a pas la main heureuse ne fait pas bonne figure!

42 bagues
(symbolisées par des cartes) qui n'attendent qu'un gros diamant.

*Avant de jouer pour la première fois, il faut assembler les diamants. On place 16 diamants sur les pivots qui dépassent du plan de jeu (Cf. illustration au verso).