

# Spielende

oder:

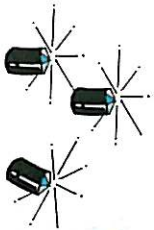
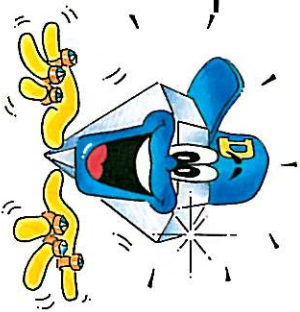
## Wer hat die wertvollsten Steinchen?

Das Spiel ist aus,

wenn alle Karten verbraucht oder alle losen Diamanten ihre Besitzer gefunden haben. Gegen Ende also ab und zu mal die Diamanten auf dem Brett zählen: Wenn's nur noch 16 sind, ist Feierabend.

Und so wird abgerechnet:

Jeder komplette Ring - Karte plus Diamant - zählt den aufgedruckten Betrag. Ringkarten ohne Stein zählen nichts. (Echte Zocker spielen die verschärfte Variante: Ringkarten ohne Stein zählen minus. Wer Pech hat, rutscht da schon mal in die roten Zahlen.)



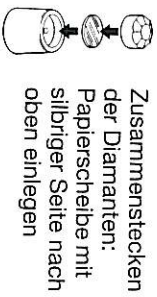
= \$ 3 000



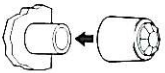
= 0

## Gewonnen!

„Mister Diamond“ ist, wer die meisten Dollars gemacht hat - nach einer Runde oder nach einer anfangs vereinbarten größeren Zahl von Durchgängen.



Zusammenstecken der Diamanten: Papierscheibe mit silbriger Seite nach oben einlegen



16 Diamanten werden auf die Hülsen im Spielbrett gedrückt.

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



258667

# MISTER DIAMOND

Ravensburger Spiele® Nr. 26 045 4

Für 2 - 8 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Gunter Baars

Design: ARGOS/W. Nydegger

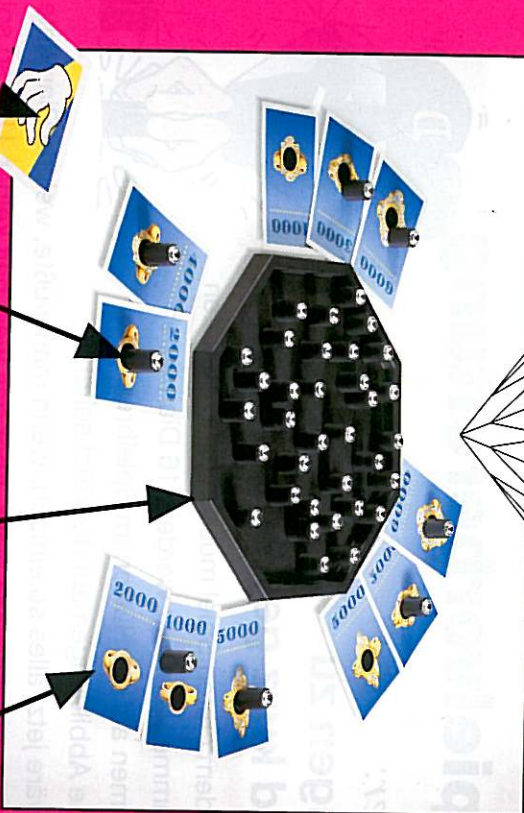
Text: Uli Vogel



Was alles zum



Spiel gehört



**7 Klaukarten**

bedeuten: Grünes Licht für lange Finger! Denn nicht immer währt ehrlich am längsten.

**26 lose Diamanten**

sind die Objekte Deiner Begierde und nicht nur Deiner.

**Das Spielbrett**

mit seinen 16 feststehenden Diamanten: Wer hier danebengreift, steht nicht so glänzend da.

**42 Ringe**

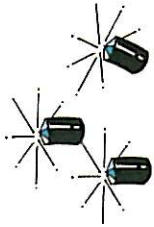
(durch Karten symbolisiert) warten auf den letzten Glanz, den ihnen nur ein Diamant verleihen kann.

# Spielziel

oder:

**Wie man  
„Mister Diamond“ wird**

Die losen Diamanten vom Spielbrett aufsammeln und zu Diamantringen verarbeiten - und am Schluß die meisten (und teuersten) Ringe haben.



# Spielvorbereitung

oder:

**Augen zu  
und kurz gewackelt!**

Vor dem ersten Spiel müssen die Diamanten zusammengesteckt werden. 16 Diamanten kommen auf die Hülsen im Spielbrett (siehe Abbildungen auf der Rückseite).

Es wäre jetzt alles so einfach, wenn man wüßte, welche Diamanten festsitzen und welche nicht. Aber das weiß halt keiner. Und so soll es auch bleiben - und deshalb fängt jedes Spiel so an: Die losen Diamanten werden auf dem Spielbrett verteilt. Ein Mitspieler dreht das Brett ein paarmal und wackelt damit ein bißchen hin und her. Und dabei machen alle, einschließlich des Wacklers, die Augen zu! Die Karten - Klaukarten und Ringkarten zusammen - werden gut durchgemischt und im Stapel mit der Bildseite nach unten neben das Spielbrett gelegt.

# Spielverlauf

oder:

**Wie man die Klunker kriegt,  
was man mit ihnen macht  
(und wie man sie manchmal  
wieder los wird)**



Der Spieler mit dem heftigsten Anfall von Diamantenfieber beginnt, dann geht es reihum weiter. Wer an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich hin.

*Ist die gezogene Karte eine Ringkarte, geht's ans*

**Diamanten sammeln,**

das heißt: Der Spieler versucht, einen Diamanten vom Brett zu nehmen. Wenn er einen losen Diamanten erwischt, darf er ihn in den Ring auf seiner soeben gezogenen Karte einsetzen. Dieser Ring zählt nun den aufgedruckten Wert - 3 000 Dollar zum Beispiel. (In etwa vorhandene leere Ringkarten aus vergangenen Runden darf ein Diamant nicht eingesetzt werden - auch wenn eine solche Karte einen höheren Wert hat.)

Läßt sich der gewählte Diamant nicht vom Brett lösen, bleibt die Ringkarte leer. Eine leere Ringkarte zählt nichts. Doch egal, ob Treffer oder Fehlgrieff: Nur ein Versuch ist gestattet. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

*Ist die gezogene Karte eine Klaukarte, dann ist*

**Diamanten klauen**

angesagt: Der Klaukarten-Zieher wird zum Dieb und darf einem Mitspieler einen Diamanten (so vorhanden) klauen und in einen seiner leeren Ringe (so vorhanden) einsetzen. Aber, Diebe, aufgepaßt! Geklaut werden darf nur, wenn folgende Bedingung erfüllt ist:

Der Ring, aus dem der Brillant geklaut wird, und der eigene Ring, in den er eingesetzt wird, müssen denselben Wert haben.

**Beispiel:** Ein aus einem 3 000-Dollar-Ring geklauter Stein kann nur in einen eigenen 3 000-Dollar-Ring eingesetzt werden.

Ist die Bedingung fürs Klauen nicht gegeben, wird die Klaukarte unbenutzt zur Seite gelegt und der Spieler zieht eine neue Karte. (Das gilt natürlich auch, wenn die allererste gezogene Karte eines Spielers eine Klaukarte ist.) Konnte dagegen geklaut werden, ist als nächstes der beklaute Spieler dran.

