

Tutti Candi

7-99 LAT



Tutti Candi

ZAWARTOŚĆ:



x1



x40



x5



x15



x10



x5



15 min



7 - 99 lat



2 - 4 graczy

Zasady gry

Ten sklep jest pełen słodkości, monety brzęczą, a skarbonka powoli się wypełnia. Kto odgadnie jej prawdziwą wartość i zgarnie słodycz dnia?

Cel gry:

Być pierwszym z graczy, który zdobędzie 3 karty ze słodyczami.

Przygotowanie do gry:

Złóżcie skarbonkę i umieśćcie ją na środku stołu. Połóżcie wszystkie monety zakryte, aby utworzyć rezerwę.

UWAGA: na kolejnej stronie zapoznajcie się z informacjami dotyczącymi wartości monet.

Każdy z graczy pobiera 10 kart słodyczy tego samego koloru i umieszcza je przed sobą, odkryte (wartości od 3 do 12).

Dodatkowo każdy pobiera po 3 monety z rezerwy i kładzie je przed sobą zakryte.

Tylko właściciel monet może podglądać ich wartość, tak często jak sobie życzy.

UWAGA: podczas rozgrywki 4-osobowej, należy pobrać 2 monety zamiast 3.



Jak grać:

Najmłodszy z graczy zaczyna, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Czas wrzucić pieniądze do skarbonki!

Gracze rozpoczynają rundę, wrzucając monety do skarbonki.

Po kolei gracze wrzucają 1, 2 lub 3 monety do skarbonki (w wariacie 4-osobowym: 1 lub 2 monety). Monety muszą być wrzucone tak, aby nie zdradzić ich wartości.

WAŻNE: gracze sami decydują ile monet wrzucą do skarbonki.





Pyszny zakład!



Gdy wszyscy dyskretnie wrzucą monety do skarbonki, jej wartość pozostaje zagadką.

Każdy z graczy musi oszacować jaka wartość znajduje się w środku, opierając się wyłącznie na wartości, którą sami wrzucili... oraz na ilości monet wrzuconych przez innych.

Tylko na podstawie tych wskazówek należy obstawić **jedną z wartości znajdujących się na kartach ze słodyczami**.

Pierwszy z graczy, który wrzucił monetę (lub monety) do skarbonki, wybiera jedną z kart ze słodyczami, (tę która reprezentuje wartość, którą obstawia jako zawartość skarbonki) i umieszcza ją na środku stołu. Gracz po lewej stronie robi to samo itd. aż wszyscy nie wybiorą kart.

Gdy gracz wybierze kartę z konkretną wartością, pozostaje ona zablokowana dla innych graczy do końca rundy.

Przykład: jeśli Oliwia wybierze kartę z cyfrą 6, Antek i Janek i Paula nie mogą już obstawić tej samej karty do końca trwania rundy.



Słodkie napięcie!



Nadszedł czas, aby odsłonić zawartość skarbonki: otwórzcie ją i dodajcie wartości wszystkich monet, aby dowiedzieć się który gracz wygrał rundę.

> **Jeśli karta ze słodyczami posiada tę samą wartość, co wartość wszystkich monet,** wygrywa gracz który ją obstawił.

> **Jeśli żadna obstawiona karta nie oddaje dokładnej zawartości skarbonki,** bierzemy pod uwagę tylko karty o niższej wartości niż wartość monet. Gracz, który obstawił najbliższą wartość, wygrywa rundę.

***Przykład:** skarbonka posiada łączną wartość 8. Oliwia obstawiła kartę 6, Antek 9, a Paula 7. Żadna z kart nie posiada wartości 8. W tym wypadku bierzemy pod uwagę wyłącznie karty o wartości niższej niż 8: 6 i 7. 7 znajduje się najbliższej dokładnej wartości skarbonki. Paula wygrywa rundę!*



Gracz, który wygrał rundę, zatwierdza swoją kartę ze słodyczem i odkłada ją przed sobą zakrytą – jest ona teraz zablokowana i nie może zostać użyta w dalszej części gry. Pozostali gracze po prostu odkładają swoje kafelki „Słodycz” przed sobą odkryte, aby móc ponownie wykorzystać je w kolejnych rundach.

Specjalny przypadek

Jeśli żadna z zagranych kart słodyczy nie jest równa ani mniejsza od łącznej wartości zawartości skarbonki, nikt nie wygrywa rundy.



Smak zemsty!



Pod koniec rundy wszystkie monety, które zostały wrzucone do skarbonki należy usunąć z gry i odłożyć do pudełka, tak aby nikt nie widział ich wartości.

Każdy z graczy zachowuje swoje nieużyte monety i pobiera z rezerwy brakującą ilość, bez ujawniania ich wartości, tak aby łącznie mieć 3 monety zakryte przed sobą (lub 2 w wersji gry dla 4 osób)

Gdy skarbonka zostanie złożona na nowo, następny z graczy rozpoczyna rundę.

Koniec gry

Gdy tylko któryś z graczy zakryje 3 karty słodyczy, wygrywa grę.

Gra może się również zakończyć pod koniec rundy, jeśli rezerwa monet jest pusta lub jeśli przynajmniej jeden z graczy nie może uzupełnić swojego zapasu 3 monet (lub 2 w wariantcie 4-osobowym). W tym przypadku wygrywa gracz z największą liczbą zakrytych kart.

W przypadku remisu, gracze z tą samą ilością zakrytych kart, dodają wartości tych kart: gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

Autor gry: Antonin Boccara

CATALOGUE EN LIGNE ONLINE CATALOG



+ 150 JEUX / GAMES 2-99 ANS / YEARS

JEUX DE CARTES CARD GAMES



JEUX DE LOGIQUE LOGIC GAMES



@DjecoToys



JEUX DE PLATEAU BOARD GAMES



DJ00838



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com