

Tutti Candi

7 - 99 ÉV



Tutti Candy



1x



40x



5x



15x



10x



5x



15 perc



7 - 99 éves



2-4 játékos

Játékszabályok

HU

Ebben az édességekkel teli boltban csilingelnek az érmék, és megtelik a pénztárgép...
Ki tudja pontosan kitalálni a tartalmának értékét, és ki nyeri a nap édességét?

A meccs gólja

Légy az első játékos, aki 3 "édes" lapkát nyer.

Játék előkészítése

Állítsd össze a perselyt, és helyezd az asztal közepére.

Helyezd az összes érmét képpel lefelé, értékükkel lefelé, hogy tartalékot hozz létre. (Megjegyzés: az érmék értékével kapcsolatos információkért lásd a 3. oldalt). Minden játékos 10 azonos színű "Édes" lapkát vesz, és képpel felfelé maga elé helyezi (3-tól 12-ig terjedő értékek).

Minden játékos vesz 3 érmét a készletből, és képpel lefelé maga elé teszi.
Csak ők vizsgálhatják meg az értékeiket, olyan gyakran, ahányszor csak akarják.

Megjegyzés: 4 játékos esetén 2 érmét kell elvenni 3 helyett.



Hogyan kell játszani

A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyezően folytatódik a kör.
irány.



Ideje pénzt tenni a kasszába!

A játékosok érmék dobálásával kezdik a kört a pénzgyűjtőbe.

A játékosok felváltva dobnak 1, 2 vagy 3 érmét a perselybe (4 játékos esetén: 1 vagy 2 érme). A játékosoknak anélkül kell beletenniük őket, hogy felfednék az értéküket.

Fontos: a játékosok szabadon választhatják meg, hogy hány érmét szeretnének befizetni.





Jó kis fogadás!



Most, hogy mindenki titokban bedobta az érméit a kasszába, a teljes összeg rejtély. Minden játékosnak meg kell próbálnia kitalálni, mennyi van benne, kizárólag a beledobott érmék alapján... és a többiek által hozzáadott érmék alapján.

Csak ezekkel a tippekkel kell fogadnod az "Édes" lapkáidon található értékek egyikére!



Az első játékos, aki egy vagy több érmét dob a perselybe, kiválaszt egyet az „édes” lapkái közül, amelyikről úgy gondolja, hogy megegyezik a benne lévő érmék összértékével, és az asztal közepére helyezi. A tőle balra ülő játékos is ugyanezt teszi, és így tovább, amíg mindenki nem választott egy lapkát.

Amikor egy játékos egy bizonyos értékű lapkát választ, az a kör végéig blokkolva lesz a többi játékos számára.

Példa: ha Olivia egy 6-os értékű lapkát választ, Antal és Paula nem fogadhatnak erre az értékre a kör végéig.



Édes feszültség!



Most itt az ideje, hogy felfedjük a persely tartalmát: nyisd ki, és számold meg az összes érme értékét, hogy megállapítsd, melyik játékos nyeri a kört.

>Ha az „édes” lapka pontosan ugyanolyan értékű, mint az érme, akkor az azt választó játékos nyeri a kört.

Ha egyik lapka értéke sem pontos, akkor csak a pénztárgép tartalmánál alacsonyabb értékű lapkák számítanak. Az a játékos nyeri a kört, akinek a lapkájának értéke a legközelebbi.



Példa: A pénztárgép összértéke 8. Olivia egy 6-os, Anton egy 9-es, Paula pedig egy 7-es értékű mezőt játszott ki. Egyik mező értéke sem pontosan 8. Ezért csak a 8-nál kisebb értékű mezőket hasonlítjuk össze: a 6-ost és a 7-eset. A 7-es lapka van a legközelebb: Paula nyeri a kört, és megerősíti az „Édes” lapkáját.

A kört megnyerő játékos megerősíti az "édes" lapkáját, és képpel lefelé visszahelyezi maga elé: most zárolva van, és a játék végéig nem játszható ki. A többi játékos egyszerűen visszahelyezi az "édes" lapkáját maga elé képpel felfelé, hogy a következő körökben újra felhasználhassa.

Különleges eset

Ha a kihelyezett "édes" lapkák egyikének értéke sem egyenlő vagy kisebb, mint a pénztárgép összértéke, senki sem nyeri meg a kört.



A bosszú íze!



A kör végén az összes, a pénztárgépbe helyezett érmét kivesszük a játékból, és a játék dobozába tesszük (utána senki sem nézheti meg őket).

Minden játékos megtartja a fel nem használt érméit, és a készletből vesz el többet anélkül, hogy felfedné az értéküket, amíg 3 (vagy 2 4 fős játékban) képpel lefelé fordított érme nem lesz maga előtt.

Amikor a perselyt újra összehajtják, a következő játékos lesz a kezdőjátékos, és egy új kör kezdődik.

A játék vége

Amint egy játékosnak 3 jóváhagyott "édes" lapkája van, megnyeri a játékot. A játék a kör végén is véget érhet, ha az érmekészlet elfogy, vagy ha legalább egy játékosnak nem sikerül feltöltenie a 3 érme (vagy 2 érme 4 játékos esetén) készletét. Ilyen esetben az a játékos nyer, akinek a legtöbb jóváhagyott "édes" lapkája van.

Döntetlen esetén a részt vevő játékosok összeadják az általuk jóváhagyott lapkák értékét: az a játékos nyer, aki a legmagasabb összeget éri el.

DJ00838



3, rue des Grands Augustins 75006
- Párizs - Franciaország

www.djeco.com