SK

Tutti Candi

Maškrtná pokladnička

7-99 ROKOV



Tutti Candi

Obsah hry

DJ00838



x1



x40



x5



x15



x10



x5

V cukrárni plnej dobrôt cinkajú mince a pokladnička sa plní…
Kto uhádne celkovú hodnotu mincí a získa sladkosť dňa?

Cieľ hry

Ako prvý získať 3 doštičky so sladkosťami.

Príprava hry

Zostavte pokladničku a postavte ju doprostred stola.
Všetky mince položte stranou s hodnotou nadol. Vytvoríte tak spoločnú zásobu.
Prehľad hodnôt mincí nájdete v časti **Obsah hry**.

Každý hráč si vyberie farbu a položí pred seba všetkých 10 doštičiek tejto farby (s hodnotami 3 až 12) lícom nahor.
Zo zásoby si vezme 3 mince a položí ich pred seba stranou s hodnotou nadol. Hodnoty svojich mincí si môže kedykoľvek pozrieť, pred ostatnými ich však tají.

Pri hre vo štvorici si každý vezme len 2 mince.



Priebeh hry

Začína najmladší hráč. Ostatní hrajú v smere hodinových ručičiek.



Mince do pokladničky!

Na začiatku kola sa hráči striedajú vo vhadzovaní mincí do pokladničky.
Každý vhodí **1, 2 alebo 3 mince** (**vo štvorici 1 alebo 2 mince**).
Mince vhadzujte tak, aby ostatní **nevideli ich hodnotu**.

Dôležité – Každý hráč si sám určí, koľko mincí vhodí.

2 Sladká stávka!

Keď všetci vhodia mince do pokladničky, ich celková hodnota zostáva skrytá.
Pri odhade poznáte len hodnoty vlastných vhodených mincí a počet mincí, ktoré vhodili ostatní.

Podľa týchto indícií **vsaďte na jednu z hodnôt na svojich doštičkách**.

Kto vhadzoval mince ako prvý, položí doprostred stola doštičku s hodnotou, ktorú tipuje. Ostatní pokračujú v smere hodinových ručičiek.

Každú hodnotu možno v jednom kole zahrať len raz.

Príklad – Oriane zahrá doštičku s číslom 6. Antonin ani Pascale už v tomto kole na šestku vsadiť nemôžu.



3 Sladké napätie!



Otvorte pokladničku a sčítajte hodnoty všetkých mincí.
Podľa súčtu určíte víťaza kola.

› **Ak niektorá doštička presne zodpovedá súčtu hodnôt mincí,** kolo vyhráva hráč, ktorý ju zahral.

› **Ak nikto netrafil presný súčet,** vyhráva hráč, ktorý zahral najvyššiu hodnotu nižšiu ako súčet.

Príklad – Súčet hodnôt mincí je 8. Oriane zahrala 6, Antonin 9 a Pascale 7. Deviatka je privysoká. Z nižších hodnôt je sedmička k osmičke najbližšie. Pascale preto získava doštičku.



Víťaz kola získa zahranú doštičku so sladkosťou a položí ju pred seba **lícom nadol**. Do konca hry ju už nemôže zahrať. Ostatní si svoje doštičky položia späť **lícom nahor** a môžu ich použiť v ďalších kolách.

Osobitný prípad

Ak majú všetky zahrané doštičky vyššiu hodnotu ako súčet hodnôt mincí, kolo nemá víťaza.



Sladká odveta!

Po skončení kola vyraďte všetky mince z pokladničky z hry. Vráťte ich do škatule a už sa na ne nepozerajte.

Hráči si nechajú nepoužité mince a zo zásoby si doberú toľko, aby mali opäť 3 mince (vo štvorici 2). Mince položia pred seba **stranou s hodnotou nadol** a ich hodnotu ostatným neukazujú.

Pokladničku znova zostavte. Ďalšie kolo začína hráč po ľavici toho, kto začínal predošlé kolo.

Koniec hry

Keď niektorý hráč získa 3 doštičky so sladkosťami, vyhráva.

Hra sa končí aj po kole, ak v zásobe nezostane dosť mincí, aby mal po doplnení každý hráč opäť 3 mince (vo štvorici 2).

V takom prípade vyhráva hráč, ktorý získal najviac doštičiek so sladkosťami.

Ak viacerí hráči získali rovnaký najvyšší počet doštičiek, rozhoduje vyšší súčet hodnôt ich získaných doštičiek.

Hru vytvoril Antonin Boccara.

DJ00838



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