CZ

Tutti Candi

Mlsná pokladnička

7-99 LET



Tutti Candi

Obsah hry

DJ00838



x1



x40



x5



x15



x10



x5

V cukrárně plné dobrot cinkají mince a pokladnička se plní…
Kdo uhodne celkovou hodnotu mincí a získá sladkost dne?

Cíl hry

Jako první získat 3 destičky se sladkostmi.

Příprava hry

Sestavte pokladničku a postavte ji doprostřed stolu.
Všechny mince položte stranou s hodnotou dolů. Vytvoříte tak společnou zásobu.
Přehled hodnot mincí najdete v části **Obsah hry**.

Každý hráč si vybere barvu a položí před sebe všech 10 destiček této barvy (s hodnotami 3 až 12) lícem nahoru. Ze zásoby si vezme 3 mince a položí je před sebe stranou s hodnotou dolů. Na hodnoty svých mincí se může kdykoli podívat, ale ostatním je neukazuje.

Při hře ve čtyřech si každý vezme jen 2 mince.



Průběh hry

Začíná nejmladší hráč. Ostatní hrají po směru hodinových ručiček.



Mince do pokladničky!

Na začátku kola se hráči střídají ve vhazování mincí do pokladničky.
Každý vhodí **1, 2 nebo 3 mince** (**ve čtyřech 1 nebo 2 mince**).
Mince vhazujte tak, aby ostatní **neviděli jejich hodnotu**.

Důležité – Každý hráč si sám určí, kolik mincí vhodí.

2 Sladká sázka!

Jakmile všichni vhodí mince do pokladničky, jejich celková hodnota zůstává skrytá.
Při odhadu znáte jen hodnoty vlastních vhozených mincí a počet mincí, které vhodili ostatní.

Podle těchto vodítek **vsaďte na jednu z hodnot na svých destičkách**.

Kdo vhazoval mince jako první, položí doprostřed stolu destičku s hodnotou, kterou tipuje. Ostatní pokračují po směru hodinových ručiček.

Každou hodnotu lze v jednom kole zahrát jen jednou.

Příklad – Oriane zahraje destičku s číslem 6. Antonin ani Pascale už v tomto kole na šestku vsadit nemohou.



3 Sladké napětí!



Otevřete pokladničku a sečtěte hodnoty všech mincí.

› **Pokud některá destička přesně odpovídá součtu hodnot mincí,** kolo vyhrává hráč, který ji zahrál.

› **Pokud nikdo netrefil přesný součet,** vyhrává hráč, který zahrál nejvyšší hodnotu nižší než součet.

Příklad – Součet hodnot mincí je 8. Oriane zahrála 6, Antonin 9 a Pascale 7. Devítka je příliš vysoká. Z nižších hodnot je sedmička k osmičce nejblíž. Pascale proto získává destičku.



Vítěz kola získá zahranou destičku se sladkostí a položí ji před sebe **lícem dolů**. Po zbytek hry ji už nemůže zahrát. Ostatní si své destičky položí zpět **lícem nahoru** a mohou je použít v dalších kolech.

Zvláštní případ

Pokud mají všechny zahrané destičky vyšší hodnotu než součet hodnot mincí, kolo nemá vítěze.



Sladká odveta!

Po skončení kola vyřaďte všechny mince z pokladničky ze hry. Vraťte je do krabice a už se na ně nedívejte.

Hráči si nechají nepoužité mince a ze zásoby si doberou tolik, aby měli opět 3 mince (ve čtyřech 2). Mince položí před sebe **stranou s hodnotou dolů** a jejich hodnotu ostatním neukazují.

Pokladničku znovu sestavte. Další kolo začíná hráč po levici toho, kdo začínal předchozí kolo.

Konec hry

Jakmile některý hráč získá 3 destičky se sladkostmi, vyhrává.

Hra končí také po kole, pokud v zásobě nezbývá dost mincí, aby měl po doplnění každý hráč opět 3 mince (ve čtyřech 2).

V tom případě vyhrává hráč, který získal nejvíc destiček se sladkostmi.

Pokud má více hráčů stejný nejvyšší počet destiček, rozhoduje vyšší součet hodnot jejich získaných destiček.

Hru vytvořil Antonin Boccara.

DJ00838



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