



OWOCOWA GRA DLA CAŁEJ RODZINY

Graczy: 2-6

Wiek: od 6 lat

Zawartość:

56 kart

1 dzwonek

1 instrukcja

Krótki opis gry

Każdy gracz kolejno odwraca kartę. W chwili, gdy odkryte karty pokażą dokładnie 5 owoców tego samego rodzaju, pierwszy gracz, który zadzwoni dzwonkiem, wygrywa wszystkie odkryte karty. Celem gry jest zdobycie jak największej ilości kart.

PRZYGOTOWANIE

Dzwonek należy umieścić na środku stołu. Jeden z graczy tasuje wszystkie karty i rozdaje je uczestnikom. Nie ma znaczenia, jeżeli jeden z grających będzie miał o 1-2 karty więcej niż przeciwnicy. Każdy gracz kładzie swoją zakrytą talię przed sobą na stole, bez podglądania.

ROZGRYWKA

Osoba z lewej strony rozdającego rozpoczyna grę. Każdy gracz odwraca na drugą stronę wierzchnią kartę ze swojej talii i kładzie ją odkrytą na stole. Te karty stanowią odkryty stos gracza. Każdą kartę kładzie się na wierzchu stosu tak, by przykrywała poprzednie karty. Tylko wierzchnia karta ma być widoczna.

Odkrywanie swojej karty:

Aby gracz nie mógł podejrzeć karty przed innymi, powinien ją odkrywać od siebie – w stronę środka stołu. Jeżeli będzie wystarczająco szybki, żadnemu z przeciwników nie uda się przedwcześnie zobaczyć karty.

odwracanie karty
na drugą stronę



Kiedy zadzwonić dzwonkiem?

Każdy gracz musi spróbować zadzwonić dzwonkiem jako pierwszy, kiedy odkryte karty pokażą dokładnie 5 owoców tego samego rodzaju.



Sytuacja w grze dotyczy 4 graczy.
Odkryte karty pokazują dokładnie 5 bananów.

Musisz mieć refleks!

Pierwszy gracz, który zadzwoni dzwonkiem, kiedy odkryte karty pokażą dokładnie 5 owoców tego samego rodzaju, wygrywa wszystkie stosy odkrytych kart. Kładzie je wtedy zakryte pod swoją talią i zaczyna nową rundę, odkrywając wierzchnią kartę.

Do widzenia!

Gdy graczowi wyczerpią się wszystkie karty, musi zakończyć grę. Jego stos odkrytych kart pozostaje na stole do czasu, aż zostanie zabrany przez gracza, który wygra rundę.

Przepraszam!

Jeżeli gracz zadzwoni dzwonkiem przez pomyłkę, a odkryte karty nie pokazują dokładnie 5 owoców tego samego rodzaju, za karę musi oddać każdemu z pozostałych graczy jedną kartę ze swojej zakrytej talii.

KONIEC RUNDY

Gra kończy się, gdy w rundzie pozostanie tylko 2 graczy. Kontynuują oni rozgrywkę, dopóki jeden z nich nie wygra odkrytego stosu kart. W tej sytuacji ma miejsce specjalna zasada: jeśli gracz zadzwoni przez pomyłkę, jego przeciwnik wygrywa wszystkie karty z odkrytego stosu i gra się kończy. Gracze mogą jednak kontynuować rozgrywkę, dopóki jeden z nich nie wygra wszystkich kart.

ZWYCIĘZCA

Gracz, który posiada najwięcej kart na końcu rundy, zostaje zwycięzcą.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII, MMX



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa

62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2012.



Sabotażysta

Gracze wcielają się w role krasnali poszukujących bryłek złota w kopalni. Praca wre, gdy nagle kilof łamie się, a górnicza latarnia niespodziewanie gaśnie... Sabotażysta uderzył znowu!

Kto wygra wyścig po złoto?