

LV – Latviešu

DJ00838 Galda spēle - Saldumu veikals (Tutti Candi)

Ieteicamais vecums: no 7 gadiem

Spēlētāju skaits: 2-4

Spēlē ietilpst: 1 naudas lādīte ar koka pamatni, 40 saldumu kartītes (4 x 10 krāsas) un 35 monētas.

Spēles mērķis: pirmajam iegūt 3 ieskaitītas saldumu kartītes.

Sagatavošanās spēlei

Salieciet kopā naudas lādīti un novietojiet to galda vidū.

Novietojiet visas monētas jauktā secībā ar vērtības pusi uz leju – tā būs naudas rezerve.

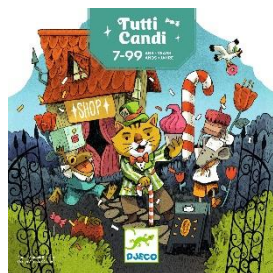
Piezīme: monētu vērtības ir 0, 1, 2 un 3.



Katrs spēlētājs paņem 10 vienas krāsas saldumu kartītes un novieto tās sev priekšā ar vērtībām uz augšu (no 3 līdz 12).

Katrs spēlētājs paņem 3 monētas no naudas rezerves un noliek tās sev priekšā ar vērtības pusi uz leju. Tikai pats spēlētājs drīkst apskatīt savu monētu vērtības, turklāt tik bieži, cik vēlas.

Piezīme: ja spēlē 4 spēlētāji, katrs paņem 2 monētas, nevis 3.



Spēles gaita

Spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam gājieni turpinās pulksteņrādītāja virzienā.



Laiks likt naudu lādītē!

Spēlētāji sāk raundu, liekot monētas naudas lādītē. Spēlētāji pēc kārtas ieliek naudas lādītē **1, 2 vai 3 monētas** (spēlē ar **4 spēlētājiem – 1 vai 2 monētas**). Monētas jāieliek tā, lai **citi spēlētāji neredzētu to vērtību**.



SVARĪGI: katrs spēlētājs pats izvēlas, cik monētu vēlas ielikt.



Gardās likmes!

Visi spēlētāji ir **slepeni** ielikuši savas monētas naudas lādītē, tāpēc tajā esošo monētu kopējā vērtība nevienam nav zināma.

Katram spēlētājam jāmēģina uzminēt lādītē esošo monētu kopējo vērtību, balstoties tikai uz paša ielikto monētu vērtību un pārējo spēlētāju ielikto monētu skaitu.



Izmantojot tikai šo informāciju, spēlētājam ir jāizdara likme, **izvēloties vienu no vērtībām uz savām saldumu kartītēm**.

Spēlētājs, kurš pirmais lika monētu vai monētas naudas lādītē, izvēlas vienu no savām saldumu kartītēm – to, kura vērtība, viņaprāt, atbilst lādītē esošo monētu kopējai vērtībai, – un novieto to galda vidū. Pēc tam to pašu dara spēlētājs pa kreisi no viņa, un tā turpina, līdz visi ir izvēlējušies pa vienai kartītei.

Tiklīdz kāds spēlētājs ir izvēlējis kartīti ar noteiktu vērtību, pārējie spēlētāji līdz raunda beigām tādu pašu vērtību izvēlēties nedrīkst.

Piemērs: ja Olīvija izvēlas kartīti ar vērtību 6, Entonijs un Paula šajā raundā vairs nedrīkst izdarīt likmi uz vērtību 6.



Saldais satraukums!

Tagad pienācis laiks atklāt naudas lādītes saturu. Atveriet to un saskaitiet visu tajā esošo monētu kopējo vērtību, lai noskaidrotu raunda uzvarētāju.

- **Ja kādas saldumu kartītes vērtība precīzi sakrīt** ar lādītē esošo monētu kopējo vērtību, raundā uzvar spēlētājs, kurš izvēlējās šo kartīti.
- **Ja nevienas kartītes vērtība precīzi nesakrīt** ar monētu kopējo vērtību, tiek ņemtas vērā tikai tās kartītes, kuru vērtība ir mazāka par lādītē esošo monētu kopējo vērtību. Raundā uzvar spēlētājs, kura kartītes vērtība ir tai vistuvākā.



Piemērs: naudas lādītē esošo monētu kopējā vērtība ir 8. Olīvija ir izvēlējusies kartīti ar vērtību 6, Entonijs – 9, bet Paula – 7. Nevienas kartītes vērtība precīzi nesakrīt ar 8, tāpēc tiek salīdzināti tikai kartītes, kuru vērtība ir mazāka par 8, – 6 un 7. Vistuvākā ir vērtība 7, tāpēc Paula uzvar šajā raundā.

Raunda uzvarētājam izspēlētā saldumu kartīte tiek **ieskaitīta**. Viņš novieto to sev priekšā ar attēlu uz leju. Ieskaitīto kartīti atlikušajā spēles laikā vairs nevar izmantot.



Pārējie spēlētāji savas šajā raundā izmantotās saldumu kartītes vienkārši novieto atpakaļ sev priekšā ar attēlu uz augšu, un tās var izmantot atkal nākamajos raundos.

Īpašs gadījums

Ja nevienas izspēlētās saldumu kartītes vērtība nav vienāda ar naudas lādītē esošo monētu kopējo vērtību vai mazāka par to, šajā raundā neviens neuzvar.

Katrs spēlētājs patur savas neizmantotās monētas un, neatklājot to vērtību, paņem no rezerves papildu monētas, līdz viņam priekšā atkal ir 3 monētas ar **vērtības pusi uz leju** (spēlē ar 4 spēlētājiem – 2 monētas).

Kad naudas lādīte ir atkal salikta, nākamais spēlētājs kļūst par pirmo spēlētāju un sākas jauns raunds.

Spēles beigas

Tiklīdz kādam spēlētājam ir **ieskaitītas 3 saldumu kartītes**, viņš ir uzvarējis spēlē!

Spēle var beigties arī raunda beigās, ja monētu rezerve ir tukša vai vismaz viens spēlētājs nevar papildināt savus monētu krājumus līdz 3 monētām (spēlē ar 4 spēlētājiem – līdz 2 monētām). Šādā gadījumā uzvar spēlētājs, kurš ir ivisvairāk ieskaitīto saldumu kartīšu.

Ja vairākiem spēlētājiem ir vienāds ieskaitīto saldumu kartīšu skaits, šie spēlētāji saskaita savu ieskaitīto kartīšu vērtības. Uzvar spēlētājs, kura kopējā vērtība ir vislielākā.



Laiks revanšam!

Raunda beigās visas naudas lādītē ieliktās monētas tiek izņemtas no spēles un ievietotas spēles kastē. Neviens vairs nedrīkst apskatīt šo monētu vērtības.

LT – Lietuvių*

DJ00838 Stalo žaidimas - Saldainių parduotuvė (Tutti Candi)

Amžius: nuo 7 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Žaidimą sudaro: 1 pinigų dėžutė su mediniu pagrindu, 40 saldumynų kortelių (4 x 10 spalvų) ir 35 monetos.

Žaidimo tikslas: pirmam surinkti 3 įskaitytas saldumynų korteles.

Pasiruošimas žaidimui

Surinkite pinigų dėžutę ir padėkite ją stalo viduryje.

Visas monetas sumaišykite ir padėkite vertės puse žemyn – tai bus monetų rezervas.

Pastaba: monetų vertės yra 0, 1, 2 ir 3.



Kiekvienas žaidėjas paima 10 vienos spalvos saldumynų kortelių ir pasideda jas priešais save vertėmis į viršų (nuo 3 iki 12).

Kiekvienas žaidėjas paima 3 monetas iš monetų rezervo ir pasideda jas priešais save vertės puse žemyn. Tik pats žaidėjas gali žiūrėti savo monetų vertes ir gali tai daryti tiek kartų, kiek nori.

Pastaba: jei žaidžia 4 žaidėjai, kiekvienas paima 2 monetas, o ne 3.



Žaidimo eiga

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas, po to žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.



Laikas dėti piniaus į dėžutę!

Žaidėjai pradeda raundą dėdami monetas į pinigų dėžutę. Žaidėjai paeiliui įdeda į pinigų dėžutę **1, 2 arba 3 monetas** (žaidžiant **4 žaidėjams – 1 arba 2 monetas**). Monetas reikia įdėti taip, kad kiti žaidėjai nematytų jų vertės.



SVARBU: kiekvienas žaidėjas pats pasirenka, kiek monetų nori įdėti.



saldžiosios lažubos!

Visi žaidėjai **slapta** įdėjo savo monetas į pinigų dėžutę, todėl niekas nežino bendros joje esančių monetų vertės.

Kiekvienas žaidėjas turi pabandyti atspėti bendrą dėžutėje esančių monetų vertę, remdamasis tik savo įdėtų monetų verte ir kitų žaidėjų įdėtų monetų skaičiumi.



Remdamasis tik šia informacija, žaidėjas turi atlikti statymą **pasirinkdamas vieną iš savo saldumynų kortelių verčių**.

Žaidėjas, kuris pirmasis įdėjo monetą ar monetas į pinigų dėžutę, pasirenka vieną iš savo saldumynų kortelių – tą, kurios vertė, jo manymu, atitinka bendrą dėžutėje esančių monetų vertę, – ir padeda ją stalo viduryje. Tada tą patį daro žaidėjas, sėdintis jam iš kairės, ir taip tęsiama, kol visi pasirenka po vieną kortelę.

Kai tik kuris nors žaidėjas pasirenka tam tikros vertės kortelę, kiti žaidėjai iki raundo pabaigos nebegali pasirinkti tokios pačios vertės.

Pavyzdys: jei *Olivija* pasirenka kortelę, kurios vertė yra 6, *Entonis* ir *Paula* šiame raunde nebegali statyti už vertę 6.



Saldi itampa!

Dabar metas atskleisti pinigų dėžutės turinį. Atidarykite ją ir suskaičiuokite bendrą visų joje esančių monetų vertę, kad nustatytumėte raundo laimėtoją.



- Jei kurios nors saldumynų kortelės vertė tiksliai sutampa su bendra dėžutėje esančių monetų verte, raundą laimi šią kortelę pasirinkęs žaidėjas.
- Jei nė vienos kortelės vertė tiksliai nesutampa su bendra monetų verte, atsižvelgiama tik į tas korteles, kurių vertė yra mažesnė už bendrą dėžutėje esančių monetų vertę. Raundą laimi žaidėjas, kurio kortelės vertė yra arčiausiai jos.

Pavyzdys: bendra pinigų dėžutėje esančių monetų vertė yra 8. Olivija pasirinko kortelę, kurios vertė yra 6, Entonis – 9, o Paula – 7. Nė vienos kortelės vertė tiksliai nesutampa su 8, todėl lyginamos tik kortelės, kurių vertė mažesnė už 8, – 6 ir 7. Arčiausiai yra 7, todėl Paula laimi šį raundą.

Raundo laimėtojo sužaista saldumynų kortelė **įskaityma**. Žaidėjas pasideda ją priešais save paveikslėliu žemyn. Įskaitytos kortelės likusio žaidimo metu naudoti nebegalima.



Kiti žaidėjai šiame raunde panaudotas saldumynų korteles tiesiog pasideda atgal priešais save paveikslėliu į viršų ir gali jas vėl naudoti kituose raunduose.

Ypatingas atvejis

Jei nė vienos sužaistos saldumynų kortelės vertė nėra lygi bendrai pinigų dėžutėje esančių monetų vertei arba už ją mažesnė, šiame raunde niekas nelaimi.



Laikas revanšui!

Raundo pabaigoje visos į pinigų dėžutę įdėtos monetos pašalinamos iš žaidimo ir sudedamos į žaidimo dėžę. Niekas nebegali žiūrėti šių monetų verčių.

Kiekvienas žaidėjas pasilieka nepanaudotas monetas ir, neatskleisdamas jų vertės, paima papildomų monetų iš rezervo, kol priešais jį vėl yra 3 monetos **vertės puse žemyn** (žaidžiant 4 žaidėjams – 2 monetas).

Kai pinigų dėžutė vėl surenkama, kitas žaidėjas tampa pirmuoju žaidėju ir prasideda naujas raundas.

Žaidimo pabaiga

Kai tik kuris nors žaidėjas turi **3 įskaitytas saldumynų korteles**, jis laimi žaidimą!

Žaidimas taip pat gali baigtis raundo pabaigoje, jei monetų rezervas yra tuščias arba bent vienas žaidėjas negali papildyti savo monetų atsargų iki 3 monetų (žaidžiant 4 žaidėjams – iki 2 monetų). Tokiu atveju laimi žaidėjas, turintis daugiausia įskaitytų saldumynų kortelių.

Jei keli žaidėjai turi vienodą įskaitytų saldumynų kortelių skaičių, šie žaidėjai susumuoja savo įskaitytų kortelių vertes. Laimi žaidėjas, kurio bendra vertė yra didžiausia.

EE – Eesti*

DJ00838 Lauamäng - Maiustuste pood (Tutti Candi)

Vanus alates: 7. eluaastast

Mängijaid: 2–4

Mäng sisaldab: 1 puidust alusega rahakarp, 40 maiustusekaarti (4 x 10 värvi) ja 35 münti.

Mängu eesmärk: saada esimesena 3 kinnitatud maiustusekaarti.

Mänguks valmistumine

Pange rahakarp kokku ja asetage see laua keskele.

Segage kõik mündid ja asetage need väärtusega pool allapoole – see on müntide reserv.

Märkus: müntide väärtused on 0, 1, 2 ja 3.



Iga mängija võtab 10 ühte värvi maiustusekaarti ja asetab need enda ette, väärtusega pool ülespoole (3 kuni 12).

Iga mängija võtab müntide reservist 3 münti ja asetab need enda ette, väärtusega pool allapoole. Ainult mängija ise võib oma müntide väärtusi vaadata ning ta võib seda teha nii sageli, kui soovib.

Märkus: 4 mängijaga mängus võtab iga mängija 2 münti, mitte 3.



Mängu käik

Mängu alustab noorim mängija, seejärel jätkub mäng päripäeva.



Aeg raha karpi panna!

Mängijad alustavad vooru, pannes münte rahakarpi. Mängijad panevad kordamööda rahakarpi **1, 2 või 3 münti** (**4 mängijaga mängus 1 või 2 münti**). Mündid tuleb karpi panna nii, et teised mängijad nende väärtust ei näeks.



OLULINE: iga mängija otsustab ise, mitu münti ta soovib karpi panna.



Maasad panused!

Kõik mängijad on **salaja** oma mündid rahakarpi pannud, seega ei tea keegi karbis olevate müntide koguväärtust.

Iga mängija peab proovima ära arvata karbis olevate müntide koguväärtuse, lähtudes ainult enda pandud müntide väärtusest ja teiste mängijate lisatud müntide arvust.

Ainult selle teabe põhjal peab mängija tegema panuse, **valides ühe oma maiustusekaartidel olevatest väärtustest.**

Mängija, kes pani esimesena münti või mündid rahakarpi, valib ühe oma maiustusekaartidest – selle, mille väärtus tema arvates vastab karbis olevate müntide koguväärtusele – ja asetab selle laua keskele. Seejärel teeb sama temast vasakul olev mängija ning nii jätkatakse, kuni kõik on valinud ühe kaardi.

Kui mängija on valinud kindla väärtusega kaardi, ei tohi teised mängijad sama väärtust selle vooru lõpuni valida.

Näide: kui Olivia valib kaardi väärtusega 6, ei tohi Anthony ja Paula selles voorus enam teha panust väärtusele 6.





Maqus põnevus!

Nüüd on aeg rahakarbi sisu paljastada. Avage see ja liitke kokku kõigi selles olevate müntide väärtused, et selgitada välja vooru võitja.



- Kui mõne maiustusekaardi väärtus vastab täpselt karbis olevate müntide koguväärtusele, võibab vooru selle kaardi valinud mängija.
- Kui ühegi kaardi väärtus ei vasta täpselt müntide koguväärtusele, võetakse arvesse ainult neid kaarte, mille väärtus on väiksem kui karbis olevate müntide koguväärtus. Vooru võibab mängija, kelle kaardi väärtus on sellele kõige lähemal.

Näide: rahakarbis olevate müntide koguväärtus on 8. Olivia valis kaardi väärtusega 6, Anthony 9 ja Paula 7. Ühegi kaardi väärtus ei vasta täpselt 8-le, seega võrreldakse ainult kaarte, mille väärtus on väiksem kui 8 – 6 ja 7. Kõige lähemal on väärtus 7, seega võibab selle vooru Paula.

Vooru võitja väljamängitud maiustusekaart kinnitatakse. Mängija asetab selle enda ette, pildipool all. Kinnitatud kaarti ei saa ülejäänud mängu jooksul enam kasutada.



Teised mängijad asetavad selles voorus kasutatud maiustusekaardid enda ette tagasi, pildipool üles, ning saavad neid järgmistes voorudes uuesti kasutada.

Erijuht

Kui ühegi väljamängitud maiustusekaardi väärtus ei ole rahakarbis olevate müntide koguväärtusega võrdne ega sellest väiksem, ei võida seda vooru keegi.



Aea revanšiks!

Vooru lõpus eemaldatakse kõik rahakarpi pandud mündid mängust ja pannakse mängukarpi. Nende müntide väärtusi ei tohi enam keegi vaadata.

Iga mängija jätab alles oma kasutamata mündid ja võtab nende väärtust teistele näitamata reservist juurde nii palju münte, et tema ees oleks jälle 3 münti, **väärtusega pool allapoole** (4 mängijaga mängus 2 münti).

Kui rahakarp on uuesti kokku pandud, saab järgmisest mängijast esimene mängija ja algab uus voor.

Mängu lõpp

Niipea kui ühel mängijal on **3 kinnitatud maiustusekaarti**, võibab ta mängu!

Mäng võib lõppeda ka vooru lõpus, kui müntide reserv on tühi või vähemalt üks mängija ei saa oma müntide arvu täiendada 3 mündini (4 mängijaga mängus 2 mündini). Sellisel juhul võibab mängija, kellel on kõige rohkem kinnitatud maiustusekaarte.

Kui mitmel mängijal on sama arv kinnitatud maiustusekaarte, liidavad need mängijad kokku oma kinnitatud kaartide väärtused. Võidab mängija, kelle kaartide koguväärtus on kõige suurem.



Le joueur qui a remporté la manche valide sa tuile « Friandise », il la replace devant lui, **face cachée** : elle est désormais sécurisée, ce joueur ne pourra plus la rejouer durant la partie. Les autres joueurs replacent simplement leur tuile « Friandise » **face visible** devant eux, afin de pouvoir l'utiliser à nouveau lors des prochaines manches.

Cas particulier

Si aucune tuile « Friandise » jouée n'est égale ou inférieure à la valeur totale de la tirelire, aucun joueur ne remporte la manche.



Revanche gourmande !



À la fin de la manche, toutes les pièces déposées dans la tirelire sont retirées du jeu et placées dans la boîte (elles ne pourront plus être consultées par la suite).

Chaque joueur conserve les pièces qu'il n'a pas utilisées et en pioche dans la réserve sans montrer leur valeur, jusqu'à en avoir de nouveau 3 (ou 2 pièces à 4 joueurs), **face cachée**, devant lui.

Une fois la tirelire réassemblée, le rôle de premier joueur passe au joueur suivant, et une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a validé 3 tuiles « Friandise », il remporte la partie.

La partie peut également s'arrêter à la fin d'une manche, si la réserve de pièces est vide et qu'au moins un joueur ne peut plus compléter son stock à 3 pièces (ou 2 pièces à 4 joueurs).

Dans ce cas, le joueur ayant validé le plus de tuiles « Friandise » remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés additionnent les valeurs de leurs tuiles validées : celui dont la somme est la plus élevée l'emporte.

Un jeu d'Antonin Boccara

**In this shop full of sugary treats, coins jingle and the money box fills up...
Who can guess the exact value of its contents to win the sweet of the day?**

Aim of the game

Be the first player to win 3 'Sweet' tiles.

Game set-up

Assemble the money box and place it in the centre of the table.

Place all the coins face down, value side down, to make up the reserve.

(Please note: refer to page 3 for information on the coins' values).

Each player takes 10 'Sweet' tiles of the same colour and places them in front of themselves, face up (values ranging from 3 to 12).

Each player also takes 3 coins from the reserve and places them in front of themselves, face down.

Only they can look at their values, as often as they wish.

Please note: for a 4-player game, take 2 coins instead of 3.



How to play

The youngest player goes first, then the round continues in a clockwise direction.



Time to put your money in the box!

- Players start the round by putting coins into the money box.
- Taking turns, the players put **1, 2 or 3 coins** into the money box (**4-player game: 1 or 2 coins**).
- The players must put them in **without revealing their value**.

Important: players are free to choose how many coins they want to put in.





A yummy bet!

Now that everyone has **secretly** put their coins into the money box, the total is a mystery.

Each player must try to estimate how much is inside based solely on the coins they have put in... and on how many coins the others have added.

With just these clues, you have to bet on **one of the values on your 'Sweet' tiles!**

The first player to have put a coin (or coins) into the money box chooses one of their 'Sweet' tiles, the one that they think corresponds to the total value of the coins inside, and places it in the centre of the table. The player to their left does the same, and so on, until everyone has chosen a tile.

Once a player has chosen a tile with a particular value, it is blocked for the other players until the end of the round.

Example: if Olivia chooses a tile with 6, Anthony and Paula can't bet on this value for the remainder of the round.



Sweet suspense!



Now it's time to reveal the contents of the money box: open it and add up the value of all the coins to determine which player wins the round.

> **If a 'Sweet' tile has the exact same value as the coins**, the player who chose it wins the round.

> **If none of the tiles has the exact value**, only tiles with a lower value than the contents of the money box are taken into account. The player whose tile is the **closest** in value wins the round.

Example: the money box has a total value of 8. Olivia has played tile 6, Anthony 9, and Paula 7. None of the tiles has an exact value of 8. We thus compare only the tiles with a value lower than 8: 6 and 7. Tile 7 is the closest: Paula wins the round and validates her "Sweet" tile.



The player who won the round validates their "Sweet" tile and places it back in front of themselves **face down**: it is now locked and cannot be played for the remainder of the game. The other players simply place their 'Sweet' tiles back in front of themselves, **face up**, to be able to use them again in the following rounds.

Special case

If none of the 'Sweet' tiles played is equal or inferior to the total value of the money box, nobody wins the round.



A taste of revenge!

At the end of the round, all the coins that were put in the money box are removed from the game and placed in the game box (nobody can look at them after).

Each player keeps their unused coins and takes more from the reserve without revealing their value, until they have 3 (or 2 for a 4-player game) **face-down** coins in front of themselves.

Once the money box had been reassembled, the next player becomes the first player, and a new round begins.

End of the game

As soon as a player has 3 approved 'Sweet' tiles, they win the game.

The game can also finish at the end of a round if the reserve of coins is empty or if at least one player cannot complete their stock of 3 coins (or 2 for a 4-player game). In this case, the player with the most approved 'Sweet' tiles wins the game.

In the case of a draw, the players concerned add up the values of their approved tiles: the player with the highest total wins.

A game by Antonin Boccara

Spilleren, der har vundet runden, validerer sin lækkeribrik og lægger den foran sig med **billedsiden nedad**: Den er nu låst, og spilleren kan ikke bruge den igen i resten af spillet. De andre spillere lægger deres lækkeribrik tilbage foran sig med **billedsiden opad**, så den kan bruges igen i de næste runder.

Særligt tilfælde

Hvis ingen af de lækkeribrikker, der blev spillet, er lig med eller lavere end pengekasens samlede værdi, vinder ingen spiller runden.



En delikat revanche!

Ved rundens afslutning tages alle mønterne fra pengekasen ud af spillet og lægges i æsken (man kan ikke længere se deres værdi).

Hver spiller beholder de mønter, han eller hun ikke har brugt, og trækker nye fra reserven uden at vise deres værdi, så hver spiller igen har 3 mønter (eller 2 mønter ved 4 spillere) med **værdisiden nedad** foran sig.

Når pengekasen er samlet igen, går rollen som første spiller videre til den næste spiller, og en ny runde begynder.

Spillets slutning

Så snart en spiller har fået 3 lækkeribrikker bekræftet, vinder han eller hun spillet.

Spillet kan også slutte ved afslutningen af en runde, hvis reserven af mønter er tom, og mindst en spiller ikke længere kan få sin beholdning op på 3 mønter (eller 2 mønter ved 4 spillere).

I så fald vinder den spiller, der har fået flest lækkeribrikker bekræftet.

Hvis det står lige, lægger de pågældende spillere værdien af deres bekræftede brikker sammen.

Den spiller, der opnår den højeste samlede værdi, vinder.

Et spil af Antonin Boccara

**В этом магазине сладостей звенят монеты, пополняя копилку!
Кто угадает точную сумму монет в копилке и получит лакомство дня?**

Цель игры

первым выиграть 3 фишки «Лакомство».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Соберите копилку и поместите ее в центре стола.

Положите все монеты лицевой стороной (значением) вниз, чтобы сформировать резерв.

(NB: вы можете узнать подробнее о номинале монет на стр. 3).

Каждый игрок берет 10 фишек «Лакомство» одного цвета и кладет их перед собой, лицевой стороной вверх (их значения варьируются от 3 до 12).

Каждый игрок также берет 3 монеты из резерва и кладет их перед собой, лицевой стороной вниз.

Только он может смотреть их значение так часто, как ему требуется.

NB: Если в игре участвуют 4 человека, то они берут по 2 монеты вместо 3-х.



Ход игры

Начинает самый младший игрок, затем участники ходят по часовой стрелке.



Монетки, в копилку!



- Раунд начинается с того, что игроки кладут свои монеты в копилку.
- Игроки по очереди бросают в копилку **1, 2 или 3 монеты** (в случае **4-х игроков: 1 или 2 монеты**).
- Монеты должны помещаться в копилку так, чтобы другие игроки **не могли увидеть их значение**.
- Важно: каждый игрок может сам выбрать количество монет, которое он хочет положить в копилку.



Теперь, когда все игроки положили свои монеты в копилку, **не раскрывая их значений**, общая сумма монет в копилке неизвестна. Каждый игрок должен попытаться определить эту сумму, основываясь исключительно на положенных им монетах... и на количестве монет, положенных в копилку другими игроками.

Имея только эти подсказки, каждый игрок должен сделать ставку на **одно из значений на своих фишках «Лакомство»!**

Игрок, первым сделавший взнос в копилку, выбирает одну из своих фишек «Лакомство», значение которой, по его мнению, соответствует общей сумме вложенных монет, и кладет ее в центр стола. Затем игрок, сидящий слева от него, делает то же самое и так далее, пока каждый не выложит свою фишку.

Как только игрок выложил фишку с определенным значением, другие игроки не могут предложить такое же значение до конца раунда.

Пример: Если Ариадна выбирает фишку со значением 6, то Антон и Полина не смогут предложить такое же значение в текущем раунде.



Наступил момент для подсчета содержимого копилки: откройте ее и подсчитайте общую сумму всех монет, чтобы определить игрока, выигравшего раунд.

> Если значение фишки «Лакомство» точно соответствует общей сумме монет, то игрок, сделавший ставку на эту фишку, выигрывает раунд.

> Если значение ни одной из фишек не соответствует в точности общей сумме монет, то в расчет принимаются только фишки, значение которых меньше содержимого копилки. Раунд выигрывает игрок, выложивший фишку, значение которой **ближе всего** к полученной сумме.

Пример: Общая сумма монет в копилке равняется 8. Ариадна выложила фишку со значением 6, Антон — со значением 9, а Полина — со значением 7. Ни одно из значений не соответствует 8. В расчет принимаются только фишки со значением ниже 8, то есть 6 и 7. Значение фишки 7 ближе всего к сумме 8. Таким образом Полина подтверждает выигрышный статус своей фишки «Лакомство» и выигрывает раунд.



Игрок, выигравший раунд, подтверждает свою фишку «Лакомство» и кладёт её перед собой **лицевой стороной вниз**: отныне она «заблокирована» и не может быть больше использована игроком в течение игры. Остальные игроки просто кладут свои фишки «Лакомство» перед собой **лицевой стороной вверх** и могут использовать их в следующих раундах.

Особый случай

Если значения выложенных фишек «Лакомство» не соответствуют или превосходят общую сумму копилки, то ни один из игроков не выигрывает раунд.



В конце раунда все монеты, помещенные в копилку, извлекаются из игры и помещаются в коробку (их больше нельзя использовать в игре).

Каждый игрок сохраняет неиспользованные монеты и берет из резерва дополнительные монеты, никому не показывая их значения, то есть у него снова должно быть 3 монеты (или 2 в случае 4-х игроков), которые он выкладывает перед собой **лицевой стороной вниз**.

После того, как копилка собрана, роль активного игрока передается следующему участнику, и начинается новый раунд.

Конец игры

Победителем становится игрок, который первым выигрывает 3 фишки «Лакомство».

Игра также может закончиться в конце раунда, если резерв монет исчерпан, и хотя бы один из игроков не может пополнить свое количество монет до 3 (или до 2-х в случае 4-х игроков). В этом случае игрок, который выиграл наибольшее количество фишек «Лакомство», объявляется победителем.

В случае одинакового количества фишек игроки суммируют значения своих фишек: побеждает игрок с наиболее высоким общим значением фишек.

Автор игры: Антонен Боккара