Djeco társasjáték – **Tutti Candi**

Cikkszám: **DJ00838**

Ebben a cuki édességboltban csak úgy csörögnek a pénzérmék,
miközben megtelik a kassza …
Ki találja el pontosan, mennyi van a perselyben és nyeri meg a „nap desszertjét”?

Ajánlott életkor: 7-99 éves korig
Játékosok száma: 2-4 játékos részére
A játék tartalma: 1 persely (kassza),
40 édesség kártya,
pénzérmék (5 db „0”, 15 db „1”, 10 db „2” és 5 db „3”)

A játék célja: Elsőként összegyűjteni 3 édességkártyát!

Előkészületek:

- Összeállítjuk a perselyt és az asztal közepére tesszük.
- Mellé tesszük az összes pénzérmét képpel lefelé (így az értékük nem látható).
- Minden játékos maga elé vesz egy 10 kártyából álló sorozatot (azonos színben) és képpel felfelé maga elé rakja (3-tól 12-ig terjedő értékben).
- Ezután mindenki vesz magának 3 pénzérmét a készletből, amelyeket szintén maga elé rak lefordítva. (Mindenki csak a saját pénzeinek az értékét nézheti meg.)
  Megjegyzés: 4 játékos esetén mindenki csak 2 pénzérmét vehet el 3 helyett.



A játék menete:
A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, ezután az órajárással megegyező irányban követik egymást a játékosok.

„Itt az idő, hogy befizessetek a kasszába!”
A játékosok egymás után pénzt tesznek a perselybe. Mindenki 1, 2 vagy 3 pénzérmét tesz be (4 játékosnál 1 vagy 2 érmét), melynek értékét a többiek nem látják. Szabadon dönthet mindenki, milyen értékben ad be.



„Tegyük meg édes tippjeinket!”
Miután mindenki bepakolt, a bedobott pénz összértékét senki sem tudja. A feladat: meg kell tippelni, mennyi pénz került a perselybe! (Ebben az segíthet, hogy tudjuk, mi magunk milyen értékben, mások pedig hány darabot tettek be.)
A tippet az a játékos kezdi, aki először dobott pénzt a perselybe: kiválaszt egyet az édesség lapjai közül és az asztal közepére helyezi. Ezután sorban tippel a többi játékos is. Egy körön belül 2 ugyanolyan értékű kártya nem játszható ki. Például: Lilla a „6”-os kártyát rakja le, így a többiek ezzel az értékű lappal már nem tippelhetnek.



Jöhet az édes leleplezés!
A játékosok kinyitják a perselyt és megszámolják a pénz értékét: vajon sikerült-e valakinek helyesen tippelnie?

- Ha egy játékos pontosan eltalálta az értéket, megnyerte a kört.
- Ha senki sem tippelt pontosan, akkor csak a pontos érték alatti számokat vesszük figyelembe, és megnézzük, kinek a tippje áll a legközelebb az eredményhez. Például: A perselyben található pénzérmék összértéke: „8”. Lilla tippje „6” volt, Anitáé „9” és Dávidé „7”. A „9”-es kiesik (magasabb a „8”-nál), versenyben marad a „6” és a „7”. A „7”-es van közelebb a „8”-hoz, így Dávid nyeri a kört és elnyeri a kártyát.
- Ha nincs se pontos, se kisebb érték, senki nem nyeri meg a kört.



A kört megnyerő játékos érvényesíti az édesség kártyát és maga elé teszi. A kártyát többet már nem használhatja fel. A többi játékos visszateszi a saját kártyáját a többi közé szintén képpel felfelé, ezek újra felhasználhatóak lesznek.

Jöjjön a visszavágó!
A kör végén minden felhasznált pénzérme bekerül a dobozba (nincs szükség rájuk a játék további részében.) A játékosok kiegészítik 3-ra a fel nem használt pénzérméket (4 játékosnál 2-re) és maguk elé teszik lefordítva. A persely visszakerül a helyére és a következő játékos kezdi a kört.

A játék vége: A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként érvényesít 3 édesség kártyát.
A játékot be lehet fejezni úgy is, ha egy játékos már nem tudja kiegészíteni a pénzérméit 3-ra. Ilyenkor az a játékos győz, aki a legtöbb kártyát szerezte.
Döntetlen esetén az érintett játékosok megszámolják lapjaik összértékét – a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos lesz a GYŐZTES.

Antonin Boccara játéka, Design: Alfredo Cáceres