



OWOCOWY ZAWRÓT GŁOWY

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 6+ Czas: 15 min.

ZAWARTOŚĆ



56 kart



1 dzwonek

KRÓTKI OPIS GRY

Każdy gracz kolejno odwraca jedną 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 liczby kart.

PRZYGOTOWANIE

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

ROZGRYWKA

Osoba z lewej strony rozdającego rozpoczyna grę. Po kolei każdy gracz odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii i kładzie ją odkrytą na stole. Następnie sąsiad siedzący po lewej stronie gracza rozpoczynającego wykonuje swoją turę. W ten sposób w trakcie gry między dzwonkiem a taliami każdego z graczy tworzą się **odkryte stopy kart**.

Odkrywanie swojej karty

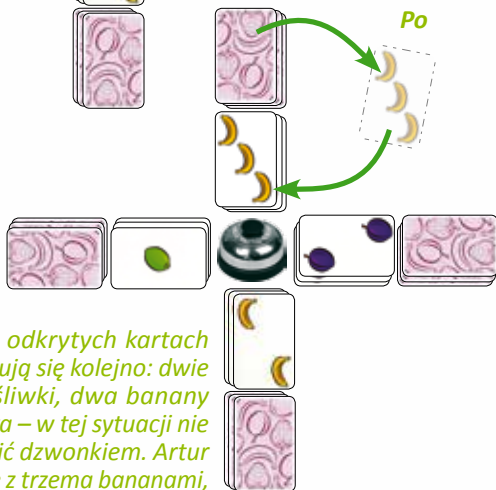
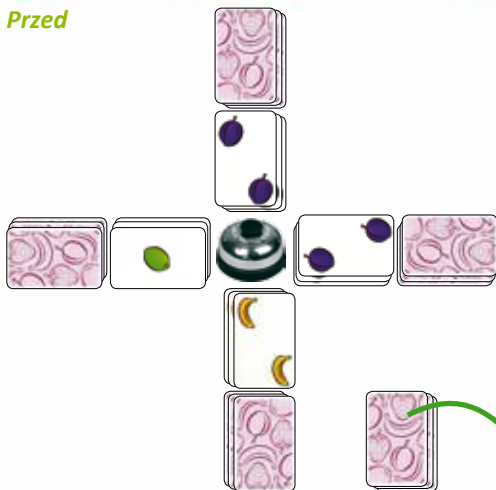
Aby gracz nie mógł podejrzeć swojej karty przed innymi, powinien ją odkrywać od siebie – w stronę środka stołu. Jeżeli będzie wystarczająco szybki, żadnemu z przeciwników nie uda się przedwcześnie zobaczyć karty.



Kiedy zadzwonić dzwonkiem?

Kiedy odkryte karty pokażą dokładnie **5 owoców tego samego rodzaju**, każdy gracz próbuje zadzwonić dzwonkiem jako pierwszy.

Przed



Przykład: Na odkrytych kartach na stole znajdują się kolejno: dwie śliwki, dwie śliwki, dwa banany i jedna limonka – w tej sytuacji nie należy dzwonić dzwonkiem. Artur odkrywa kartę z trzema bananami, zakrywając przy tym dwie śliwki. W tym momencie na stole jest dokładnie 5 bananów! Kto pierwszy zadzwoni dzwonkiem?

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

Pomyłkowe uderzenie w dzwonek!

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 GRY

Gra kończy się, gdy 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. Gracz, który na koniec gry posiada najwięcej kart, zostaje zwycięzcą.



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 18A, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 2. Rok 2016.

Wersja 2.0



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