



Ebben a cuki édességboltban csak úgy csörögnek a pénzérték, 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,
pénzérték (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 pénzértémet 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 pénzértémet a készletből, amelyeket szintén maga elé rak lefordítva. (Mindenki csak a saját pénzeinek az értékét nézheti meg.)
Megjegyzés: 4 játékos esetén mindenki csak 2 pénzértémet 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 pénzértémet tesz be (4 játékosnál 1 vagy 2 értéket), 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 megszámlálják 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 pénzérték összértéke: „8”. Lilla tippje „6” volt, Anitaé „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 pénzértéket (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 pénzértékeit 3-ra. Ilyenkor az a játékos győz, aki a legtöbb kártyát szerezte.

Döntetlen esetén az érintett játékosok megszámlálják lapjaik összértékét – a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos lesz a GYŐZTES.