



# HALLI GALLI



## EXtrém



### FERGETEGES CSALÁDI GYÜMÖLCSPARTI!



### JÁTÉKSZABÁLY

**Játékosok száma:** 2–6 játékos részére

**Ajánlott:** 6 éves kortól

**Játékidő:** kb. 20 perc

#### A játék tartalma:

72 játékkártya (64 gyümölcs, 3 majom, 3 elefánt, 2 malac képpel)

1 csengő

1 játékleírás

### A játékosok célja:

A játékosok sorban egymás után felfordítják legfelső lapjukat. Ha egyforma gyümölcs vagy egy állat és csak kedvenc gyümölcssei tűnek fel a lapokon, a játékosoknak villámgyorsan a csengőre kell csapniuk. Az a játékos, aki elsőként csap a csengőre, megkapja az összes felfordított lapot. A játékot az a játékos nyeri, aki a játék végéig a legtöbb lapot gyűjti össze.

## A játék előkészítése:

A játékosok az asztal közepére, mindenki számára könnyen elérhető helyre teszik a csengőt. (célszerű egy kendőt, vagy filc darabot a csengő alá tenni, hogy az asztal felületét a csengő alatt óvjuk. A kártyákat megkeverés után egyenlő arányban szét kell osztani a játékosok között. 5 játékos esetén lesznek olyan játékosok, akik a játék elején több lapot kapnak, mint a többiek, de ennek kezdetben nincs jelentősége. A játékosok megkeverik az átvett lapokat és egy lefordított paklit képeznek belőle maguk előtt.

A kezek épségének megóvására javasoljuk a sérülést okozható tárgyakat (pl.: karóra, gyűrű) levenni.

## A játék menete

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Az éppen soron lévő játékos felfordítja paklija legfelső lapját és a lefordított paklija, és a csengő közé teszi. A játékot rögtön, a játékos baloldali szomszédja folytatja. A játékosok minden felfordított lapot a már felfordított lapra tesznek, az ábrán látható módon. Így minden játékos előtt a játék folyamán egy felfordított pakli képződik, melynek csak a legfelső lapja látható.



### Így kell a lapokat felfordítani!

Azért, hogy a játékos ne nézzen saját lapja alá, és így ne tegyen előnyre szert, a lapot felső sarkánál megfogva, magától kifelé fordítja fel, ahogy ezt az ábra mutatja.



## Mikor kell csengetni?

A kártyákon vagy állatok, vagy gyümölcsök képe látható. A gyümölcs lapok között van: banán, szilva, eper, és citrom, eltérő variációban. Az állat kártyákon minden esetben csak egy állat (elefánt, majom, malac) képe van.

A következő négy esetben kell csengetni:

1, Ha **két egyforma gyümölcslap** tűnik fel.



2, Ha **elefánt** és a gyümölcslapokon csak banán, szilva, vagy citrom tűnik fel, de egy **eper sem** látható!



3, Ha **majom** és a gyümölcslapokon csak banán, szilva, vagy eper tűnik fel, de egy **citrom sem** látható!



4, Végül pedig rögtön csengess, ha **malacot** láatsz!



## A gyorsaság jutalma:

Az a játékos, aki a fent leírt kártyakombinációk egyikének feltűnésekor a leggyorsabban csengetett, lezár egy fordulót, és az összes felfordított lapot megnyeri. A megnyert lapokat a játékos lefordítja a paklija alá teszi. Ezek után a játékos új fordulót kezd úgy, hogy felfordítja paklija legfelső lapját.

**Figyelem!** A játékosok kezeiket nem tarthatják a csengő mellett! A játék alatt a játékosoknak kezeiket maguk előtt az asztalon kell tartaniuk.

## Nem csengethetsz!

Nem csengethetsz, ha csak különböző gyümölcs kártyák láthatók, vagy egy állat és egy olyan gyümölcs is látható, amit az állat nem szeret.

1, Csak **különböző gyümölcsök** láthatók.



2, **Elefánt és eper** látható!  
Az elefánt nem szereti az epret!



### 3, **Majom és citrom** látható!

A majom nem szereti a citromot.



### 4, **Elefánt és majom**, valamint **eper és citrom** látható.



**Figyelem:** az is előfordulhat, hogy a lapok egyik fele megengedné a csengetést, a másik fele pedig tiltja. Ilyenkor nem szabad csengetni! Például, ha egy majom, egy citrom és két egyforma gyümölcs kártya látható, nem lehet csengetni! Ha egy elefánt, egy eper és egy malac látható, akkor sem szabad csengetni!

## Rosszul csengettél!

Ha egy játékos rosszul csengetett, akkor sajnós a felfordított lapjait a csengő alá kell tennie. A játékosársak felfordított lapjai az asztalon maradnak. A játékot ekkor a játékos bal oldalán ülő szomszédja folytatja.

Amikor egy játékos megnyer egy fordulót, akkor nemcsak a játékosársak felfordított lapjait veheti magához, hanem a csengő alatti lapokat is.



**Kivéve, ha...** egy olyan játékos nyeri a fordulót, akinek lapja van a csengő alatt, ez esetben a játékos csak a saját felfordított lapjait, és a csengő alatti lapokat nyeri meg.

## Szervusz!

Ha egy játékos már nem tud lapot felfordítani, mert lefordított lapjai elfogynak, kiesik a játékból. Addig felfordított lapjai az asztalon maradnak, amíg egy játékosára elnyeri azt.

**Figyelem!** Abban az esetben is kiesik a játékos, ha kétszer egymás után rosszul csenget! Ebben az esetben a játékosnak az összes lapját a csengő alá kell tennie.

## A játék vége:

A játéknak akkor van vége, ha már csak két játékos van a játékban. Ők még a felfordított lapokért végigjátsszák a fordulót az első csengetésig, a következő szabályokkal:

- ha egy játékos az utolsó fordulóban jól csenget, akkor megkapja a felfordított lapokat.
- ha egy játékos az utolsó fordulóban rosszul csenget, felfordított lapjait játékosára kapja meg, és a játék véget ér.

A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végéig a legtöbb lapja gyűlik össze. Egyezőség esetén a játékosok további fordulókat játszanak, amiben eldöntik, ki a játék nyertese.

**A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.**

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
Származási hely: EU



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)



# CINK!



# Extreme



## ZAZVOŇ A VYHRAJ!



## PRAVIDLA HRY

**Počet hráčů:** 2–6 osob

**Věk:** od 6 let

**Délka hry:** cca 20 minut

### Obsah:

72 hracích karet (64 karet s ovocem, 3 karty se slonem, 3 karty s opicí, 2 karty s prasátkem)

1 zvonek

1 pravidla hry

### Cíl hry

Slon, opice a prase brouzdají pralesem a hledají, kde by byla nějaká ovocná dobrotka. Hráči jim při tom pomáhají. Všichni hráči odkrývají jeden po druhém vždy jednu kartu. Když se objeví dvě stejné karty s ovocem anebo některé ze zvířat se svými oblíbenými plody, musí hráči co nejrychleji zazvonit na zvonek. Kdo zazvoní jako první, dostane všechny odkryté odkládací hromádky. Cílem divoké hry je získat co nejvíc karet.

## Příprava hry:

Zvonek se postaví doprostřed stolu tak, aby na něj všichni dobře dosáhli, můžeme ho položit na ubrus nebo kus plsti kvůli ochraně stolu. Karty se zamíchají a rozdělí rovnoměrně mezi hráče. Když hraje pět hráčů, dostanou na začátku někteří hráči o jednu kartu víc, než ostatní, ale to nevadí. Každý hráč zamíchá své karty a udělá hromádku, kterou položí před sebe na stůl zadní stranou nahoru.

Doporučujeme ještě sundat hodinky a prstýnky s ostrými hranami, aby se v zápale boje nikdo nezranil.

## Průběh hry

Začíná nejmladší hráč. Hráč, který je na řadě odkryje ze své hromádky horní kartu a položí ji odkrytou na stůl před svoji hromádku. Poté je okamžitě na řadě soused po jeho levici. Každá další karta se na vlastní odkrytou odkládací hromádku pokládá tak, aby se zakryla předešlá odkrytá karta a byla vidět jen horní karta. Tak vznikne v průběhu hry před každým hráčem mezi zvonkem a zakrytou hromádkou vlastní hromádka odkrytých karet.



## Tak se odkrývá

Aby hráči, kteří odkrývají kartu, nebyli ve výhodě oproti ostatním, musí hráč kartu otočit od sebe (odkrytým lícem nahoru). Čím rychlejší je v pohybu, tím dříve vidí i on sám odkrytou kartu.





## Kdy se zvoní?

Ve hře jsou karty s ovocem a karty se zvířaty. Na kartách s ovocem jsou banány, švestky, jahody a citróny v různých kombinacích. Na kartách se zvířaty je slon, opice nebo prasce.

Zvoní se, když na odkrytých odkládacích hromádkách nastane některá z následujících situací.

1, Zvoní se, když jsou vidět **dvě totožné karty s ovocem**.



2, Zvoní se, když je vidět slon a z ovoce jen banány, švestky a/nebo citróny, ale **žádná jahoda**.



3, Zvoní se, když je vidět opice a z ovoce jen banány, švestky a/nebo jahody, ale **žádný citrón**.



4, Zvoní se, když se odkryje **prase**.



## Rychlá reakce!

Hráč, který zazvoní jako první, když na stole leží jedna z uvedených kombinací karet, ukončuje kolo a vyhrává všechny odkryté odkládací hromádky. Karty položí zakryté pod svoji hromádku karet a začne nové kolo tak, že odkryje první kartu.

**Pozor:** Ruce hráčů nesmí být moc blízko u zvonku. V průběhu hry musí být vždy položené na stole poblíž vlastních karet.

## Nesprávné zazvonění

Pokud jsou vidět pouze rozdílné karty nebo pokud je vidět ovoce, které zvířata nemají rádi, pak se na zvonek nesmí zazvonit.

Příklad:

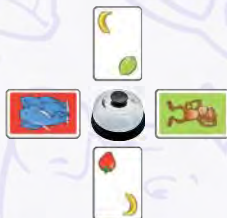
1, Je vidět jen různé karty s ovocem. 2, Je vidět slona a jahody. Sloni jahody nemají rádi.



3, Je vidět opice a citróny. Opice citróny nemají rády.



4, Nesmí se také zvonit, když je vidět slona a opici a současně jahody a citróny.



**Pozor:** Pokud by nastal případ, že část zobrazených karet umožňuje zvonění a jiná část naopak zakazuje, zvonit se v těchto případech nesmí. Například při zobrazení opice, citronu a dvou stejných karet s ovocem, zvonit nesmíme. Stejně tak se nesmí zvonit při zobrazení slona, jahody a prasátka.

## A sakra!

Když hráč zazvoní špatně, "a sakra!", musí položit všechny karty ze své odkryté hromádky pod zvoněk. Odkryté hromádky spoluhráčů zůstanou ležet. Potom je na řadě jeho soused po levici. Jakmile některý z hráčů vyhraje kolo, bere si pod svoji hromádku nejen všechny odkryté odkládací hromádky, ale získává i karty, které se momentálně nachází pod zvonkem.



**Výjimka:** Pokud vyhraje kolo hráč, jehož karty leží pod zvonkem, získává jen svoji vlastní odkrytou hromádku a všechny karty pod zvonkem.

... tak čau!

Hráč, který odkryje poslední kartu ze své hromádky, ze hry vypadává. Jeho odkrytá hromádka ale zůstává ve hře, dokud ji nevyhraje některý z dalších hráčů.

**Pozor:** Hráč vypadne taky v případě, že zazvonil dvakrát po sobě špatně. V tom případě musí pod zvonek položit všechny svoje karty.

## Konec hry

Hra končí, když jsou ve hře dva poslední hráči. Tito dva ještě dokončí kolo o odkryté odkládací hromádky. Přitom platí zvláštní pravidlo: když v posledním kole zazvoní hráč špatně, "a sakra!", dostane jeho protihráč okamžitě všechny odkryté odkládací hromádky a hra je ukončena. Vítězem je hráč, který má na konci hry nejvíc karet. Může se také domluvit pravidlo, že hráči hrají tak dlouho, dokud nevyhraje jeden hráč všechny karty.

**Koupili jste si kvalitní výrobek. Pokud je přesto důvod k reklamaci, obraťte se přímo na nás.**

**Máte další otázky? Rádi Vám pomůžeme!**

PIATNIK PRAHA, s.r.o.  
e-mail: [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)  
[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)



**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)



# CINK!



# EXtreme



## ZAZVOŇ A VYHRAJ!



## NÁVOD NA HRU

**Počet hráčov:** 2–6 osôb

**Vek:** od 6 rokov    **Dĺžka hry:** cca 20 minút

**Obsah:**

72 hracích kariet (64 kariet s ovocím, 3 karty s opicou, 3 karty so slonom, 2 karty s prasiatkom)

1 zvonček

návod na hru

### Cieľ hry

Slon, opica a prasiatko chodia po lese a hľadajú ovocné maškrtky. Hráči im pritom pomáhajú. Hráči jeden po druhom otáčajú karty. Vždy keď nájdú dve rovnaké karty s ovocím, alebo zvieratko s jeho obľúbeným ovocím, musia veľmi rýchlo udrieť na zvonček. Ten, kto zazvoní najrýchlejšie, získava všetky vyložené karty. Cieľom tejto turbulentnej hry je získať čo najviac kariet.

## Príprava na hru

Zvonček sa umiestni do stredu stola, tak aby bol pre všetkých dobre dostupný, na súkno alebo kúsok plsti, aby sa nepoškodil stôl. Karty sa zamiešajú a rovnomerne rozdelia hráčom. Ak je počet hráčov päť, dostanú niektorí hráči na začiatku o jednu kartu viac než ostatní, to však neprekáža. Každý hráč zamieša svoje karty a vytvorí kôpku, ktorú položí pred seba na stôl rubom nahor.

Ešte pred začiatkom hry by ste mali odložiť hodinky alebo prstene s ostrými hranami, aby sa v zápale boja nikto nezranil.

## Priebeh hry

Začína najmladší hráč. Ten, kto je na rade, odkryje vrchnú kartu zo svojej kôpky kariet a položí ju odkrytú pred svoju kôpku na stôl. Následne je ihneď na rade sused po jeho ľavici. Každá ďalšia karta sa uloží na vlastnú odkrytú kôpku kariet tak, aby sa pritom zakryla karta, ktorá bola dovtedy odkrytá a aby zostala viditeľná iba vrchná karta. Takto vznikne pred každým hráčom v priebehu hry vlastná kôpka odkrytých kariet medzi zvončekom a kôpkou zakrytých kariet.



## Postup pri odkrývaní

Aby hráč nezískal výhodu, musí kartu otočiť smerom od seba (odkrytou stranou napred). Čím rýchlejší je jeho pohyb, tým skôr sám uvidí odkrytú kartu.



## Kedy sa zvoní?

Existujú karty s ovocím a karty so zvieratkami. Na kartách s ovocím sú znázornené banány, slivky, jahody a citróny v najrôznejšom zložení. Na kartách so zvieratkami je slon, opica alebo prasiatko.

Zvoníť sa musí vtedy, keď na odkrytých kôpkach kariet všetkých hráčov nastane jedna z nasledujúcich štyroch situácií:

1, Zvoní sa vtedy, keď sa objavia **dve rovnaké karty s ovocím**.



2, Zvoní sa vtedy, keď sa objaví slon a z ovocia iba banány, slivka a/alebo citrón, **nie však jahoda**.



3, Zvoní sa vtedy, keď sa objaví opica a z ovocia iba banány, slivka a/alebo jahoda, **nie však citrón**.



4, Zvoní sa vtedy, keď sa vyloží prasiatko.



## Reakcia je bezprostredná!

Ten, kto po odkrytí vyššie uvedených kombinácií kariet na stole zazvoní ako prvý, ukončí jedno kolo hry a získa všetky odkryté kôpky kariet. Karty ukryje pod svoju kôpku kariet a začne nové kolo odkrytím prvej karty.

**Pozor:** Ruky hráčov sa nesmú nachádzať príliš blízko zvončeka. Počas hry musia byť vždy položené na stole v blízkosti vlastných kariet.

## Falošné zvonenie

Nesmie sa zvoniť vtedy, keď sa objavia iba rozdielne karty s ovocím, alebo ovocie, ktoré zvieratká nemajú radi.

Příklad:

1, Objavia sa iba rozdielne karty s ovocím.

2, Objaví sa slon a jahody. Slony nemajú rady jahody.





3, Objaví sa opica a citrón. Opice nemajú rady citróny.



4, Zvoniť sa nesmie ani vtedy, keď sa objaví slon a opica a zároveň jahody a citróny.



**Pozor:** Ak nastane situácia, že jedna časť odkrytých kariet umožňuje zvonenie, a druhá časť nie, zásadne sa nesmie zvoniť.

Ak sa napríklad objaví opica, citrón a dve identické karty s ovocím, nesmie sa zvoniť. Ak sa objaví slon, jahoda a prasiatko, taktiež sa nesmie zvoniť.

## A sakra!

Ak sa hráč dopustil falošného zvonenia, je nám ľúto, ale za trest musí položiť karty zo svojej odkrytej kôpky pod zvonček. Odkryté kôpky spoluhráčov zostávajú na svojom mieste. Následne je na rade sused po jeho lavici.

Keď jeden z hráčov vyhrá kolo hry, môže položiť pod svoju kôpku nielen všetky odkryté kôpky kariet. Navyše získava karty, ktoré sa v tej chvíli nachádzajú pod zvončekom.



**Výnimka:** Pokiaľ kolo vyhrá ten hráč, ktorého karty leží pod zvončekom, získava len svoju vlastnú odkrytú kôpku a všetky karty pod zvončekom.

... tak čau!

Ak je na rade hráč, ktorý už nemá žiadnu zakrytú kartu, vypadáva z hry. Jeho odkrytá kôпка kariet však zostáva v hre na svojom mieste, kým ju nezíska niektorý z hráčov.

**Pozor:** Hráč vypadáva z hry aj vtedy, ak sa dvakrát po sebe dopustí falošného zvonenia. V takom prípade musí všetky svoje karty položiť pod zvonček.

## Koniec hry

Hra sa končí vtedy, keď v hre zostanú iba dvaja hráči. Vtedy dohrajú kolo o odkryté uložené kôpky kariet. Pritom platí nasledujúce zvláštne pravidlo: Ak sa niektorý hráč dopustí v poslednom kole falošného zvonenia, získava jeho spoluhráč ihneď odkryté kôpky kariet a hra sa končí. Víťazom je hráč, ktorý má na konci hry väčší počet kariet.

Po dohode môžu hráči hrať aj dovtedy, kým jeden z nich nezíska všetky karty.

**Zakúpili ste si výrobok so známkou kvality. Ak sa však aj napriek tomu vyskytne dôvod na reklamáciu, obráťte sa priamo na nás.**

**Ak máte ďalšie otázky, radi Vám pomôžeme!**

PIATNIK PRAHA, s.r.o.  
e-mail: [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)  
[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)



**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)



# HALLI GALLI



# EXtreme



## WSPANIAŁE OWOCOWE PARTY RODZINNE!



### ZASADY GRY

**Liczba graczy:** dla 2-6 graczy

**Zalecane:** od 6 roku życia    **Czas gry:** ok. 20 minut

#### Zawartość gry:

72 karty do gry (64 owoce, 3 małpy, 3 słonie, 2 prosiaki)

1 dzwonek

1 opis gry

#### Cel gry:

Gracze kolejno odwracają pierwszą ze swoich kart obrazkiem do góry. Jeżeli na odkrytych kartach są jednakowe zwierzęta i tylko takie owoce, które one lubią, gracz natychmiast musi uderzyć w dzwonek. Ten gracz, który pierwszy uderzy w dzwonek, otrzymuje wszystkie odkryte karty. Grę wygrywa ten gracz, który do końca gry zbierze najwięcej kart.

## Przygotowanie do gry:

Gracze ustawiają dzwonek na środku stołu, w miejscu łatwo dostępnym przez wszystkich graczy (warto podłożyć pod dzwonek serwetkę lub filc, żeby ochronić powierzchnię stołu). Po potasowaniu kart rozdajemy je w równych ilościach wszystkim graczom. W przypadku 5 graczy będą tacy, którzy dostaną na początku gry więcej kart niż inni, ale na początku to nie ma znaczenia. Gracze tasują karty i układają je w zakryty stos (talon) na stole przed sobą.

Dla bezpieczeństwa rąk zalecamy zdjęcie z nich przedmiotów, które mogą spowodować obrażenia (np. zegarków, pierścionków, obrączek itp.).

## Przebieg gry:

Grę zaczyna najmłodszy gracz. Każdy gracz po kolei odwraca pierwszą kartę swojego talonu obrazkiem do góry i kładzie ją pomiędzy swoim talonem a dzwonkiem. Grę natychmiast kontynuuje następny gracz po lewej stronie. Gracze odwracając kolejne karty kładą je na już odwrócone karty, tak jak na obrazku. W ten sposób przed każdym graczem tworzy się odkryty talon, z którego widać tylko pierwszą kartę od góry.



### Tak trzeba odwracać karty:

Kartę trzeba złapać za górny róg i odwracać w kierunku "od siebie" tak, aby gracz odwracający kartę nie mógł jej obejrzeć pierwszy i w ten sposób uzyskać przewagę nad innymi graczami.



## Kiedy trzeba dzwonić?

Na kartach są rysunki zwierząt lub owoców. Na kartach z owocami są banany, śliwki, truskawki i cytryny, w różnych kombinacjach. Na karcie z obrazkiem zwierzęcia jest zawsze tylko jedno zwierzę (słoń, małpa lub prosiak).

Należy dzwonić w następujących przypadkach:

1, Jeżeli pojawią się **dwie jednakowe karty z owocami**.



2, Jeżeli pojawi się **słoń**, a na kartach z owocami są tylko banany, śliwki lub cytryny, ale **nie ma truskawek**.



3, Jeżeli pojawi się **małpa**, a na kartach z owocami są tylko banany, śliwki lub truskawki, ale **nie ma cytryny**.



4, Jeżeli zobaczysz prosiaka, dzwoni natychmiast!



## Nagroda za szybkość:

Ten gracz, który po pojawieniu się jednej z wyżej opisanych kombinacji zadzwonił najszybciej, zamyka rundę i zabiera wszystkie odkryte karty. Zdobyte karty gracz układa obrazkiem do dołu pod swoim talonem. Następnie ten gracz rozpoczyna nową rundę w ten sposób, że odkrywa pierwszą od góry kartę swojego talonu.

**Uwaga!** Gracze nie mogą trzymać rąk w pobliżu dzwonka. W czasie gry należy trzymać ręce przed sobą na stole.

## Nie dzwoni!

Nie dzwoni, jeżeli widzisz tylko różne karty z owocami, albo zwierzę i takie owoce, których to zwierzę nie lubi.

1, Widać tylko **różne karty z owocami.**



2, Widać **truskawkę i słonia.**  
Słoń nie lubi truskawek.



3, Widać **małpę i cytrynę**.

Małpa nie lubi cytryny.



4, Widać **słonia i małpę** oraz

**cytrynę i truskawkę**.



**Uwaga:** może się zdarzyć, że część kart pozwala na dzwonienie, a część go zabrania. Wtedy nie można dzwonić.

Jeżeli na przykład widać małpę, cytrynę i dwie jednakowe karty z owocami, nie można dzwonić. Nie dzwoń także, gdy widzisz słonia, truskawkę i prosiaka

## Zadzwoiłeś w złym momencie!

Jeżeli gracz zadzwonił wtedy, kiedy nie powinien, to jego odwrócone karty trzeba włożyć pod dzwonek. Odwrócone karty pozostałych graczy pozostają na stole. W takim przypadku grę kontynuuje następny gracz po lewej stronie.

Gdy gracz wygra rundę, zabiera nie tylko odkryte karty wszystkich graczy, ale także karty spod dzwonka



**Jest jeden wyjątek:** jeżeli rundę wygra gracz, którego karty znajdują się pod dzwoniem, zabiera tylko swoje odwrócone karty i karty spod dzwonka.

## Żegnaj!

Jeżeli gracz nie może odwrócić karty, bo skończyły mu się zakryte karty, odpada z gry. Odkryte karty tego gracza pozostają na stole do momentu, gdy wygra je inny gracz.

**Uwaga!** Gracz odpada z gry także wtedy, gdy dwa razy pod rząd źle zadzwonił. W tym przypadku gracz powinien wszystkie swoje karty włożyć pod dzwonek.

## Koniec gry:

Gra jest skończona, gdy pozostało tylko dwóch graczy. Grają oni o odwrócone karty do pierwszego dzwonka, według następujących reguł:

- jeżeli jeden z graczy w ostatniej rundzie zadzwoni prawidłowo, otrzymuje odkryte karty.
- jeżeli jeden z graczy w ostatniej rundzie zadzwoni nieprawidłowo, jego przeciwnik otrzymuje odkryte karty tego gracza i gra kończy się.

Grę wygrywa ten gracz, który na koniec gry zebrał najwięcej kart. W przypadku jednakowej liczby kart gracze rozgrywają dodatkową rundę, która decyduje o tym, kto wygrał.

**Piatnik Budapest Kft. życzy dobrej zabawy!**

Importer i dystrybutor: Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
Kraj pochodzenia: EU



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)