

Cukierkowy pałac

Zasady gry

Gra zakupowa

Wiek: od 6 lat wzwyż

2-4 graczy

Czas: 15 minut

Zawartość pudełka:

- 1 plansza,
- 9 kart,
- 1 kostka,
- 4 pionki,
- 18 lizaków i stojak na lizaki,
- 40 monet

Przygotowanie do gry:

Należy umieścić lizaki na stojaku, a monety z jednej strony. Położyć planszę na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje po dwie monety i umieszcza swoje pionki na jednym z pól zegara.

Uwaga: Kilku graczy może znajdować się na tym samym polu jednocześnie.

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Jak grać:

W swojej turze gracz rzuca kostką i przesuwa się do przodu o liczbę pól wskazanych na kostce.

Pionki należy zawsze przesuwać do przodu w kierunku ruchu wskazówek zegara.

• Jeśli gracz wylądował na polu „lizaka”, może zdecydować się na zakup jednego. Aby to zrobić, trzeba zapłacić kwotę wskazaną na danym polu i wziąć lizaka odpowiadającego rysunkowi. Nie można brać lizaków ze stojaka na kredyt: jeśli gracz nie ma wystarczająco dużo monet, aby zapłacić za lizaka, nie może go kupić.

Na przykład na tym placu: niebieski lizak kosztuje cztery monety.

Ponadto, nawet jeśli gracz posiada więcej monet to może kupić tylko jednego lizaka na raz.

Uwaga: Jeśli wszystkie lizaków z danego pola zostały już kupione, nic się nie dzieje.

• Pole monety: jeśli gracz wylądował na polu monety, wygrywa liczbę wskazanych monet.

Na przykład na tym polu: otrzymujesz dwie monety.

• Pole zegara: jeśli gracz wylądował na polu zegara, jedną z dziewięciu kart umieszcza się na planszy.

Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza, i tak dalej.

Wygrana:

Gra kończy się, gdy 9 pól na środku planszy zostanie przykrytych wszystkimi dziewięcioma kartami lub gdy wszystkie lizaki zostaną sprzedane.

Wygrywa ten, kto ma najwięcej lizaków.

W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje gracz z największą ilością monet.