

Smoczy Targ

Kto zrobi najlepszy interes?



2-4 osoby · rywalizacja | Sugerowane 7+ | Około 15-20 minut

Potrzebujesz: 36 kart towarów: 12 JAGÓD (J), 12 KRYSTAŁÓW (K) i 12 MIODÓW (M), plansza targu oraz ołówek.
Wszystkie karty są na stronach 3-4. Kostki i dodatkowe pionki nie są potrzebne.

PRZYGOTOWANIE KAŻDEJ RUNDY

Gra trwa 4 rundy. Ustalcie losowo pierwszą osobę. Na początku rundy potasujcie wszystkie 36 kart numerami/symbolami w dół i rozłóżcie na targu odkryte $4 \times$ liczba graczy kart: 8, 12 albo 16. Pozostałe karty odłóżcie bez oglądania. Nie uzupełniajcie pustych miejsc w trakcie rundy. Każdy zaczyna rundę bez towarów.

WYBIERANIE W CZTERECH OBIEGACH

W obiegach 1 i 3 wybierajcie kolejno od pierwszej osoby zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W obiegach 2 i 4 odwróćcie kolejność. W swojej turze weź 1 dowolną kartę z targu i połóż ją odkrytą przed sobą. Dla A, B, C kolejność to ABC / CBA / ABC / CBA. Na końcach obiegów ta sama osoba wybiera więc dwa razy z rzędu. Po czterech obiegach każdy ma dokładnie 4 karty, a targ jest pusty.

PUNKTY ZA ZESTAW CZTERECH KART

Sprawdź jedną pasującą kategorię: 4 jednakowe = 9 punktów; 2 pary = 7 punktów; 3 jednakowe i 1 inna = 6 punktów; para i 2 różne pozostałe = 5 punktów. Kategorie się nie sumują. Dodatkowo każda karta towaru dnia daje 1 punkt: runda 1 - JAGODY, runda 2 - KRYSTAŁY, runda 3 - MIÓD. W rundzie 4 nie ma towaru dnia ani bonusu.

NOWA RUNDA I ZWYCIĘSTWO

Zapiszcie wyniki. Zbierzcie WSZYSTKIE 36 kart, także niewykorzystane, i potasujcie ponownie. Pierwszą osobą zostaje kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po 4 rundach zsumujcie wyniki. Wygrywa najwyższa suma, a remis oznacza wspólne zwycięstwo. Nie ma handlu ani wymian między graczami.

PRZYKŁAD

W rundzie 1 masz J, J, K, K: dwie pary dają 7 punktów, a 2 jagody dodają 2 punkty - razem 9. Zestaw J, J, J, M daje $6 + 3 = 9$. Patrz zarówno na własne karty, jak i na to, czego szukają inni!

Jak drukować: PDF ma 4 strony A4. Wydrukuj strony 2-4 raz, jednostronnie, w skali 100%. Wytnij wszystkie 36 kart po zewnętrznych liniach; nie wycinaj planszy targu. Karty można podkleić kartonem.

Smoczy Targ

Kto zrobi najlepszy interes?



TARGOWISKO I TABELA WYNIKÓW

Rozłóż 8 / 12 / 16 odkrytych kart dla 2 / 3 / 4 osób. Nie uzupełniaj targu.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

4 jednakowe: 9 pkt | 2 pary: 7 pkt | trójka + 1: 6 pkt | para + 1 + 1: 5 pkt
Towar dnia: runda 1 J, runda 2 K, runda 3 M; runda 4 bez bonusu.

GRACZ	R1 · J	R2 · K	R3 · M	R4	SUMA

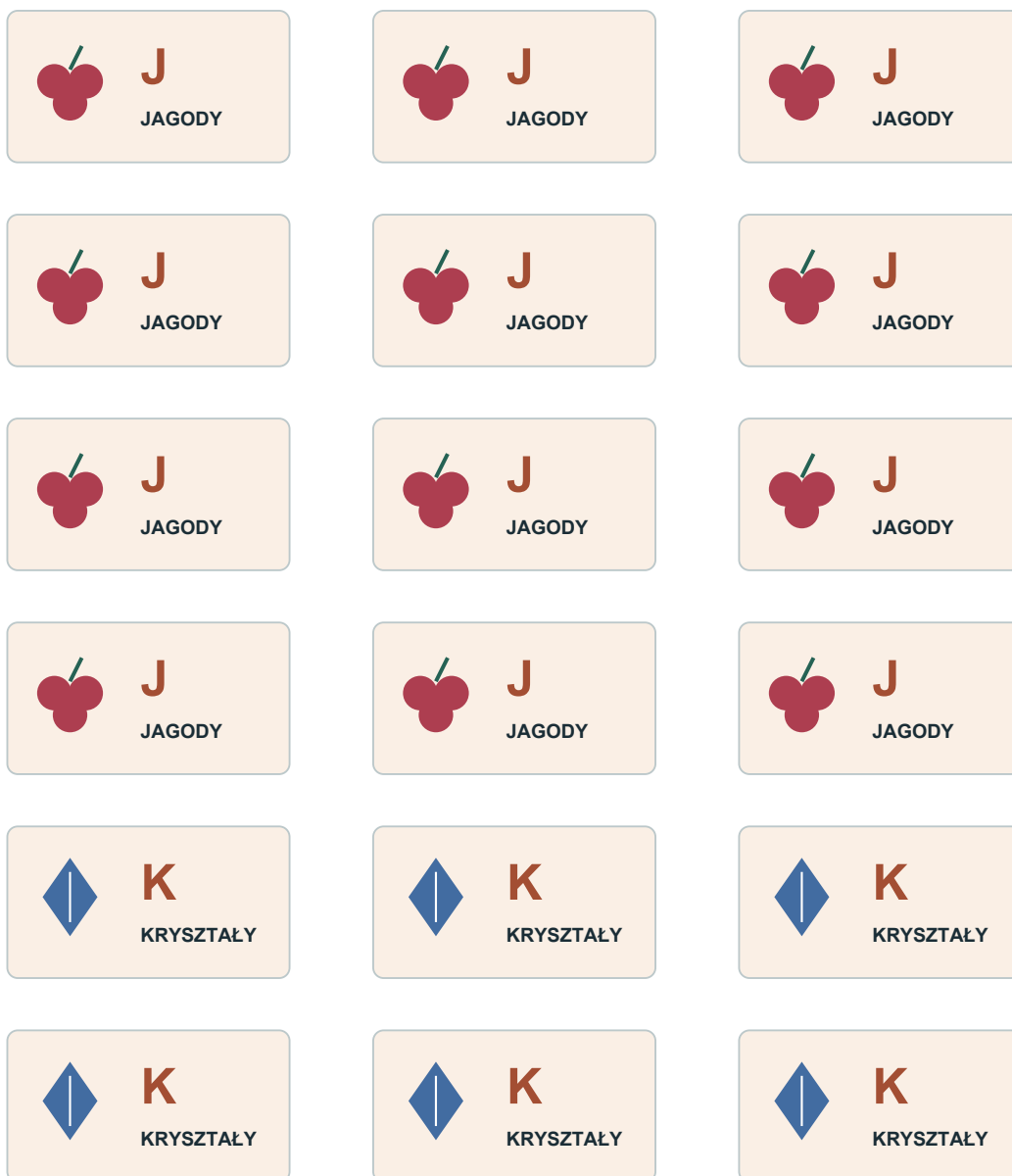
Smoczy Targ

Kto zrobi najlepszy interes?



KARTY TOWARÓW 1/2

Wytnij wszystkie 36 kart z obu arkuszy. Każdy typ występuje 12 razy.



Smoczy Targ

Kto zrobi najlepszy interes?



KARTY TOWARÓW 2/2

Wytnij wszystkie 36 kart z obu arkuszy. Każdy typ występuje 12 razy.

**K**

KRYSTAŁY

**K**

KRYSTAŁY

**K**

KRYSTAŁY

**K**

KRYSTAŁY

**K**

KRYSTAŁY

**K**

KRYSTAŁY

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD

**M**

MIÓD