

Theora Concept

# Tutti Frutti



2-6  
graczy

4+

wiek



15  
min

FOXGAMES

## ZAWARTOŚĆ:

48 dwustronnych żetonów z owocami

## ZASADY GRY

Przed graczami znajdują się dwustronne żetony z połówkami owoców. W grze występuje po 6 owoców, w 16 różnych rodzajach. Twoim zadaniem jest zebranie jak największej ilości żetonów poprzez szybkie układanie w stos owoców tego samego typu. Wszyscy grają równocześnie, dlatego Twoje ruchy muszą być bardzo szybkie i uważne, aby bezbłędnie utworzyć jak największy stos!

## CEL GRY

Zebranie największej ilości żetonów.

## PRZYGOTOWANIE

Żetony rozkłada się losowo na środku stołu (rys. 1).

## PRZEBIEG GRY

Każdy gracz bierze po jednym żetonie ze stołu i ogląda go z obu stron. Na ustalony sygnał "**START!**" rozgrywka rozpoczyna się. Gracze równocześnie poszukują wśród żetonów na stole tych, które przedstawiają taki sam owoc, jaki znajduje się na żetonie, który trzymają w ręce. Gdy taki znajdą, zabierają go i kładą na pierwszym żetonie, tak by oba żetony stykały się ze sobą połówkami tego samego owocu.

*Rys. 2: Połówki owoców położone na sobie.*

*Jeżeli gracz posiada stos żetonów (2 lub więcej), poszukuje kolejnych żetonów z połówkami owoców, które znajdują się na wierzchu lub na spodzie **jego stosu**.*

Żetony muszą zawsze być układane w stos, tak by stykały się ze sobą połówkami tego samego owocu (rys. 3).

### UWAGA:

Gracze mogą przewracać żetony (na stole) na drugą stronę w dowolnym momencie gry, by ujawnić kolejny owoc.

### KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zabraknie żetonów na środku stołu lub, gdy żaden z graczy nie będzie już mógł dopasować żadnego z dostępnych żetonów do swojego stosu.

Na początku sprawdza się najwyższy stos, znajdujący się na stole. Gracz upewnia się, że owoce, którymi stykają się żetony tworzące ten stos są takie same. Jeżeli gracz się nie pomylił - wygrywa grę. W przeciwnym wypadku, sprawdzany jest drugi najwyższy stos - jeżeli nie ma w nim błędów, to ten gracz wygrywa. Jeżeli znów doszło do pomyłki, sprawdzane są kolejne stosy, aż do wytonienia zwycięzcy (rys. 3).

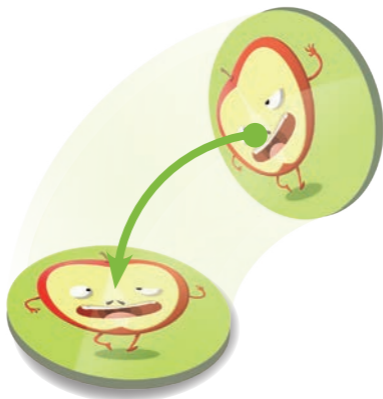
Jeżeli jest remis pomiędzy kilkoma graczami ze stosami tej samej wysokości, wówczas rozgrywkę należy powtórzyć!

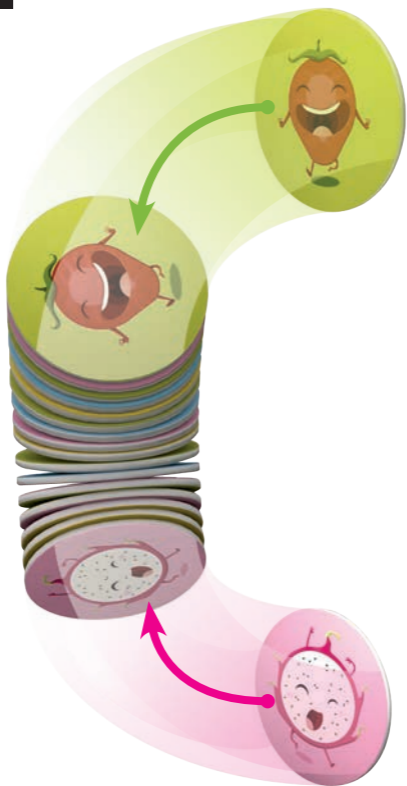


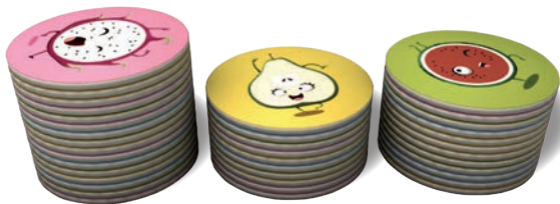
1



2











Autor gry: Theora Concept

Ilustracje: Stéphane Escapa

Wydawca: Michał Herman

Koordinacja produkcji: Alicja Arcimowicz

Opracowanie graficzne: Sławomir Bejda



© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.  
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa  
[www.foxgames.pl](http://www.foxgames.pl)



© 2014 Gigamic

 /FOXGAMESpl