

POTATO MANO



Un joc cu trucuri bine pregatite pentru 2 - 5 jucatori.

Cel mai bogat fermier cauta sa cultive cei mai mari cartofi insa OMUL CARTOF a primit cel mai bun sac de cartofi dar cea mai mica sapaliga. In acest joc cu trucuri, jucatorul care va avea succes la final nu este neaparat cel care a luat cele mai multe trucuri cu cartofii sai si nici cel care are cele mai valoroase carti. Mai degraba, trebuie sa fii viclean si sa schimbi recolta de cartofi in sacii plini cu cartofi de cea mai buna calitate ...

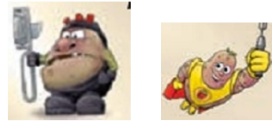
Materialele jocului:

52 carti cu cartof de 4 culori:

- 14x rosii -valoare 5 – 18 (16–18 cu cartoful rau)
- 3x albastre -valoare 4 – 16
- 12x verzi -valoare 3 – 14
- 13x galbene -valoare 1 – 13 (1–3 cu Omul Cartof)

15 carti cu saci de cartofi in 5 culori: 3 carti colorate cu saci pe cartof

3 carti cu saci neutri (aurii).



Pregatirea jocului

Cartile se amesteca si se impart in functie de numarul de jucatori: 3–4 jucatori. Fiecare jucator primeste cate 12 carti cu cartof.

2 jucatori: Fiecare jucator primeste 12 carti cu cartof si formeaza un teanc din 8 carti aditionale asezate cu fata in jos.

5 jucatori: Fiecare jucator primeste 10 carti cu cartof.

Cartile ramase se pun deoparte cu fata in jos.

Aliniati cele 15 carti cu cartof cu fata in sus, pe culori, astfel incat numarul cartilor sa poata fi vazut cu usurinta.

In plus, jucatorii au nevoie de un creion si o hartie pentru a nota rezultatele.

Desfasurarea jocului

Cel mai tanar jucator incepe. El joaca o carte cu cartof pe care o are in mana. Urmeaza ceilalti jucatori, in sensul acelor de ceasornic, pana cand fiecare a jucat o carte. Aceste carti formeaza un truc. La jucarea cartilor se respecta urmatoarele reguli:

Reguli pentru jocul in 2 sau 5 jucatori

2 jucatori:

in acest caz, un truc este format din 4 carti cu cartof si 4 culori (ambii jucatori joaca alternativ cate o carte). Dupa ce fiecare carte a fost jucata, jucatorul trage o alta din teancul sau.

5 jucatori:

Intr-un truc, doar o singura culoare poate fi jucata de 2 ori insa la final toate cele 4 culori trebuie sa apara in truc. Jucatorii nu pot juca 2 carti cu OMUL CARTOF in acelasi truc.

Fiecare culoare poate aparea doar o singura data intr-un truc!
Asta inseamna ca fiecare jucator trebuie sa joace culori diferite intr-un truc.
(Exceptie: 5 jucatori)

Daca un jucator nu poate juca o carte cu cartof, runda se incheie imediat (vezi Exemplul 3).

Castigarea unui truc

Jucatorul care a jucat cele mai mari numere in truc castiga.

In cazul in care 2 jucatori sunt la egalitate, cartea care a fost jucata ultima data, castiga

Dar

Un truc ce contine cartea Cartoful cel Rau sau Omul Cartof, este castigata intotdeauna de Omul Cartof.

Asta se aplica indiferent ce alte carti apar in truc.



Cartile cu saci

Jucatorul care castiga trucul primeste o carte cu sac in culoarea cu care a castigat trucul.

In cazul in care nu a mai ramas nici o carte cu sac de culoarea corespunzatoare, castigatorul trucului poate lua una din cartile cu saci aurii de valoare 5.

Daca nici aceasta carte nu mai exista, jucatorul pleaca cu mana goala.

Exemplul 1: Intr-un joc cu 5 jucatori, se pot aplica urmatoarele trucuri:



Thomas deschide cu galben 8, ...
... Sophie intinde albastru 8, ...
... Martin rosu 17 (cu Cartoful Rau), ...
... Christina galben 2 (cu Omul Cartof) ...
... si Lisa verde 4.



Christina castiga trucul si primeste o carte sac galbena.

Exemplul 2: Thomas si Christina joaca in 2 jucatori. Ei aseaza cartile astfel



Thomas: galben 5, ...
... Christina: rosu 16 (cu Cartoful Rau), ...
... Thomas: albastru 16 ...
... si Christina: verde 6.



Thomas castiga trucul pentru ca a jucat cu albastru 16 dupa rosu Christinei. Thomas primeste o carte albastru cu sac.

Castigatorul trucului nu ia cartile jucate in schimb le aseaza intr-un teanc, impreuna cu cartile ce nu au fost impartite la inceputul rundeii. Dupa aceasta, el joaca prima carte a urmatorului truc.

Carti cu cartof neadecvate – Sfarsitul unei runde

Daca un jucator nu mai poate juca o carte cartof potrivita, el isi va arata cartile din mana si runda se va incheia imediat. Nu se acorda nici un card pentru acest truc incomplet. Toate cartile acestui truc se aseaza pe teancul ramas.

Exemplul 3: Thomas, Christina, Lisa si Martin joaca in 4 jucatori.



In trucul acesta, Thomas a asezat deja o carte rosie cu cartof, ...
... Christina una galbena ...
... iar Lisa pe o carte verde.

Pentru ca Martin nu are o carte albastru, runda se termina imediat. Nici un jucator nu va lua nici o carte cu sac in acest truc.

Altfel, un joc se termina in momentul in care jucatorii au jucat toate cartile cu cartof. Ei isi numara sacii de cartofi pe care i-au colectat si noteaza totalul.

Pentru runda urmatoare, toate cele 52 de carti sunt amestecate si impartite ca la inceput. Toate cartile cu sac sunt asezate din nou. Jucatorul din stanga celui care a inceput anterior incepe cu o noua carte a unui nou truc.

Finalul jocului

Numarul rundelor este egal cu cel a jucatorilor. Dupa ce fiecare a inceput o runda, jocul se termina.

Jucatorul care a reusit sa colecteze cei mai multi saci de cartofi este castigator.

In caz de egalitate, jucatorul care a obtinut cel mai mare total al sacilor de cartofi intr-o singura runda castiga.

Varianta pentru 3 jucatori

Pentru varianta cu 3 jucatori exista o optiune interesanta: toate cele 12 carti verzi cu cartof si cele 3 carti verzi cu saci de cartofi sunt scoase din joc. Acum fiecare truc trebuie sa contina toate cele 3 culori ramase (galben, albastru, rosu), in continuare jocul se desfasoara la fel ca varianta standard pentru 3-4 jucatori.