

Gra Garcon

Cena brutto	**49,99 zł**
Cena netto	**40,64 zł**
Numer katalogowy	**WGGTHR0UF000904**
Kod producenta	**70990**
Kod EAN	**8711808709904**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**6**
Akcesoria w zestawie	**1 klosz restauracyjny 1 taca 55 kart dań i napojów 5 kart Garcon 1 klepsydra czterdziesto sekundowa Instrukcja**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**5**
Czas gry (maks.)	**20**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Rodzinne i towarzyskie**
Nr katalogowy	**70990**
Marka (Zabawki)	**Brak**

Opis produktu

Dobierz kartę z wierzchu stosu i przeczytaj na głos znajdującą się na niej nazwę dania lub napoju. Ta akcja nazywa się składaniem zamówienia.
Następnie połóż zakrytą kartę na czerwonej tacy. Następuje tura gracza po twojej lewej stronie.
Gracz ten ciągnie nową kartę, odczytuje nazwę i kładzie zakrytą kartę na poprzedniej itd.

Uwaga: Widać tylko ostatnią położoną kartę. W trakcie gry musicie zapamiętywać zakrywane dania i napoje.
Wraz z upływem tur graczy, stos kart rośnie, co utrudnia spamiętanie położonych na tacy kart.
Aż do swojej tury, gracz może postawić przed przeciwnikami wyzwanie i poprosić ich o POWTÓRZENIA ZAMÓWIENIA zamiast dobierania kolejnej karty.
Zabiera wtedy cały stos zamówień z tacy, chowa go przed przeciwnikami i odwraca klepsydrę.
Przeciwnicy muszą współpracować, aby odtworzyć w pamięci każde danie i napój z listy zamówień. Każdy może wykrzyknąć dowolny napój lub danie, które pamięta. Nie obowiązuje kolejność wykrzykiwania nazw, ani ułożenia kart.
Gracz, który sprawdzał przeciwników. wykłada przed sobą odkryte karty, które zostały wymienione prawidłowo.

Wyzwanie kończy się, gdy wszystkie dania i napoje z kart zostaną wypowiedziane LUB skończy się czas.

jeżeli gracze poprawnie przypomną sobie wszystkie nazwy dań i napojów, drużyna wygrywa. Gracz, który stawiał wyzwanie musi zapłacić rachunek! Zabiera najdroższą kartę i umieszcza ją zakrytą przed sobą.

jeżeli gracze nie przypomną sobie wszystkie nazw dań i napojów, drużyna przegrywa. Gracz, który stawiał wyzwanie, rozdaje nieodgadnięte karty przeciwnikom. Rozpoczynając od gracza po swojej prawej, rozdaje po 1 karcie. Decyduje również, kto otrzyma najdroższe karty. Niektórzy gracze mogą otrzymać więcej kart niż pozostali.

Odgadnięte karty odłóż z powrotem na stos i dokładnie go potasuj przed nową rundą.
Od teraz rundę rozpoczyna gracz, który w poprzedniej zdobył najdroższą kartę.
Pomiędzy innymi kartami ukryte jest 5 kart Garçon!. Gdy taka karta się pojawi gracz powinien podać szefowi kuchni całe dotychczasowe zamówienie. Gracz, który wyciągnął kartę Garçon! musi to zrobić SAMODZIELNIE! Pozostali gracze zabierają stos i odwracają klepsydrę. Za każdym razem, gdy gracz poda prawidłową nazwę, wykładają odkrytą kartę na stole.

Jeżeli nazwie wszystkie dania i napoje w wyznaczonym czasie (bez błędów) może rozdać karty pozostałym graczom, według swojego uznania.
Jeżeli się nie uda, zatrzymuje najdroższą z nieodgadniętych kart.
Połóż kartę Garçon! obok tacy.
Wtasuj pozostałe karty z powrotem do stosu. Kolejny gracz rozpoczyna nową rundę.

Gra kończy się, gdy zostanie zagrana piąta karta Garçon!.
Każdy z graczy podsumowuje ceny na kartach swojego rachunku. Gracz z najniższym rachunkiem wygrywa.