

OH FORTUNA

Lass Fortunas Würfel rollen!

für 2-5 Spieler ab 8 Jahren · Piatnik Spiel Nr. 660498

© 2018 Piatnik, Wien · Printed in Austria

Die Götter würfeln um die Herrschaft über die Höhen der Lüfte und die Tiefen der Meere. Als Spieler musst du dich entscheiden, ob du auf die Mächte der Luft oder des Meeres setzt. Doch Fortuna, die Göttin des Glücks, steht den Sterblichen zur Seite. Stehst du in ihrer Gunst, wirst du mit ihrer Hilfe die höchsten Sphären oder die tiefsten Wasser erreichen. Doch fordere dein Glück nicht zu sehr heraus, sonst trifft dich die Strafe der Götter.

SPIELMATERIAL:

- 43 Spielkarten
- 5 Würfelablagekarten
- 5 Götterkarten
- 6 Würfel (5 in Gold, 1 in Schwarz)
- 1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Ziel ist es, mit etwas Würfelglück und strategischem Einsetzen der Fortunakarten als Erster eine bestimmte Punktezahl zu erreichen. Diese ist bei:

- 2 Spielern: 35 Punkte
- 3 und 4 Spielern: 25 Punkte
- 5 Spielern: 21 Punkte.

Die Spielkarten

Die Karten sind in den Ecken mit weißen Zahlen von 0 bis 42 nummeriert: Die 11 niedrigsten blauen Karten und die 11 höchsten violetten Karten zeigen eine goldene Zahl in ihrer Mitte. Nur mit diesen Punktekarten können im Laufe des Spieles Punkte gesammelt werden. Karten mit einer großen weißen Zahl in der Mitte, zusammen mit einem Vorzeichen + oder -, sind die Fortunakarten. Sie werden eingesetzt, um an die wertvollen Punktekarten heranzukommen.

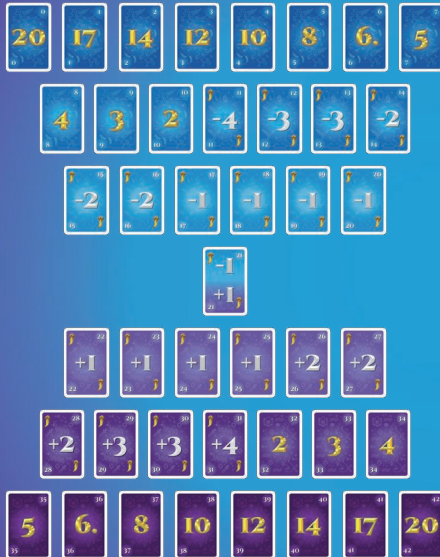


Punktekarten

Fortunakarten

SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden nach den weißen Eckzahlen aufsteigend sortiert und in 7 Reihen für alle Spieler gut erreichbar offen in der Tischmitte aufgelegt. Jeder Spieler bekommt eine Würfelablage- und eine Götterkarte und legt diese vor sich ab. Die Würfel werden bereitgelegt.



SPIELABLAUF

Es wird ein Startspieler bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit allen 6 Würfeln. Dann muss er sich sofort

entscheiden, ob er lieber auf den blauen Bereich des Luftgottes, oder den violetten Bereich des Wassergottes spielen möchte. Entsprechend seiner Wahl legt er die Götterkarte entweder mit der Seite des Wassergottes oder des Luftgottes vor sich ab.

Nun muss er **mindestens** einen Würfel auf die Ablagekarte – beginnend mit Feld 1 – legen. Die verbliebenen Würfel werden erneut gewürfelt und es muss wieder ein (oder mehrere) Würfel auf der Ablagekarte platziert werden. Das wird so lange wiederholt, bis alle sechs Würfel abgelegt sind.

Regeln für das Ablegen der Würfel

Der blaue Bereich des Luftgottes:

Entscheidet sich der Spieler auf den blauen Bereich zu spielen, müssen die Würfel beginnend mit der niedrigsten gewürfelten **Augenzahl aufsteigend** auf die Ablagekarte gelegt werden. Sobald mindestens ein Würfel abgelegt wurde, dürfen danach nur noch Würfel abgelegt werden, deren Augenzahl **gleich hoch oder höher** ist als die des zuletzt abgelegten Würfels.

Tipp: Werden beim ersten Würfelwurf sehr niedrige Augenzahlen gewürfelt, sind einem die Götter der Luft wohlgesonnen. Anderenfalls entscheidet man sich besser für den violetten Bereich.

Kann der Spieler nach einem Wurf keinen Würfel ablegen, weil alle gewürfelten Augenzahlen niedriger sind als die des zuletzt abgelegten Würfels, muss er **einen** Würfel auf dem hellblauen Straffeld ablegen. Kommt dieser Fall wiederholt vor, sind die Würfel auf dem Straffeld zu stapeln oder daneben zu legen.

Mit den verbliebenen Würfeln darf wie beschrieben weitergespielt werden. Sind alle Würfel



auf der Karte abgelegt, zählt der Spieler die Augenzahlen der Würfel auf den Feldern 1 bis 6 zusammen. Für jeden Würfel auf dem Straffeld kassiert der Spieler 7 Strafpunkte, die er ebenfalls addiert.

Mit diesem Ergebniswert darf der Spieler sich anschließend aus der Auslage in der Tischmitte die Karte nehmen, deren Eckzahl dem Würfelergebnis entspricht. Liegt die Karte mit dieser Zahl nicht mehr aus, darf sich der Spieler die Karte mit der nächst höheren Zahl aus dem blauen Bereich nehmen und vor sich ablegen.

Der violette Bereich des Wassergottes:

Wird auf den violetten Bereich gespielt, dann müssen die Würfel beginnend mit der höchst gewürfelten **Augenzahl absteigend** auf die Ablagekarte gelegt werden. Sobald mindestens ein Würfel abgelegt wurde, dürfen danach nur Würfel abgelegt werden, deren Augenzahl gleich hoch oder kleiner ist, als die des unmittelbar zuvor abgelegten Würfels.



Tipp: Werden beim ersten Würfelwurf sehr hohe Augenzahlen gewürfelt, sind einem die Götter des Wassers wohlgesonnen. Anderenfalls entscheidet man sich besser für den blauen Bereich.

Kann der Spieler nach einem Wurf keinen Würfel ablegen, weil alle Augenzahlen höher sind, als die des zuletzt abgelegten Würfels, muss er **einen** Würfel auf dem dunkelvioletten Straffeld ablegen. Muss der Spieler während seines Zuges mehrere Würfel auf das Straffeld legen, sind diese dort zu stapeln oder daneben zu legen.

Mit den verbliebenen Würfeln darf wie beschrieben weitergespielt werden. Sind alle Würfel auf der Karte abgelegt, zählt der Spieler die Augenzahlen der Würfel auf den Feldern 1 bis 6 zusammen. Für abgelegte Würfel auf dem dunkelvioletten Straffeld gibt es 0 Punkte.

Der Spieler darf sich anschließend die Karte aus der Auslage nehmen, deren Eckzahl dem Würfelergebnis entspricht. Liegt die Karte mit dieser Zahl nicht mehr aus, darf sich der Spieler die Karte mit der nächst niedrigeren Zahl aus dem violetten Bereich nehmen und vor sich ablegen.

Wichtig: Der Spieler darf eine Karte immer nur aus dem Bereich nehmen, für den er sich zu Beginn seines Zuges entschieden hat. Die einzige Ausnahme ist die **Karte mit der Zahl 21**. Sie gilt für beide Bereiche und darf nur dann genommen werden, wenn das Würfelergebnis **genau 21** ist. Diese Karte darf nicht genommen werden, wenn die nächst höhere oder nächst niedrigere Karte nicht mehr ausliegt.

Mit dem Nehmen einer Karte aus der Auslage endet der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe und darf sein Glück versuchen.

Die Fortunakarten

Diese Karten sind mit Fortunas Füllhorn gesegnet und erlauben es, das Würfelergebnis zu verbessern. Nur mit der Hilfe der Göttin des Glücks können wertvollere Karten sowohl im blauen wie auch violetten Bereich erreicht werden. Ist ein Spieler am Zug, darf er beliebig viele Fortunakarten des entsprechenden Bereiches einsetzen, die sich bereits in seinem Besitz befinden.



Setzt man auf den blauen Bereich, so wird die weiße Zahl in der Mitte der Fortunakarte vom Würfelergebnis subtrahiert, im violetten Bereich wird sie addiert. Verwendete Fortunakarten werden zurück an ihren Platz in der Auslage gelegt und können nun wieder von anderen Spielern erwürfelt werden. Die Karte 21 darf eingesetzt werden, um sowohl das Ergebnis im blauen wie auch im violetten Bereich zu verbessern, indem das entsprechende Vorzeichen angewendet wird.

Beispiel:

Felix würfelt 4+4+1+6+3+4. Er legt den 1er Würfel auf Feld 1 der Ablage-Karte und würfelt mit den verbliebenen 5 Würfeln neu: 5+1+2+6+2. Felix legt den 1er und die zwei 2er ab. Mit dem nächsten Zug würfelt er zwei 1er, da er keinen Würfel ablegen kann, dessen Augenzahl gleich hoch oder größer ist als der zuletzt platzierte 2er, muss er einen Würfel auf das Straffeld legen. Sein letzter Wurf ergibt eine 4, die er wieder ablegen darf. Alle Augenzahlen addiert, plus 7 Punkte für den Würfel auf dem Straffeld, kommt Felix auf 17 Punkte: 1+1+2+2+4+7

In seinem Besitz befinden sich bereits zwei Fortunakarten (mit den Eckzahlen 11 und 13), die er beide einsetzt und an die richtige Position in der Auslage zurücklegt. So darf er von seinem Würfelergebnis 7 Punkte abziehen. Er nimmt sich die Karte 10 aus der Auslage und hat in diesem Zug 2 Punkte erspielt.



Karten von Mitspielern klauen

Platziert ein Spieler den **schwarzen** Würfel auf Feld 1 der Ablagekarte, darf er mit seinem Würfelergebnis die Karte mit der genau passenden Zahl bei einem Mitspieler klauen, sollte diese nicht mehr in der Auslage liegen.



Achtung: Fortunakarten dürfen nicht zum Klauen eingesetzt werden.

Kann ein Spieler mit seinem Würfelergebnis weder eine Karte aus der Auslage nehmen, noch eine Karte von einem Mitspieler klauen, sind die Götter

offenbar nicht gut auf ihn zu sprechen und er geht in dieser Runde leider leer aus.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald ein Spieler genug Punktekarten mit goldenen Zahlen erwürfelt hat, um mit deren Summe die für die entsprechende Spieleranzahl vorgegebene Punktezahl zu erreichen. Dieser Spieler entscheidet das Spiel für sich!

Wenn du zu „Oh Fortuna“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien
oder info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erststückergefahr.

Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf 

facebook.com/PiatnikSpiele



piatnik.com

OH FORTUNA

Les dés sont jetés!

De 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans · Piatnik game no. 660498

© 2018 Piatnik, Vienna · Imprimé en Autriche

Les dieux jouent aux dés pour avoir les pleins pouvoirs sur les hauts cieux et la mer profonde. En tant que joueur, tu dois décider si tu te places du côté du pouvoir du ciel ou bien de celui de la mer. Mais Fortuna, la déesse de la chance, met les mortels à l'écart. Si tu jouis de sa bienveillance, tu pourras bénéficier de son aide afin d'atteindre les hautes sphères ou bien les abysses les plus cachés. A l'inverse, si ta chance n'est pas de sortie, tu rencontreras alors la sanction des dieux.

MATÉRIEL DE JEU:

- 43 cartes-points
- 5 cartes placement de dés
- 5 cartes dieux
- 6 dés (5 dorés et 1 noir)
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'atteindre le premier le nombre de points requis en usant de ta chance aux dés et d'une utilisation stratégique des cartes-Fortuna. Ces nombres de points sont les suivants :

2 joueurs : 35 points

3 et 4 joueurs : 25 points

5 joueurs : 21 points.

Les cartes à jouer numérotées

Les coins des cartes sont numérotés en blanc de 0 à 42 : les 11 cartes bleues les plus basses et les 11 cartes violettes les plus hautes indiquent un nombre doré en leur centre. Tu ne peux collecter de points au cours du jeu qu'avec ces cartes-points. Les cartes dotées d'un grand chiffre blanc en leur milieu, accompagné d'un symbole - ou + sont les cartes-Fortuna. Tu peux les jouer pour compléter les cartes-points qui ont de la valeur.

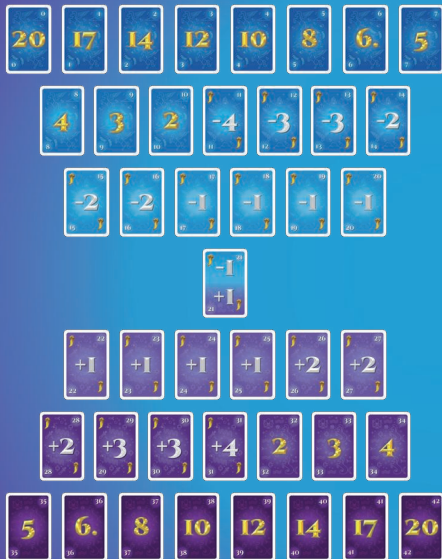


cartes-points

cartes-Fortuna

PRÉPARATION DU JEU

Place les cartes en 7 rangs dans l'ordre croissant (en se référant aux chiffres blancs du coin) au centre de la table, de façon à ce que chaque joueur puisse les atteindre. Chaque joueur reçoit une carte placement de dés ainsi qu'une carte dieux et les pose devant lui.



DÉROULEMENT DU JEU

On désigne le joueur qui commence. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Lorsque c'est à ton tour, lance les 6 dés. Tu peux alors décider si tu préfères la zone bleue des dieux du ciel ou bien la zone violette des dieux de l'eau. Une fois que ton choix est fait, place ta carte-dieux soit du côté des dieux de l'eau, soit du côté des dieux du ciel.

À présent, tu dois mettre au moins un dé sur ta carte placement de dés (qui commence par la case 1). Relance alors les dés restant et place un (ou plusieurs) autre(s) dé(s) sur la carte-placement de dés. Refais cette action jusqu'à tant que tous les dés soient placés.

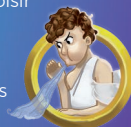
Règle concernant le dépôt des dés

La zone bleue des dieux du ciel:

Si tu choisis de jouer dans la zone bleue, tu dois placer sur la carte-corbeille les dés aux valeurs les plus basses dans l'ordre **croissant**. Une fois qu'au moins un dé est placé, tu ne peux ajouter que des dés dont la valeur visible est **supérieure ou égale** à celle(s) du (des) dé(s) déjà choisi(s).

Conseil: si ton premier dé indique un chiffre très bas, c'est que l'un des dieux du ciel t'a souri. Dans le cas contraire, mieux vaut choisir la zone violette.

Si tu ne peux pas placer de dé après les précédents car tous les dés lancés indiquent des valeurs trop basses, mets **un** dé sur la case-sanction bleu clair. Si cette situation se répète, empile les dés sur la case-sanction ou bien mets-les les uns à côté des autres.



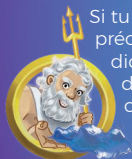
Comme précisé, tu dois rejouer les dés restant. Une fois que tous les dés sont placés sur la carte, additionne les chiffres qu'ils indiquent, de la case 1 à la case 6. Pour chaque dé présent sur la case-sanction, tu collectes 7 points de sanction que tu ajoutes à ton total.

Selon le résultat de l'addition des points, tu peux finalement prendre au centre de la table la carte dont le chiffre au coin correspond à ton résultat. Si cette carte a déjà été prise, prends la carte supérieure de la zone bleue la plus proche de ton résultat et place-la devant toi.

La zone violette des dieux de l'eau:

Si tu choisis de jouer dans la zone violette, tu dois placer sur la carte placement de dés, les dés aux valeurs les plus hautes dans l'ordre **décroissant**. Une fois qu'au moins un dé est placé, tu ne peux ajouter que des dés dont la valeur visible est **inférieure ou égale** à celle(s) du (des) dé(s) déjà choisi(s).

Conseil: si ton premier dé indique un chiffre très haut, c'est que l'un des dieux de l'eau t'a souri. Dans le cas contraire, mieux vaut choisir la zone bleue.



Si tu ne peux pas placer de dé après les précédents car tous les dés lancés indiquent des valeurs trop hautes, mets **un** dé sur la case-sanction violet foncé. Si cette situation se répète, empile les dés sur la case-sanction ou bien mets-les les uns à côté des autres.

Comme précisé, tu dois rejouer les dés restant. Une fois que tous les dés sont placés sur la carte, additionne les chiffres qu'ils indiquent, de la case 1 à la case 6. Les dés posés sur la case-sanction violette valent 0 point.

Selon le résultat de l'addition des points, tu peux finalement prendre au centre de la table la carte dont le chiffre au coin correspond à ton résultat. Si cette carte a déjà été prise, prends la carte inférieure de la zone violette la plus proche de ton résultat et place-la devant toi.

Important: tu ne peux prendre que les cartes de la zone que tu as choisie au début de ton tour. La seule exception est la **carte numérotée**

21: elle vaut pour les deux zones et elle ne peut être prise que lorsque le résultat des dés est **exactement** égal à 21. Cette carte ne peut pas être prise si la carte précédente (inférieure) ou la carte suivante (supérieure) n'est plus au milieu de la table.

Lorsque tu as pris la carte qui correspond à ton résultat, ton tour prend fin et c'est au joueur suivant de voir si sa chance va tourner.

Les cartes-Fortuna

Ces cartes sont bénies par la corne d'abondance de Fortuna et permette d'améliorer le résultat des dés. Seule la déesse de la chance pourra t'aider à collecter les cartes de valeur dans la zone bleue comme dans la zone violette. Lorsque c'est à ton tour, tu peux poser plusieurs cartes-Fortuna de la zone correspondante qui se trouvent déjà en ta possession.

Si tu te trouves du côté de la zone bleue, le nombre blanc au centre de la carte-Fortuna se soustrait au résultat des dés, tandis qu'il s'ajoute si tu te trouves dans la zone violette. Les cartes-Fortuna utilisées sont alors remises à leur place au centre de la table et seuls les autres joueurs pourront dorénavant les utiliser.



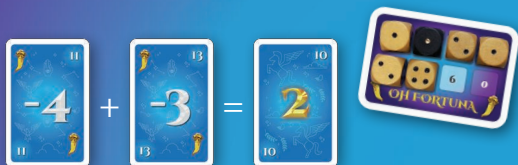
La carte 21 peut être posée, aussi bien pour améliorer le résultat de la zone bleue que celui de la zone violette, en utilisant le signe correspondant.

Exemple:

Felix tire $4+4+1+6+3+4$ et décide d'aller dans la zone bleue. Il met le dé qui montre le 1 sur la case 1 de la carte-corbeille puis tire les 5 dés restants : il obtient $5+1+2+6+2$. Il prend le 1 et les deux 2. A son tir suivant, il obtient deux 1 donc il ne peut mettre aucun dé de côté dont le chiffre est supérieur ou égal aux deux 2 précédents.

C'est pourquoi il doit placer un dé sur la case sanction. Son dernier dé donne un 4 qu'il peut donc mettre de côté. Toutes les valeurs ainsi que les 7 points-sanction additionnés donnent 17 points : 1+1+2+2+4+7.

Il possède déjà deux cartes-Fortuna (numérotées 11 et 13), qu'il pose toutes deux et qu'il replace à leur position exacte dans la disposition des cartes. Il peut donc retirer 7 points à son total. Il prend alors la carte 10 du centre de la table et collecte 2 points lors de ce tour.



Piquer les cartes des autres joueurs

Si l'un des joueurs place le dé **noir** sur la case 1 de la carte-corbeille, il peut piquer la carte de la valeur exacte de son lancer de dés à un autre joueur si cette dernière n'est plus au centre de la table.

Attention: Il n'est pas possible de voler des cartes-Fortuna.

Si avec ton résultat aux dés, tu ne peux ni prendre une carte du centre de la table, ni en voler une aux autres, les dieux sont manifestement en colère contre toi et tu ressors malheureusement bredouille de ton tour.

a atteint le score correspondant au nombre de joueur. Ce joueur décidera quel sera votre prochain jeu !

Su tu as encore des questions ou des remarques à propos de « Oh Fortuna », adresse toi à :

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien
ou bien info@piatnik.com

Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans. Contient des parties avalables. Risque d'étouffement.

Veuillez conserver l'adresse.

Find us on 

facebook.com/PiatnikJeux



FIN DU JEU ET SCORE

Le jeu prend fin une fois qu'un joueur a collecté le nombre requis de cartes-points au chiffre doré, dont la somme



piatnik.com

OH FORTUNA

1

Lascia che il dado della fortuna venga lanciato!

per 2-5 giocatori dagli 8 anni in su · Gioco Piatnik Nr. 660498

© 2018 Piatnik, Wien · Printed in Austria

Gli dei giocano a dadi per il controllo delle sommità del cielo e delle profondità del mare. Voi giocatori dovrete decidere se scommettere sulle forze dell'aria o del mare. Ma la dea Fortuna sta dalla parte dei mortali. Se otterrete il suo favore, raggiungerete le più alte sommità e i più profondi abissi con il suo aiuto. Ma non sifdate troppo la vostra fortuna, altrimenti subirete l'ira degli dei.

CONTENUTO:

- 43 carte
- 5 carte porta-dadi
- 5 carte divinità
- 6 dadi (5 gialli, 1 nero)
- 1 regolamento

SCOPO DEL GIOCO:

L'obiettivo è, con un po' di fortuna e di strategia, raggiungere per primi un dato punteggio, che cambia a seconda del numero di giocatori:

- 2 giocatori: 35 punti
- 3 e 4 giocatori: 25 punti
- 5 giocatori: 21 punti

Le carte

Le carte-punteggio sono numerate nell'angolo con una cifra tra 0 e 42: Le 11 carte più basse blu e le 11 carte più alte viola riportano inoltre un numero dorato al centro. Solo con queste carte si potranno ottenere punti durante la partita. Le carte con al centro un numero bianco, precedute dal segno + o -, sono le carte-fortuna. Verranno usate per ottenere le migliori carte-punteggio.

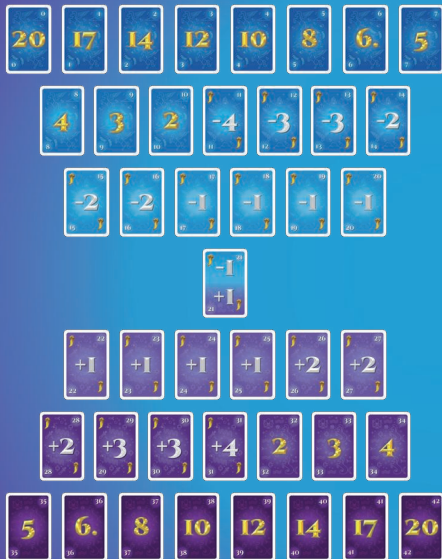


Carte-punteggio

Carte-fortuna

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Le carte vengono suddivise in base ai numeri sugli angoli, e poste in 7 righe al centro del tavolo, in modo da essere ben visibili e raggiungibili da parte di tutti i giocatori. Ogni giocatore riceve una carta porta-dadi e una carta divinità, che tiene davanti a sé.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Si sceglie un giocatore iniziale. Dopodiché si procede in senso orario. Il giocatore di turno lancia tutti i 6 dadi. Dopodiché, deve immediatamente decidere se giocare

per gli dei blu del cielo, oppure se per gli dei viola del mare. In base alla sua scelta, girerà la sua carta divinità sul lato del colore corrispondente.

Ora deve posizionare **almeno** un dado sulla sua carta porta-dadi, iniziando dalla casella 1. Gli altri dadi vengono quindi rilanciati, e il giocatore deve di nuovo scegliere uno o più dadi da posizionare sulla sua carta porta-dadi. Si continua in questo modo finché tutti i dadi non sono stati giocati.

Regole per il posizionamento dei dadi

Lato blu della carta divinità - Gli dei del cielo:

Se il giocatore ha scelto di scommettere sull'area blu, i dadi devono essere posizionati in ordine **crescente**, partendo dal numero più basso. Non appena almeno un dado è stato posizionato, soltanto dadi che hanno un valore **uguale o superiore** all'ultimo posizionato possono essere aggiunti alla carta porta-dadi.

Consiglio: Se al primo lancio i numeri sui dadi sono bassi, allora gli dei del cielo sono ben disposti, altrimenti è meglio scegliere il lato viola.

Se un giocatore non può posizionare un dado dopo un lancio, perché tutti i dadi sono più bassi di quelli già posizionati, dovrà mettere **un** dado sulla casella azzurra di penalità. Se questo succede più volte, i dadi vanno impilati o messi uno vicino all'altro.



Se tutti i dadi sono stati messi sulla carta, il giocatore somma tutti i numeri dei dadi sulle caselle da 1 a 6. Per ogni dado sulla casella penalità, il giocatore ottiene 7 punti penalità, che vengono a loro volta aggiunti alla somma.

Con questo risultato, il giocatore può prendere dalle carte in mezzo al tavolo quella che contiene il numero corrispondente al risultato

dei dadi nel suo angolo. Se la carta con quel numero non è più disponibile, il giocatore può prendere la carta con il numero immediatamente superiore al risultato dei dadi. In ogni caso, il giocatore tiene la carta davanti a sé.

Lato viola della carta divinità - Gli dei del mare:

Se si gioca sull'area viola, i dadi devono essere posizionati sulla carta a partire **dal numero più alto ottenuto**. Non appena un dado è stato posizionato, gli altri dovranno avere risultati **uguali o minori** rispetto a quello posizionato per ultimo.

Consiglio: Se al primo lancio i numeri sui dadi sono alti, allora gli dei del mare sono ben disposti, altrimenti è meglio scegliere il lato blu.

Se un giocatore non può posizionare un dado dopo un lancio, perché tutti i dadi sono più alti di quelli già posizionati, dovrà mettere un dado sulla casella di penalità viola scuro. Se questo succede più volte, i dadi vanno impilati o messi uno vicino all'altro.

Se tutti i dadi sono stati messi sulla carta, il giocatore somma tutti i numeri dei dadi sulle caselle da 1 a 6. Per ogni dado sulla casella penalità, il giocatore ottiene 0 punti.

Il giocatore può quindi prendere la carta dal tavolo, il cui numero nell'angolo corrisponde alla somma dei valori dei dadi posizionati. Se la carta in questione non è più disponibile, il giocatore può prendere la carta con il numero immediatamente inferiore al risultato dei dadi. In ogni caso, il giocatore tiene la carta davanti a sé.

Importante: Il giocatore può prendere solo una carta dall'area che ha scelto all'inizio del turno. L'unica eccezione è la carta con il numero 21: è applicata a entrambe le aree, e può essere presa

solo se il risultato dei dadi è esattamente 21. Non può essere presa se si tratta della carta più vicina a quella mancante.

Prendendo una carta dal tavolo si termina il turno, e tocca al giocatore successivo testare la sua sorte.

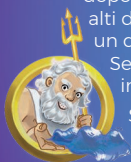
Le carte-fortuna

Queste carte sono benedette dalla cornucopia della dea Fortuna, e ti permettono di migliorare il risultato del dado. Solo con l'aiuto della dea della buona sorte si possono raggiungere le carte più preziose, sia nell'area blu che in quella viola, durante il suo turno, un giocatore può usare quante carte-fortuna vuole, tra quelle già in suo possesso.

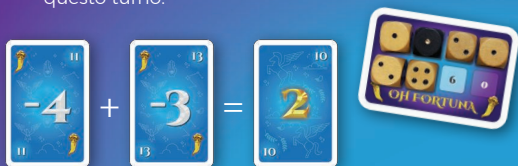
Se la carta apparteneva all'area blu, il numero bianco al centro della carta-fortuna viene sottratto alla somma dei dadi, mentre se apparteneva all'area viola, il numero è sommato. Le carte-fortuna utilizzate vengono rimesse al loro posto sul tavolo, in modo da poter essere prese nuovamente da uno dei giocatori. La carta 21 può essere usata per migliorare entrambi i risultati, usando il segno appropriato.

Esempio:

Felix lancia i dadi e ottiene 4+4+1+6+3+4, e sceglie di scommettere sul lato blu. Posiziona quindi il dado 1 sulla carta porta-dadi, e rilancia gli altri 5 dadi: 5+1+2+6+2. Ora può posizionare il nuovo 1 e i 2. Con il suo lancio successivo ottiene due 1, ma siccome non può più giocare un dado minore del 2 che ha appena posizionato, è costretto a mettere un dado nella casella di penalità. Il suo ultimo lancio è un 4, che può essere posizionato sulla carta. Sommando tutti i dadi, più 7 punti penalità, Felix ha ottenuto 17 punti: 1+1+2+2+4+7.



Ha in suo possesso già due carte-fortuna (con i numeri 11 e 13), che usa entrambe, rimettendole al loro posto sul tavolo. In questo modo può sottrarre 7 punti al suo totale. Può quindi prendere la carta 10 dal tavolo, guadagnando 2 punti in questo turno.



Rubare carte agli avversari

Se il giocatore di turno riesce a mettere il dado **nero** sulla casella 1 della carta porta-dadi, allora potrà rubare ad un avversario la carta con il valore uguale al risultato dei suoi dadi, se questa non è più disponibile sul tavolo.

Attenzione: le carte-fortuna non possono essere usate per modificare un valore usato per un furto.

Se un giocatore non può prendere una carta dal tavolo, né rubare una carta ad un avversario, gli dei non sono stati favorevoli e sfortunatamente resterà a mani vuote per questo turno.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco termina non appena un giocatore ha ottenuto abbastanza punti dalla somma dei numeri d'oro delle carte-punteggio, in base alla soglia stabilita secondo il numero di giocatori. Questo giocatore è il vincitore!



In caso di ulteriori domande o suggerimenti su "Oh Fortuna", si prega di rivolgersi a: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, oppure a info@piatniki.com

Attenzione! Non adatto ai bambini sotto i 3 anni. Contiene pezzi di piccole dimensioni che potrebbero essere ingeriti. Pericolo di soffocamento.

Si prega di conservare l'indirizzo.

Find us on 

facebook.com/PiatnikSpiele



piatnik.com

OH FORTUNA

Roll Fortuna's dice!

for 2-5 players from 8 years old · Piatnik game no. 660498

© 2018 Piatnik, Vienna · Printed in Austria

The gods throw the dice for control over the heights of the skies and the depths of the seas. As a player, you must decide whether you rely on the forces of the air or of the water. But Fortuna, the goddess of fortune, is on the side of mortals. If she shines upon you, you can reach the highest spheres or the deepest waters with her assistance. But don't push your luck, or you will meet the punishment of the gods.

GAME MATERIAL:

- 43 playing cards
- 5 dice discard cards
- 5 god cards
- 6 dice (5 gold, 1 black)
- 1 game manual

AIM OF THE GAME

The aim is to first reach a specific number of points with some lucky dice rolls and by strategically using the Fortuna cards. The target number of points is:

2 players: 35 points

3 and 4 players: 25 points

5 players: 21 points

The playing cards

The cards are numbered in the corners with white numbers from 0 to 42: The 11 lowest blue cards and the 11 highest purple cards have a golden number in the middle. During the game, points can be collected only with these points cards. Cards with a big white number in the middle, together with the + or - sign, are the Fortuna cards. They are used to reach the valuable points cards.

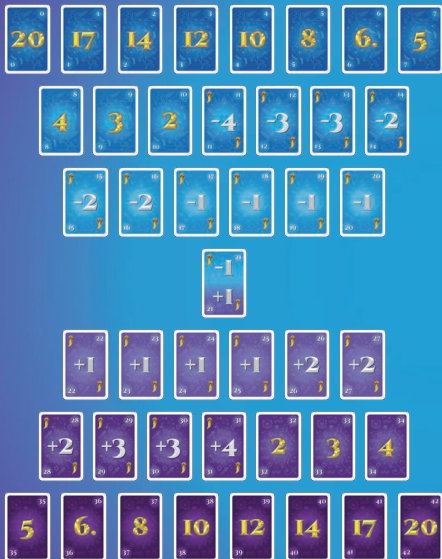


points cards

Fortuna cards

GAME PREPARATION

The cards are sorted in ascending order according to the white numbers in the corners, and placed face-up in 7 rows in the middle of the table where all players can easily reach them. Each player receives a dice discard card and a god card and places them in front of him.



GAME RULES

Decide which player will start the game. Then take turns clockwise.

The player whose turn it is to play rolls all the 6 dice. He then has to decide immediately whether he wants to play on the blue section

of the god of air or on the purple section of the god of water. Depending on his decision, he places the god card in front of him either on the side of the god of water or on that of the god of air.

Now he must place **at least** one die on the discard card – starting from field 1. The remaining dice are rolled again and another (or several other) die must be placed on the discard card. This is repeated until all six dice are discarded.

Rules for discarding dice

The blue section of the god of air:

If the player decides to play on the blue section, the dice must be placed on the discard card starting from the lowest roll in **ascending order**. As soon as at least one die is discarded, you can then only discard dice with a roll that is **as high or higher** than the last die that was discarded.

Tip: If you get a very low roll in the first throw, the gods of the air are smiling on you. Otherwise it is better to opt for the purple section.

If the player cannot discard any dice after one roll because all the dice rolls are lower than the last discarded die, he must discard **one** die on the pale blue penalty area. If this happens repeatedly, the dice must be stacked on the penalty area or placed near it.



The game can then be continued with the remaining dice. If all the dice are discarded on the card, the player adds up the dice rolls on fields 1 to 6. The player collects 7 penalty points for every die on the penalty area, which he must also add to the calculation.

With this result, the player can then take the card from the display in the centre of the table

which matches the player's dice roll result in the corner of the card. If the card with this number is no longer available, the player can take the card with the next higher number from the **blue** section and place it in front of him.

The purple section of the god of water:

If you play on the purple section, the dice must be placed on the discard card starting from the highest roll **in descending order**. As soon as at least one die is discarded, you can then only discard dice with a roll that is **as high or lower** than the last die you just discarded.

Tip: If you get a very high roll in the first throw, the gods of water are smiling on you. Otherwise it is better to opt for the blue section.

If the player cannot discard any dice after one roll because all the dice rolls are higher than the last discarded die, he must discard one die on the dark purple penalty area. If the player has to place several dice on the penalty area during his turn, these must be stacked here or placed near it.



The game can then be continued with the remaining dice. If all the dice are discarded on the card, the player adds up the dice rolls on fields 1 to 6. There are 0 points for dice discarded on the dark purple penalty area.

The player can then take the card from the display which matches the player's dice roll result in the corner of the card. If the card with this number is no longer available, the player can take the card with the next lower number from the **purple** section and place it in front of him.

N.B.: The player can only ever take a card from the section that he chose at the start of his turn. The only exception is the card **with number 21**. This is valid for both sections and can only be taken if the dice roll result is 21 **exactly**. This card

cannot be taken if the next higher or next lower card is no longer available.

By taking a card from the display, a player ends his turn and it is the next player's turn to try their luck.

The Fortuna cards

These cards are blessed with Fortuna's cornucopia and allow you to improve the dice roll result. Only with the help of the goddess of fortune can you obtain valuable cards in the blue as well as the purple section. When it is the player's turn, he can use any number of Fortuna cards of the corresponding section which are already in his possession.

If you play on the blue section, the white number in the middle of the Fortuna card is subtracted from the dice roll result, while in the purple section it is added. Used Fortuna cards are placed back in their position in the display, and can then be obtained by other players again.



The card 21 may be used to improve the result in the blue as well as the purple section by applying the corresponding plus or minus sign.

Example:

Felix rolls $4+4+1+6+3+4$ and opts for the blue section. He places the die with 1 on field 1 of the discard card and rolls the remaining 5 dice again: $5+1+2+6+2$. Felix discards the die with 1 and the two dice with 2. In his next move, he rolls two dice with 1, and since he cannot discard any die with a dice roll which is just as high or higher than the last die with 2 he placed, he has to lay one die on the penalty area. His last throw gives him a 4, which he can discard again. By adding all the dice rolls, plus 7 points for the dice on the penalty area, Felix reaches

17 points: 1+1+2+2+4+7

He already possesses two Fortuna cards (with numbers 11 and 13 in the corner), which he both uses and places back in their correct position on the display. In this way, he can deduct 7 points from his dice roll result. He takes card 10 from the display, and has earned 2 points in this move.



Stealing cards from other players

If the player places the **black** die on field 1 of the discard card, he can steal the card with the exact same number as his dice roll result from another player, if this is no longer in the display.

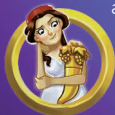
Warning: Fortuna cards cannot be used to steal.

If the player cannot take a card from the display or steal a card from another player with his dice roll result, he is evidently in the gods' bad books and unfortunately has to come away empty-handed in this turn.

END OF THE GAME AND SCORE

The game ends when a player has gained enough points cards with golden numbers that add up to the required score (depending on the number of players).

This player wins the game!



If you have any questions or suggestions about "Oh Fortuna", please contact us at:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Vienna
or info@piatnik.com

Warning! Not suited for children under 36 months. Contains small parts. Danger of suffocation.

Please keep address for further reference.

Find us on 

facebook.com/PiatnikSpiele



piatnik.com

OH FORTUNA

Szerencsés kockadobásokkal tiéd a győzelem!

2-5 játékos részére, 8 éves kortól · Piatnik játékszám: 660498

© 2018 Piatnik, Wien · Printed in Austria

Az istenek kockadobással szerzik meg a hatalmat a tengerek mélye és az égbolt felett. Te döntesz arról, hogy az ég vagy a tenger mélyének hatalmát használod. Fortuna istennő melletted áll, de ha túlságosan kihívod a szerencsédet, akkor eltalál az istenek büntetése.

TARTALOM:

- 43 játékkártya
- 5 kártya a kockák gyűjtésére
- 5 kártya az istenekkel
- 6 dobókocka (5 arany, 1 fekete)
- 1 játékszabály

A CÉLOD A JÁTÉKBAN

Az a célod, hogy szerencsés kockadobásokkal, jó taktikával és a Fortuna-kártyák ügyes használatával megszerezd a győzelemhez szükséges pontokat. A szükséges pontok:

- 2 játékos esetén 35 pont
- 3 és 4 játékos esetén 25 pont
- 5 játékos esetén 21 pont

A játékkártyák

A kártyák sarkaiban találsz a számozást, 0-tól 42-ig terjedő fehér számokkal. A 11 legalacsonyabb számozású kék kártya és a 11 legmagasabb számozású lila kártya közepén egy-egy arany számot látsz. Ezek a **pontkártyák**, amikkel a játék során a pontokat gyűjtheted. Azok a kártyák, amik közepén egy **fehér számot** látsz + vagy - jellel, a **Fortuna-kártyák**. A Fortuna-kártyákat használhatod arra, hogy megszerezd a pontkártyákat.

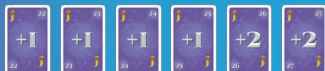


pontkártyák

Fortuna-kártyák

ELŐKÉSZÜLETEK

Rendezd növekvő sorrendbe a játékkártyákat a fehér sorszámuk szerint, majd rakd le őket fel fordítva (ahogy az ábrán látod) 7 sorba az asztal közepére. Tegyél minden játékos elé egy kártyát a kockák gyűjtésére és egy kártyát az istenekkel.



KEZDŐDHET A JÁTÉK!

Dobjatok egy-egy kockával, aki a legkisebbet dobja, az kezd. Utána az óramutató járása szerint következtek majd. Amikor rád kerül a sor, dobj mind a 6 kockával. A dobásod eredményét mérlegelve dönts, hogy a kék égi



kártyából, vagy a lila tengeri kártyából akarsz-e megszerezni egy lapot. Miután döntöttél, fordítsd az isteneket mutató kártyádat a választásod szerinti oldalára.

Tegyél legalább egy kockát a kockagyűjtő kártyád 1. helyére. A megmaradt kockákkal dobj újra, majd ismét tegyél legalább egy (vagy több) kockát a kockagyűjtő kártyára. Ezt ismételd addig, míg mind a hat kocka felkerül a kockagyűjtő kártyára.

Így teheted a kockákat a kockagyűjtő kártyára

A kék ég kártyái mellett döntöttél:

Ebben az esetben a dobásod eredményéből tedd a **legkisebb értéket** mutató kockát a kockagyűjtő kártyád első helyére. A további helyekre **növekvő sorrendben** kell majd a kockákat tenned. Ez azt jelenti, hogy az első kockád lerakása után csak olyan kockát tehetsz félre, amelyik **ugyanolyan, vagy nagyobb** dobáseredményt mutat, mint az utóljára félrerakott kocka.

Tipp: Ha az első dobásod eredményében nagyon alacsony számok vannak, akkor célszerű az ég kék kártyái mellett döntened. Ellenkező esetben a mély tenger lila kártyái mellett dönts.



Abban az esetben, ha egy dobásod után nem tudsz félrerakni egyetlen kockát sem, mert a dobásod eredményében csak kisebb értékek vannak, mint az utóljára félrerakott kockád értéke, akkor a dobásodból **egy** kockát a világosbarna büntetőmezőre kell tenned. Amennyiben ez megismétlődik, az újabb kockát tedd a büntetőmezőn álló kockára.

A megmaradt kockákkal a megszokottak szerint újra dobhatsz. Miután az összes kockát rátetted a kártyádra, add össze az 1-6 mezőkön álló

kockák pontértékét (pöttyök száma). Minden kockáért, amelyiket a büntetőmezőre kellett tenned, kockánként 7 büntetőpontot kapsz.

Az eredményednek megfelelő számozású kártyát elveheted az asztal közepéről, és magad elé teheted. Ha már nincsen középen a keresett kártya, akkor elveheted a következő magasabb számú kártyát a kék területről.

A lila tengeri kártyák mellett döntöttél:

Ebben az esetben a dobásod eredményéből tedd a **legnagyobb értéket** mutató kockát a kockagyűjtő kártyád első helyére. A további helyekre **csökkenő sorrendben** kell majd a kockákat tenned. Ez azt jelenti, hogy az első kockád lerakása után csak olyan kockát tethetsz félre, amelyek **ugyanolyan, vagy kisebb** dobáseredményt mutat, mint az utójára félrerakott kocka.



Tipp: Ha az első dobásod eredményében nagyon nagy számok vannak, akkor célszerű a mély tenger lila kártyái mellett döntened. Ellenkező esetben az ég kék kártyái mellett dönts.

Abban az esetben, ha egy dobásod után nem tudsz félrerakni egyetlen kockát sem, mert a dobásod eredményében csak nagyobb értékek vannak, mint az utójára félrerakott kockád értéke, akkor a dobásodból **egy** kockát a sötétlila büntetőmezőre kell tenned. Amennyiben ez megismétlődik, az újabb kockát tedd a büntetőmezőn álló kockára.

A megmaradt kockákkal a megszokottak szerint újra dobhatsz. Miután az összes kockát rátetted a kártyádra, add össze az 1-6 mezőkön álló kockák pontértékét. Minden kockáért, amelyiket a büntetőmezőre kellett tenned, kockánként 0 büntetőpontot kapsz.

Az eredményednek megfelelő számozású

kártyát elveheted az asztal közepéről, és magad elé teheted. Ha már nincsen középen a keresett kártya, akkor elveheted a következő kisebb számú kártyát a lila területről.

Fontos: Csak arról a területről vehetsz el kártyát, amelyik mellett a lépésed megkezdésekor döntöttél. Ez alól az egyetlen **kivétel a 21-es kártya**, mert ez a két „terület” határára fészlik és mindkét területen érvényes, de csak akkor veheted el, ha a dobásod eredménye **pontosan 21**. Ezt a kártyát nem veheted el a hiányzó kisebb vagy nagyobb kártya helyett.

A lépésed akkor ér véget, amikor elveszel egy lapot középről. A játékot a bal oldali játékosra adod folytatja.

A Fortuna-kártyák

Ezen a kártyákon Fortuna bőségszaruját látod, és megváltoztathatod velük a dobásod eredményét. Amikor rád kerül a sor, tetszés szerinti mennyiségben használhatsz a már megszerzett Fortuna kártyáidból azért, hogy megszerezz egy kártyát. Az égi területen kék Fortuna-kártyákat, a mély tengeri területen lila Fortuna-kártyákat használhatsz. Ha a kék területre használod, akkor a közepén álló számot le kell vonnod, ha viszont a lila területre használod, akkor a közepén álló számot hozzá kell adnod a dobásod eredményéhez. Miután használtaél egy Fortuna-kártyát, tedd vissza középre, hogy más is megszerezhesse.

A 21-es kártyával módosíthatod a dobásod eredményét akkor is, ha a kék és akkor is, ha a lila kártyák közül szeretnél megszerezni egyet. A kiválasztott területnek megfelelően kell hozzáadnod, vagy levonnod a dobásod eredményéből.

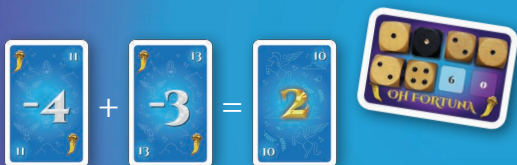
Példa:

András dobáseredménye: 4, 4, 1, 6, 3, 4. András a kék terület mellett dönt, és ráteszi az 1-es



értéket mutató kockát a kockagyűjtő kártyája 1. mezőjére, majd a megmaradt 5 kockával újra dob. Eredménye: 5, 1, 2, 6, 2. András az 1-es és a két 2-es értéket mutató kockát ráteszi a kockagyűjtő kártyájára. A megmaradt két kockával két 1-est dob. Mivel ezek a számok kisebbek, mint a kockagyűjtő kártyájára utoljára lerakott kocka értéke, ezért az egyiket a kártyája büntetőmezőjére kell tennie. Az utolsó kockájával 4-est dob, amit minden probléma nélkül rátesz a kockagyűjtő kártyájára. András összesített pontjai a büntetőpontokkal együtt: $1+1+2+4+7=17$ pont.

András korábban szerzett két Fortuna-kártyát (11 és 13), amikkel -7 ponttal módosítja az eredményét. Visszateszi a két Fortuna-kártyát középre, majd elveszi a 10-es lapot. A 10-es lap 2 pontot hozott neki.



Lopd el az egyik játékosársad kártyáját

Már nincsen középen az a kártya, amelyiknek az eredményét kidobtad? Akkor lopd el a játékosársadtól! Ezt akkor teheted meg, ha a fekete kockát tetted a kockagyűjtő kártyád 1. mezőjére, és Fortuna-kártya használata nélkül, csak a kockáiddal érted el az eredményt.

Figyelem: Fortuna-kártyát nem használhatsz azért, hogy ellopj egy kártyát.



Ha nem tudtál elvenni középről egy kártyát sem, és kártyalopásra sem volt lehetőség, akkor biztosan magadra haragítottad az Istenedet. Így üres kézzel fejezed be a köröd.

A JÁTÉK VÉGE ÉS AZ ÉRTÉKELÉS

A játéknak akkor van vége, amikor megszerzed azt a pontkártyát (arany számmal), amellyel eléred a játék megnyeréséhez szükséges pontot (a játékosok számától függően eltérő).

Gratulálunk! Te lettél a játék győztese!

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!

Fulladásveszély! Órizz meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

Find us on 

facebook.com/PiatnikBudapest



piatnik.com

OH FORTUNA

Ať vás při hodu kostkami provází štěstí!

pro 2-5 hráčů od 8 let · Piatnik hra č. 660498

© 2018 Piatnik, Wien · Printed in Austria

Bohové si házejí kostkou o nadvládu nad výšinami nebe a hlubinami moří. Hráči se rozhodují, zda si vsadí na mocnosti nebe nebo moře. Fortuna, bohyně štěstí, stojí na straně smrtelníků. Pokud jsi v přízni bohyně, dosáhneš s její pomocí k nejvyšším nebeským sférám nebo do nejhlubších vod oceánů. Nepokoušej však své štěstí přespříliš, protože jinak Tě stihne trest bohů.

OBSAH HRY:

- 43 hracích karet
- 5 karet na odkládání kostek
- 5 karet s bohy
- 6 kostek (5 zlatých, 1 černá)
- pravidla hry

CÍL HRY

Cílem hry je, získat s trochou štěstí a strategickým využitím karet daný počet bodů.

2 hráči: 35 bodů

3 a 4 hráči: 25 bodů

5 hráčů: 21 bodů

Hrací karty

Karty jsou očíslovány v rozích bílými čísly od 0 do 42: Zlaté číslo uprostřed karty se nachází u 11 nejnižších modrých karet a u 11 nejvyšších fialových karet. V průběhu hry může hráč sbírat body pouze s těmito kartami. Karty štěstí mají uprostřed velké bílé číslo společně se znaménkem + nebo -. Tyto karty se používají k zisku cenných karet s body.

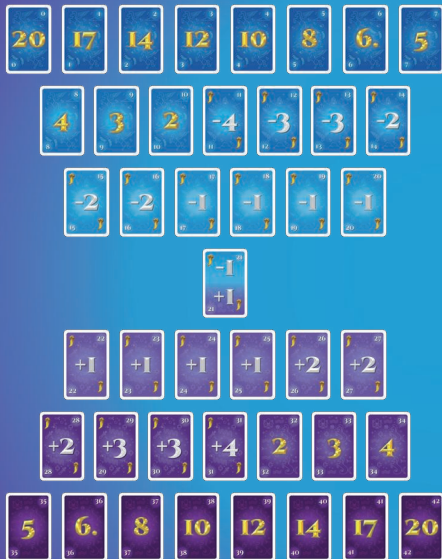


Karty s bohy

Karty štěstí

PŘÍPRAVA HRY

Karty roztřídíme podle bílých čísel v rohu od nejnižší až po nejvyšší a rozložíme je odkryté číslem nahoru doprostřed stolu do 7 řad tak, aby byly pro všechny hráče snadno dostupné. Každý hráč obdrží jednu kartu na odkládání kostek a jednu kartu s bohem a položí si je před sebe.



PRŮBĚH HRY

Určí se hráč, který hru začíná. Poté se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hází se všemi 6 kostkami. Tento hráč se musí pak okamžitě rozhodnout, zda chce hrát raději



v modrém území boha nebe nebo ve fialovém území boha moří. Podle své volby položí hráč před sebe kartu otočenou nahoru buď stranou s bohem moří, nebo stranou s bohem nebe.

Nyní musí hráč položit **alespoň** jednu kostku na odkládací kartu – začíná se na poli 1. Se zbylými kostkami hráč znovu hází a musí opět jednu (nebo více) kostek umístit na odkládací kartu. Tento postup se opakuje do té doby, dokud hráč neumístí všech 6 kostek.

Pravidla pro odkládání kostek

Modré území boha nebe:

Rozhodne-li se hráč pro hru v modrém území, musí položit na odkládací kartu kostky počínaje nejnižší hrozenou hodnotou **vzestupně**. Jakmile hráč odloží alespoň jednu kostku, může poté odkládat již jen kostky, které mají **stejnou nebo vyšší** hodnotu než měla naposledy odložená kostka.

Tip: hodí-li hráč při prvním hodu kostky s velmi nízkými hodnotami, znamená to, že tomuto hráči jsou nakloněni bohové nebes. V opačném případě je lepší, když se hráč rozhodne pro fialové území.



Nemůže-li hráč po hodu odložit kostku, protože hodnota všech hrozených kostek je nižší než hodnota naposledy odložené kostky, musí hráč odložit **jednu** kostku na světle modré trestné pole. Nastane-li tento případ opakovaně, hromadí se kostky na trestném poli nebo se položí vedle něj.

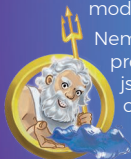
Se zbylými kostkami může hráč dále hrát tak, jak již bylo popsáno. Když hráč umístí všechny kostky na kartu, sčítá hodnoty kostek na polích 1-6. Za každou kostku na trestném poli obdrží hráč 7 trestných bodů, které rovněž připočítá k výsledku.

Poté si hráč vybere z karet vyložených na stole kartu, která má stejnou hodnotu v rohu jako je výsledek z hodů kostkami. Pokud karta s tímto číslem již není k dispozici, může si hráč vzít kartu s nejbližším vyšším číslem z modrého území a dá si ji před sebe.

Fialové území boha moří:

Rozhodne-li se hráč pro hru ve fialovém území, musí položit na odkládací kartu kostky počínaje nejvyšší hrozenou hodnotou **sestupně**. Jakmile hráč odloží alespoň jednu kostku, může poté odkládat již jen kostky, které mají **stejnou nebo nižší** hodnotu než měla naposledy odložená kostka.

Tip: hodí-li hráč při prvním hodu kostky s velmi vysokými hodnotami, znamená to, že tomuto hráči jsou nakloněni bohové moří. V opačném případě je lepší, když se hráč rozhodne pro modré území.



Nemůže-li hráč po hodu odložit kostku, protože hodnoty všech hrozených kostek jsou vyšší než hodnota naposledy odložené kostky, musí hráč odložit jednu kostku na tmavě fialové trestné pole. Musí-li hráč během svého tahu odložit více kostek na trestné pole, poskládá je na sebe nebo položí vedle. Nastane-li tento případ opakovaně, hromadí se kostky na trestném poli nebo se položí vedle něj.

Se zbylými kostkami může hráč dále hrát tak, jak již bylo popsáno. Když hráč umístí všechny kostky na kartu, sčítá hodnoty kostek na polích 1-6. Za každou kostku, která je odložená na tmavě fialovém trestném poli obdrží hráč 0 bodů.

Poté si hráč vybere z karet vyložených na stole kartu, která má stejnou hodnotu v rohu jako je výsledek z hodů kostkami. Pokud karta s tímto číslem již není k dispozici, může si hráč vzít kar-

tu s nejbližším nižším číslem z fialového území a dá ji před sebe.

Důležité: hráč si může vzít kartu vždy jen z území, pro které se na začátku svého tahu rozhodl. Jedinou výjimkou je **karta s číslem 21**. Tato karta platí pro obě dvě území a hráči si ji mohou vzít pouze tehdy, pokud výsledek z hodů kostkou činí **přesně 21**. Hráč si nesmí vzít tuto kartu, jestliže již není k dispozici další vyšší nebo nižší karta.

Tah končí, když si hráč vezme kartu z vyložených karet. Na řadě je další hráč, který může zkusit své štěstí.

Karty štěstí

Tyto karty požehnala Bohyně štěstí rohem hojnosti a umožňují vylepšení výsledku z hodů kostkou. Pouze s pomocí Bohyně štěstí je možné získat cenné karty jak na modrém, tak i na fialovém území.

Je-li hráč na tahu, může využít libovolný počet karet štěstí pro příslušné území, které má k dispozici. Vsadil-li hráč na modré území, pak se bílé číslo uprostřed karet štěstí odečítá od výsledku hodů kostkou, v případě fialového území se toto číslo připočítává. Použité karty štěstí se vrací zpátky na své místo k vyloženým kartám a mohou být opětovně využity dalšími hráči.



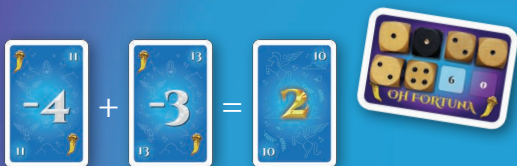
Karta 21 může být použita k vylepšení výsledku jak na modrém, tak i na fialovém území s pomocí odpovídajícího znaménka.

Příklad:

Felix hodí kostkami 4+4+1+6+3+4 a rozhodne se pro modré území. Kostku s hodnotou 1 položí na pole 1 na odkládací kartě a znovu hází se zbylými 5 kostkami: 5+1+2+6+2. Felix odloží kostku s hodnotou 1 a dvě kostky s dvojkami. V dalším hodu mu padnou dvě jedničky.

Protože nemůže odložit žádnou kostku, jejíž hodnota by byla stejná nebo vyšší než naposledy umístěná dvojka, musí kostku položit na trestné pole. Při posledním hodu padne Felixovi 4, kterou může opět odložit. Po sečtení hodnot na všech kostkách a připočtení 7 bodů za kostku na trestném poli, získává Felix 17 bodů: 1+1+2+2+4+7

Felix má ve svém držení už dvě karty štěstí (s čísly v rohu 11 a 13). Obě dvě tyto karty použije a vrátí je zpátky na své místo mezi vyložené karty. Takto si může odečíst od svého výsledku z hodů kostkami 7 bodů. Z vyložených karet si vezme kartu 10 a v tomto tahu uhrál 2 body.



Uloupení karet spoluhráčům

Umístí-li hráč **černou** kostku na pole 1 odkládací karty, může svému spoluhráči uloupit kartu s číslem svého výsledku z hodů kostkami, v případě, že tato karta již není k dispozici mezi vyloženými kartami.

Pozor: karty štěstí se nesmí používat k uloupení karet.

Nemůže-li si hráč na základě svého výsledku v hodu kostkami vzít kartu z vyložených karet nebo ani uloupit kartu spoluhráči, pak očividně nejsou tomuto hráči boží naklonění a tento hráč vyjde z kola s prázdnou.



KONEC HRY A HODNOCENÍ

Hra končí, jakmile hráč získá dostatečný počet karet s body se zlatými čísly, s jejichž součtem dosáhne předepsaného počtu bodů podle počtu hráčů. Tento hráč vyhrává!

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Oh Fortuna“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, CZ - 160 00 Praha 6-Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Upozornění! Nevhodné pro děti do 3let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení.

Ušchovejte kontaktní adresu.

Find us on 

facebook.com/PiatnikCZ



piatnik.com

OH FORTUNA

Nech vás pri hode kockami sprevádza šťastie!

pre 2-5 hráčov od 8 rokov · Piatnik hra č. 660498

© 2018 Piatnik, Wien · Printed in Austria

Bohovia hádžu kockou o nadvládu nad výšinami neba a hlbínami morí. Hráči sa rozhodujú, či vsadia na mocnosť neba alebo mora. Fortuna, bohyňa šťastia, stojí na strane smrteľníkov. Pokiaľ si v priazni bohyne, dosiahneš sa s jej pomocou k najvyšším nebeským sféram alebo do najhlbších vôd oceánu. Nepokúšajte však svoje šťastie priveľmi, pretože inak ta stihne trest bohov.

OBSAH HRY:

- 43 hracích kariet
- 5 kariet na odkladanie kocky
- 5 kariet s bohmi
- 6 kociek (5 zlatých, 1 čierna)
- pravidlá hry

CIEĽ HRY

Cieľom hry je, aby hráč s trochu šťastia a so strategickým využitím kariet šťastia získal ako prvý určitý počet bodov, ktorý je:

- 2 hráči: 35 bodov
- 3 a 4 hráči: 25 bodov
- 5 hráčov: 21 bodov

Hracie karty

Karty sú očíslované v rohoch bielymi číslami od 0 do 42: Zlaté číslo v strede karty sa nachádza na 11 najnižších modrých kartách a na 11 najvyšších fialových kartách. V priebehu hry môže hráč zbierať body len s týmito kartami. Karty šťastia majú v strede veľké biele číslo spoločne so znamienkom + alebo -. Tieto karty sa používajú na získanie cenných kariet s bodmi.

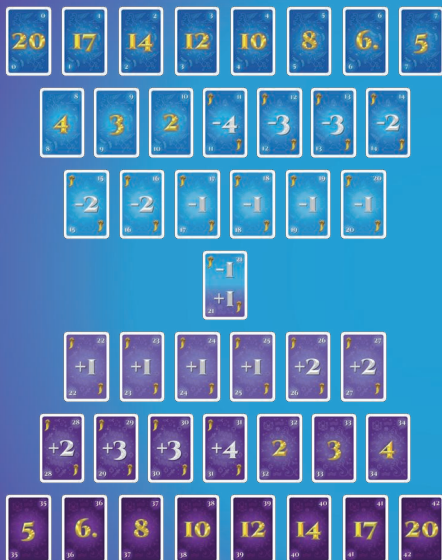


Karty s bohmi

Karty šťastie

PRÍPRAVA HRY

Karty roztriedime podľa bielych čísiel v rohu od najnižšej po najvyššiu a rozložíme ich odkryté číslom hore do stredy stola do 7 radov tak, aby boli pre všetkých hráčov ľahko dostupné. Každý hráč dostane jednu kartu na odkladanie kociek a jednu kartu s bohom a položí si ju pred seba.



PRIEBEH HRY

Určí sa hráč, ktorý hru začína. Potom sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, hádže všetkými 6 kockami. Tento hráč sa musí potom okamžite rozhodnúť, či chce hrať radšej v modrom



území boha neba alebo vo fialovom území boha morí. Podľa svojej voľby položí hráč pred seba kartu otočenú hore buď stranou s bohom mora, alebo bokom s bohom neba.

Teraz musí hráč položiť **aspoň** jednu kocku na odkladáciu kartu – začína sa na poli 1. So zvyšnými kockami hráč znova hádže a musí opäť jednu (alebo viac) kociek umiestniť na odkladáciu kartu. Tento postup sa opakuje dovtedy, dokiaľ hráč neumiestni všetkých 6 kociek.

Pravidlá pre odkladanie kociek

Modré územie boha neba:

Pokiaľ sa hráč rozhodne pre hru v modrom území, musí položiť na odkladáciu kartu kocky od najnižšej hodenej hodnoty **vzostupne**. Akonáhle hráč dostane aspoň jednu kocku, môže potom odkladať už len kocky, ktoré majú **rovnakú alebo vyššiu** hodnotu ako mala naposledy odložená kocka.

Tip: Keď hodí hráč pri prvom hode kocky s veľmi nízkymi hodnotami, znamená to, že tomuto hráčovi sú naklonení bohovia nebies. V opačnom prípade je lepšie, keď sa hráč rozhodne pre fialové územie.

Keď nemôže hráč po hode odložiť kocku, pretože hodnota všetkých hodených kociek je nižšia ako hodnota naposledy odloženej kocky, musí hráč odložiť jednu kocku na svetlomodré trestné pole. Keď nastane tento prípad opakovane, kopia sa kocky na trestnom poli alebo sa položia vedľa neho.



So zvyšnými kockami môže hráč ďalej hrať tak, ako už bolo popísané. Keď hráč umiestni všetky kocky na kartu, spočíta hodnoty kociek na poliach 1-6. Za každú kocku na trestnom poli dostane hráč 7 trestných bodov, ktoré taktiež pripočíta k výsledku.

Potom si hráč vyberie z kariet vyložených na stole kartu, ktorá má rovnakú hodnotu v rohu ako je výsledok z hodov kockami. Pokiaľ karta s týmto číslom už nie je k dispozícii, môže si hráč vziať kartu s najbližším vyšším číslom z modrého územia a dá si ju pre seba.

Fialové územie boha morí:

Keď sa hráč rozhodne pre hru vo fialovom území, musí položiť na odkladaciu kartu kocky od najvyššej hodenej hodnoty **zostupne**. Akonáhle hráč odloží aspoň jednu kocku, môže potom odkladať už len kocky, ktoré majú **rovnakú alebo nižšiu** hodnotu ako mala naposledy odložená kocka.

Tip: Keď hráč hodí pri prvom hode kocky s veľmi vysokými hodnotami, znamená to, že tomuto hráčovi sú naklonení bohovia morí. V opačnom prípade je lepšie, keď sa hráč rozhodne pre modré územie.



Pokiaľ nemôže hráč po hode odložiť kocku, pretože hodnoty všetkých hodených kociek sú vyššie ako hodnota naposledy odloženej kocky, musí hráč odložiť jednu kocku na tmavofialové trestné pole. Keď musí hráč počas svojho ťahu odložiť viac kociek na trestné pole, poskladá ich na seba alebo položí vedľa. Keď nastane tento prípad opakovane, kopia sa kocky na trestnom poli alebo sa položia vedľa neho.

So zvyšnými kockami môže hráč ďalej hrať tak, ako už bolo popísané. Keď hráč umiestni všetky kocky na kartu, spočíta hodnoty kociek na poliach 1-6. Za každú kocku, ktorá je odložená na tmavofialovom trestnom poli dostane hráč 0 bodov.

Potom si hráč vyberie z kariet vyložených na stole kartu, ktorá má rovnakú hodnotu v rohu ako je výsledok z hodu kockami. Pokiaľ karta s týmto číslom už nie je k dispozícii, môže si

hráč vziať kartu s najbližším nižším číslom z fialového územia a dá ju pred seba.

Dôležité: Hráč si môže vziať kartu vždy len z územia, pre ktoré sa na začiatku svojho ťahu rozhodol. Jedinou výnimkou je **karta s číslom 21**. Táto karta platí pre obidva územia a hráči si ju môžu vziať len vtedy, pokiaľ výsledok z hodu kockou je **presne 21**. Hráč si nesmie vziať túto kartu, ak už nie je k dispozícii ďalšia vyššia alebo nižšia karta.

Ťah končí, keď si hráč vezme kartu z vyložených kariet. Na rade je ďalší hráč, ktorý môže skúsiť svoje šťastie.

Karty šťastia

Tieto karty požehнала bohyňa šťastia rohom hojnosti a umožňujú vylepšenie výsledkov z hodov kockou. Len s pomocou bohyne šťastia je možné získať cenné karty ako na modrom, tak aj na fialovom území. Keď je hráč na ťahu, môže využiť ľubovoľný počet kariet šťastia pre príslušné územia, ktoré má k dispozícii. Keď vsadil hráč na modré územie, potom sa biele číslo v strede kariet šťastia odpočíta od výsledku hodov kockou, v prípade fialového územia sa toto číslo pripočítava. Použité karty šťastia sa vracajú späť na svoje miesto k vyloženým kartám a môžu byť opätovne využité ďalšími hráčmi.



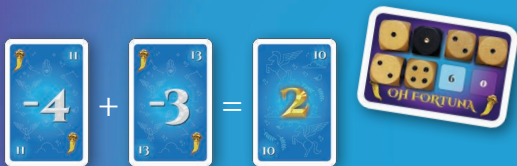
Karta 21 môže byť použitá na vylepšenie výsledku ako v modrom, tak aj vo fialovom území s pomocou odpovedajúceho znamienka.

Príklad:

Félix hodí kockami $4+4+1+6+3+4$ a rozhodne sa pre modré územie. Kocku s hodnotou 1 položí na pole 1 na odkladacej karte a znova hádže so zvyšnými 5 kockami: $5+1+2+6+2$. Félix odloží kocku s hodnotou 2 a dve kocky s dvojkami. V ďalšom hode mu padnú dve jednotky. Pretože

nemôže odložiť žiadnu kocku, ktorej hodnota by bola rovnaká alebo vyššia ako naposledy umiestnená dvojka, musí kocku položiť na trestné pole. Pri poslednom hode padne Félixovi 4, ktorú môže opäť odložiť. Po spočítaní hodnôt na všetkých kockách a pripočítaní 7 bodov za kocku na trestnom poli, získava Félix 17 bodov: $1+1+2+2+4+7$

Félix má pri sebe už dve karty šťastia (s číslami v rohu 11 a 13). Obidve tieto karty použije a vráti ich späť na svoje miesto medzi vyložené karty. Takto si môže odpočítat od svojho výsledku z hodu kockami 7 bodov. Z vyložených kariet si vezme kartu 10 a v tomto ťahu nahral 2 body.



Ulúpenie kariet spoluhráčom

Keď umiestni hráč **čiernu** kocku na pole 1 odkladacej karty, môže svojmu spoluhráčovi ulúpiť kartu s číslom svojho výsledku z hodov kockami, v prípade, že táto karta už nie je k dispozícii medzi vyloženými kartami.

Pozor: Karty šťastia sa nesmú používať na ulúpenie kariet.

Keď nemôže hráč na základe svojho výsledku v hode kockami vziať kartu z vyložených kariet alebo ani ulúpiť kartu spoluhráčovi, potom očividne nie sú tomuto hráčovi bohovia naklonení a tento hráč vyjde z kola naprázdno.



KONIEC HRY A HODNOTENIE

Hra končí, akonáhle hráč získá dostatočný počet kariet s bodmi so zlatými číslami, s ktorých súčtom dosiahne predpísaný počet bodov podľa počtu hráčov.

Tento hráč vyhráva!

Pokiaľ máte otázky alebo podnety k hre „Oh Fortuna“, obráťte sa na nás:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6-Vokovice, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía.

Uschovajte kontaktnú adresu.

Find us on 

facebook.com/PiatnikCZ



piatnik.com

OH FORTUNA

Niech Fortuna kostki toczy!

Gra dla 2-5 osób od 8 lat. · Gra Piatnika nr 660498

© 2018 Piatnik, Wiedeń · Wydrukowano w Austrii

Bogowie rzucają kostkami o władzę nad wyżynami niebios i głębinami mórz. Jako gracz musisz się zdecydować, czy grasz o panowanie nad powietrzem czy morzem. Fortuna, bogini szczęścia, może pomóc śmiertelnikom. Jeśli pozyskasz jej względy, dotrzesz do najwyższych sfer powietrza i najgłębszych otchłani morza. Ale gdy będziesz miał pecha, możesz zostać ukarany przez bogów.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 43 karty z liczbami
- 5 kart do układania kostek
- 5 kart bogów
- 6 kostek (5 złotych, 1 czarna)
- 1 instrukcja

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jako pierwszy wymaganej liczby punktów. Jest to:

dla 2 graczy: 35 punktów

dla 3 lub 4 graczy: 25 punktów

dla 5 graczy: 21 punktów

Karty z liczbami

Każda z tych kart ma w rogu biały numer od 0 do 42. 11 najniższych niebieskich kart i 11 najwyższych fioletowych kart ma na środku liczbę w kolorze złotym. Tylko za te karty punktacji gracze zdobywają punkty. Karty z dużymi białymi liczbami na środku, poprzedzonymi znakami + lub -, są kartami Fortuny. Karty Fortuny wykorzystywane są do zdobywania wartościowych kart punktacji.

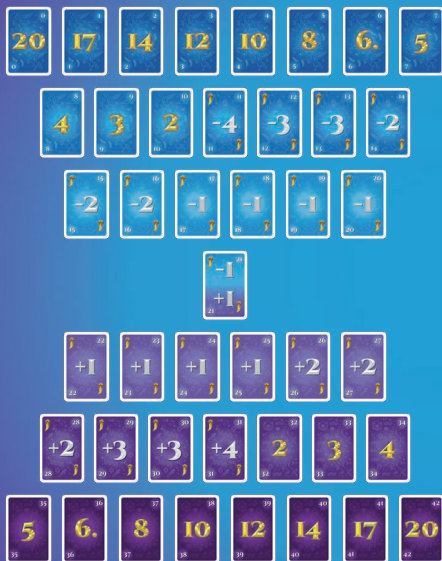


Karty punktacji

Karty Fortuny

PRZYGOTOWANIE GRY

Karty liczbowe układa się w kolejności rosnącej numerów w 7 rzędach na środku stołu tak, by wszyscy gracze mieli je w zasięgu ręki. Każdy gracz otrzymuje jedną kartę do odkładania kostek i jedną kartę boga. Kładzie te karty przed sobą na stole.



PRZEBIEG GRY

Gracze uzgadniają lub losują, kto będzie graczem startowym. Gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, na którego przypada kolejka, rzuca



wszystkimi sześcioma kostkami. Musi natychmiast zdecydować, czy będzie grał o niebieską kartę powietrza czy fioletową kartę morza. W zależności od dokonanego wyboru, kładzie kartę boga do góry stroną boga powietrza albo do góry stroną boga morza.

Następnie musi odłożyć **co najmniej** jedną kostkę na kartę do odkładania kostek, zaczynając od pola 1 na karcie. Pozostałymi kostkami rzuca ponownie i musi znowu odłożyć co najmniej jedną kostkę (może odłożyć więcej kostek). Trwa to do momentu, gdy wszystkie 6 kostek zostanie odłożone.

Zasady odkładania kostek

Niebieska strona boga powietrza

Jeżeli gracz zdecyduje się, że będzie grał o niebieską kartę, kostki muszą być odkładane w **kolejności niemalejącej**. Jeżeli choć jedna kostka zostanie odłożona, następna kostka musi mieć **tę samą lub wyższą** liczbę oczek jak ostatnia odłożona kostka.

Wskazówka: Gdy w pierwszym rzucie wypadną kostki z małymi liczbami oczek, oznacza to przychylność boga powietrza. W przeciwnym wypadku gracz powinien zdecydować się na grę o kartę morza.



Gdy po kolejnym rzucie gracz nie może odłożyć żadnej kostki, ponieważ wszystkie wyrzucone liczby oczek są niższe niż na kostce ostatnio odłożonej, gracz musi odłożyć **jedną** kostkę na jasnoniebieskie pole kary. Gdy taka sytuacja się powtórzy, kolejną kostkę, odkładaną na pole kary, kładzie się na kostce wcześniej tam leżącej.

Pozostałymi kostkami gracz rzuca dalej. Jeżeli wszystkie kostki zostaną odłożone, gracz sumuje liczbę oczek na kostkach, odłożonych na pola

1-6. Za każdą kostkę na jasnoniebieskim polu kary, gracz dodaje po 7 punktów do wyliczonej wcześniej sumy.

Uzyskany w ten sposób wynik pozwala na wzięcie ze stołu karty o numerze równym temu wynikowi. Jeżeli takiej karty na stole nie ma, gracz bierze ze stołu najbliższą co do wartości kartę o wyższym numerze.

Fioletowa strona boga morza

Gdy gracz zdecyduje się grać o fioletową kartę, kostki muszą być odkładane w **kolejności nierosnącej**. Jeżeli choć jedna kostka zostanie odłożona, następna kostka musi mieć tę samą **lub niższą** liczbę oczek jak ostatnia odłożona kostka.

Wskazówka: Gdy w pierwszym rzucie wypadną kostki z dużymi liczbami oczek, oznacza to przychylność boga morza. W przeciwnym wypadku gracz powinien zdecydować się na grę o kartę powietrza.



Gdy po kolejnym rzucie gracz nie może odłożyć żadnej kostki, ponieważ wszystkie wyrzucone liczby oczek są wyższe niż na kostce ostatnio odłożonej, gracz musi odłożyć **jedną** kostkę na ciemnofioletowe pole kary. Gdy taka sytuacja się powtórzy, kolejną kostkę, odkładaną na pole kary, kładzie się na kostce wcześniej tam leżącej.

Pozostałymi kostkami gracz rzuca dalej. Jeżeli wszystkie kostki zostaną odłożone, gracz sumuje liczbę oczek na kostkach, odłożonych na pola 1-6. Każda kostka na ciemnofioletowym polu kary daje 0 punktów.

Uzyskany w ten sposób wynik pozwala na wzięcie ze stołu karty o numerze równym temu wynikowi. Jeżeli takiej karty na stole nie ma, gracz bierze ze stołu najbliższą co do wartości kartę o niższym numerze.

Uwaga: Gracz może wziąć kartę tylko z tego obszaru, który wybrał na początku swojej kolejki. Jedynym wyjątkiem jest **karta 21**, która należy do obu obszarów. Ale gracz może ją wziąć tylko wtedy, gdy suma oczek na kostkach wynosi **dokładnie** 21. Nie można wziąć karty 21 jako najbliższej co do wartości karty o wyższym czy niższym numerze.

Wzięcie ze stołu karty kończy ruch gracza i do gry przystępuje jego sąsiad z lewej.

Karty Fortuny

Karty Fortuny, oznaczone rogami obfitości, pozwalają na poprawienie wyniku, uzyskanego poprzez rzuty kostkami. Tylko z pomocą Fortuny można zdobyć najcenniejsze niebieskie i fioletowe karty. Gracz, biorący ze stołu kartę, może do jej wzięcia użyć dowolnej liczby kart Fortuny, które ma w swoim posiadaniu.

Jeżeli gracz wybrał niebieską stronę, duże białe liczby na środku kart Fortuny odejmuje się od wyniku, uzyskanego poprzez rzut kostkami. Gdy wybrana została strona fioletowa, białe liczby są dodawane. Wykorzystane karty Fortuny odkładają się na właściwe miejsca w układzie kart na środku stołu. Mogą być stamtąd ponownie wzięte przez tego samego lub innych graczy. Karta 21 może być wykorzystana zarówno do poprawienia wyniku w obszarze niebieskim, jak i fioletowym.

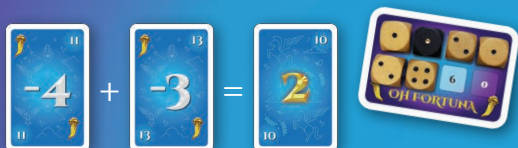


Przykład:

Feliks wyrzucił 4+4+1+6+3+4 i zdecydował się na stronę niebieską. Odkłada kostkę z jednym oczkiem na pole numer 1 na karcie do odkładania kostek i rzuca pozostałymi pięcioma kostkami. Wypadło: 5+1+2+6+2. Feliks odkłada na kolejne pola kostkę z jednym oczkiem i dwie kostki z dwoma oczkami. W następnym rzucie wypadają dwie jedyńki. Ponieważ ostatnia

odłożona kostka ma dwa oczka, Feliks nie może odłożyć żadnej kostki. Kładzie więc jedną kostkę na jasnoniebieskim polu kary i rzuca ostatnią kostką. Tym razem wypadły 4 oczka. Sumując liczby oczek na odłożonych kostkach i dodając 7 punktów za kostkę na jasnoniebieskim polu kary, Feliks uzyskuje łącznie 17 punktów (1+1+2+2+4+7).

Feliks ma wcześniej zdobyte dwie karty Fortuny, o numerach 11 i 13. Używając obu tych kart odejmuje 7 punktów i zdobywa kartę o numerze 10, co oznacza, że w tej kolejce zdobył 2 punkty.



Zabieranie kart innym graczom

Jeżeli gracz jako pierwszą odłożył czarną kostkę, może zabrać innemu graczowi kartę o numerze, odpowiadającym sumie oczek na odłożonych kostkach.

Uwaga: Do zabrania karty innemu graczowi nie można użyć kart Fortuny.

Jeżeli uzyskany wynik nie pozwala graczowi ani na wzięcie karty ze stołu, ani na zabranie karty innemu graczowi, to oznacza, że bogowie byli mu nieprzychylni i dlatego w tej kolejce żadnej karty nie zdobył.

że spełni wymagania, odpowiednie dla liczby uczestników gry. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15,
05-500 Piaseczno, www.piatnik.pl

Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.

Find us on 

facebook.com/PiatnikPolska



ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze karty punktacji o takiej wartości,



piatnik.com