

## HANDS UP!

**Număr de jucători:** 2 – 6 jucători

**Vârsta** 7+ ani

**Durata unei partide:** 15 minute.

### Conținut:

- 1 diamant
- 60 cărți de joc:
  - 18 cărți cu diamante
  - 18 cărți cu hoți
  - 18 cărți cu amprente
  - 3 cărți cu o cameră întunecată
  - 3 cărți cu polițiști

### Povestea din spatele jocului:

Hoții au intrat într-o clădire care găzduiește o expoziție de diamante unice. Misiunea jucătorilor este de a identifica intrușii și de a-i prinde cu mâța în sac.

### Scopul jocului:

Să-i împiedici pe hoți să fure diamantele și să scapi de toate cărțile tale.

### Pregătirea jocului:

Diamantul este poziționat în mijlocul mesei de joc. Pachetul de cărți este amestecat, iar cărțile sunt împărțite cu fața în jos, în mod egal între jucători. Jucătorii își păstrează teancul de cărți proprii cu fața în jos, iar jocul poate începe.

### Desfășurarea jocului:

Toți jucătorii întorc prima carte din teancul propriu, simultan și o plasează pe masa de joc. Continuă să întoarcă simultan cărțile, plasând fiecare nouă carte alături de celelalte cărți întoarse, astfel încât fiecare carte să fie vizibilă. Continuă această manevră până când unul dintre jucători observă un furt.

### Furtul:



Furtul apare atunci când cărțile cu fața în sus includ următoarele:

- un diamant,
- un hoț,
- amprente.

Combinățiile trebuie să respecte următoarele criterii:

**Aceleași culori și cantități**



**Culorile nu respectă regulile hoțului**



**Aceleași culoare, dar cantități diferite**



**Cantitățile nu respectă regulile hoțului**



**Culori diferite și aceeași cantitate**



**Culori diferite și cantități diferite**



**Exemplu de alarmă falsă în care nici un furt nu are loc**



*Nu apar toate cele 3 elemente diferite.*

## Desfășurarea jocului în cazul unui furt:

Jucătorul care identifică un furt ridică imediat diamantul și arată combinația de 3 cărți care indică furtul. Dacă sunt identificate corect, toate cărțile cu fața în sus sunt împărțite în mod egal între ceilalți jucători pe care le adaugă sub teancul propriu de cărți.

Dacă jucătorul ridică diamantul și nu poate indica o combinație validă de cărți, colectează toate cărțile cu fața în sus de la toți ceilalți jucători și le adaugă sub teancul propriu de cărți.

## Cărți speciale:

Aceste cărți au efect doar dacă sunt vizibile.

### LUMINA STINSĂ

Când luminile sunt stinse, culorile nu mai contează, prin urmare hoțul poate fi în orice combinație de culori.



### POLIȚIA

Când un polițist și un hoț de aceeași culoare apar pe masa de joc, primul jucător care ridică diamantul împarte cărțile cu fața în sus celorlalți jucători, care le adaugă sub teancul propriu de cărți.

*Notă: Dacă o carte LUMINA STINSĂ este vizibilă, jucătorii pot lua diamantul, oricând se găsește un hoț și un polițist pe masă, indiferent de culoare.*

## Sfârșitul jocului:

Jocul se termină atunci când un jucător a rămas fără cărți în mână sau pe masa de joc. Acest jucător este declarat câștigător!

În cazul rar în care doi sau mai mulți jucători rămân fără cărți în același timp (sau un jucător face o eroare și "curăță" masa de cărțile cu fața în sus), atunci jucătorii respectivi sunt declarați câștigători.

## Jocul rapid:

Regulile versiunii rapide oferă posibilitatea jucătorilor tineri sau noi să joace un joc mai scurt.

În această versiune cărțile primite de la adversari pe durata jocului sunt puse deoparte, nefiind adăugate teancului propriu de cărți. Jocul se termină atunci când toate cărțile au fost jucate. Câștigătorul este acela care are cel mai mic număr de cărți adunate.