

CHATKA Z PIERNIKA

Dawno, dawno temu była sobie wiedźma, która mieszkała samiusieńka w domku w głębi lasu. Najbardziej na świecie lubiła piec przepyszne pierniki. Uwielbiała je do tego stopnia, że to właśnie z nich zbudowała swoją chatkę. Niestety jej wyśmienite wypieki miały wielu niechcianych amatorów! Jej domostwo bez końca nawiedzały kolejne wredne postacie z baśni i odgryzały po kawałku ścian, okien, a nawet drzwi!

Pewnego dnia wiedźma stwierdziła, że ma już dość natrętnych gości. Zaczęła więc zwracać uwagę na to, po jaki typ pierniczeków najchętniej sięgają, i szybko obmyśliła sposób, by pozbyć się ich raz na zawsze...



Gra dla 2-4 wieźm lubiących układać kafelki w wieku od 8 lat.
Czas gry: od 30 do 45 minut.

Cel gry

Jako wieźmy z zaczarowanego lasu budujecie chatki z piernika i kusicie głodnych bohaterów baśni kolorowymi ciastkami, za co zdobywacie punkty. Za każdym razem, gdy ukończycie poziom budynku, otrzymacie bonus, który również będzie wart punkty. Wiedźma, która zbuduje najlepszą chatkę – i przy okazji zdobędzie najwięcej punktów – nie tylko wygra grę, ale zostanie również obwołana najprzebieglejszą!

Zawartość

4 PLANSZE GRACZY (dwustronne)

To właśnie tutaj będziesz budować swoją chatkę. Na każdej planszy gracza znajduje się 9 pól do zabudowania oznaczonych różnymi symbolami.

pole do zabudowania z symbolem

Układaj zebrane w czasie gry elementy obok swojej planszy.

skarbiec

Tutaj gromadź swoje karty bonusowe.



Baśniowe postacie, które dadzą Ci się złapać, są więzione pod planszą.

furtki

Tutaj gromadzą się przyciągnięci przez Twoje wypieki bohaterowie baśni (maks. 2).

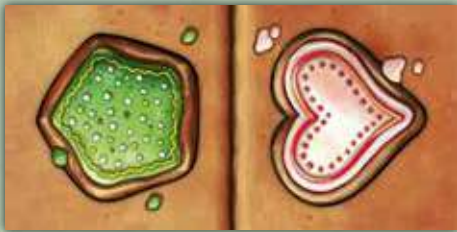
spizarnia

Tutaj przechowuj pierniczki (maks. 10).

warsztat

Tutaj przechowuj schody (maks. 4).

PŁYTKI BUDOWLANE. Te z nich będziesz budować swoją chatkę.



60 podwójnych płytek. Na każdej podwójnej płytce znajdują się 2 rozdzielone kreską pola do zabudowania. Na każdym polu widnieje symbol.



28 płytek z gwiazdką. Na każdej płytce z gwiazdką znajduje się 1 pole do zabudowania – z symbolem gwiazdki.



22 płytki schodów. Na każdej płytce schodów znajduje się 1 pole do zabudowania. Na środku płytki jest otwór (klatka schodowa).

ŻETONY

72 żetony pierniczeków. Pierniczki przyciągają baśniowych bohaterów do Twojej chatki, umożliwiając Ci ich schwytywanie.



Po 18 pierniczeków: czerwonych (w kształcie serca), żółtych (okrągłych), niebieskich (kwadratowych) oraz zielonych (pięciokątnych).

KARTY

40 kart postaci. Wszystkie karty postaci mają ten sam układ.

W grze wprowadzającej nastroj i typ nie mają żadnego znaczenia. Są one brane pod uwagę w standardowej grze, w której pojawiają się powiązane z nimi karty bonusowe.

20 kart bonusowych. Od rodzaju gry zależy, której strony użyjesz (zob. następna strona).

nastój

radosny
albo
wściekły

typ

człowiek
albo
nieczłowiek

pierniczki

konieczne do
schwymania
baśniowych
postaci

wartość punktowa

imię



Na rewersach kart postaci widnieje symbol klatki.



strona do gry standardowej



strona do gry wprowadzającej



notes



omówienie kart bonusowych

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem zdecydujcie, czy chcecie zagrać w **grę wprowadzającą**, czy w **grę standardową**. Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, proponujemy zacząć od gry wprowadzającej. Przygotujcie:

Gra wprowadzająca

Weź **karty bonusowe** i odwróć je na stronę z kapeluszem. W zależności od liczby graczy wybierz następujące wartości:


- 2 wiedźmy: 1, 2, 3, 4, 5 i 6,
- 3 wiedźmy: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 6, 7 i 7,
- 4 wiedźmy: 12 losowo wybranych wartości.

Gra standardowa

Odwróć **karty bonusowe** na stronę z tekstem i potasuj je pod stołem. W zależności od liczby graczy wyłóż:

- 2 wiedźmy: 6 losowo wybranych kart,
- 3 wiedźmy: 9 losowo wybranych kart,
- 4 wiedźmy: 12 losowo wybranych kart.

1 Wyłóż wybrane **karty bonusowe** na środek stołu tak, by wszyscy gracze dobrze je widzieli. Pozostałe karty odłóż do pudełka — nie będą Wam potrzebne.

2 Potasuj **karty postaci** (z symbolem klatki  na rewersie) i połóż je zakryte (stroną bez symboli do góry) obok wyłożonych kart bonusowych. Weź 4 wierzchnie **karty postaci** i ułóż je odkryte w rzędzie obok talii. To **rząd postaci**, gdzie znajdują się bohaterowie, którzy buszują po lesie i tylko czekają, aż złapiesz ich w pułapkę.

3 Ułóż osobne stosy z **płytek z gwiazdką**, **płytek schodów** i **żetonów pierniczków**. Powinny znajdować się w zasięgu każdego gracza. To **ogólne zapasy**.

4 Każda z wiedźm bierze losowo wybraną **planszę gracza** i kładzie ją przed sobą. Pozostałe plansze odłóż do pudełka. Ponadto każdy otrzymuje po 1 **płytkę schodów**.

5 Zakryj **podwójne płytki** (połóż je stroną bez symboli do góry). Potasuj je. Rozdaj każdej wiedźmie po 15 zakrytych płytek. Ułóżcie tak utworzone **osobiste stosy płytek** obok swoich plansz graczy.

6 Każda wiedźma wyciąga ze swojego stosu płytek 3 **podwójne płytki** i kładzie je przed sobą **odkryte** (tak, aby symbole były widoczne).

7 Wybierzcie pierwszą wiedźmę (może nią zostać np. osoba, która jako ostatnia była w lesie).

8 Począwszy od wiedźmy, która siedzi z prawej strony pierwszej wiedźmy, odwrótnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, wybierzcie po 1 karcie postaci z rzędu postaci i umieśćcie je przed jedną ze swoich furtek (nad planszą gracza). Nie uzupełniajcie jeszcze rzędu postaci.



Sami zdecydujcie, czy skorzystacie z awersu, czy rewersu planszy gracza.

Gdy już każda z wiedźm wybierze po 1 karcie postaci, uzupełnijcie rząd postaci tak, by znów były tam 4 karty. Każdy musi wybrać kartę, ale bez obaw — niepasujących kart będzie się można później pozbyć.

Zasady gry

Po skończonych przygotowaniach do gry pora zabrać się za budowanie chatki i zastawianie pułapek na łakomych bohaterów baśni! Gra przebiega turami. Rozpoczyna pierwsza wiedźma, a kolejne tury przebiegają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury **musisz** wykonać 1 z 2 akcji:

1 Buduj chatkę, a następnie schwytaj postać. **ALBO** **2** Weź 2 płytki schodów.

1 Buduj chatkę, a następnie schwytaj postać

Ta akcja składa się z 3 etapów, które należy przeprowadzić w określonej kolejności.

A. BUDUJ CHATKĘ...

Weź 1 płytkę z 3 leżących przed Tobą podwójnych płytek i umieść ją na swojej planszy symbolami do góry. Następnie wprowadź w życie efekty wynikające z symboli, które zostały zakryte podwójną płytką, postępując w następujący sposób:

- Umieść podwójną płytkę na polach do zabudowania oznaczonych na planszy gracza albo na wcześniej położonych płytkach (1).

ALÉ: – Podwójna płytkę musi leżeć na płaskiej powierzchni (być na tym samym „piętrze”);

- Nie możesz położyć podwójnej płytki tylko na 1 podwójnej płytce, o czym przypomina linia rozdzielająca ją na 2 części.

- Przed umieszczeniem na planszy podwójnej płytki możesz najpierw położyć na **pojedynczym** polu do zabudowania **co najmniej 1** płytkę schodów ze swojego warsztatu. W takim przypadku musisz umieścić podwójną płytkę na właśnie położonych schodach (i sąsiadującej z nimi płytce) (2).



Alé po co komu schody?

Zdarza się, że chcesz zakryć 2 symbole, które nie znajdują się na tej samej wysokości. Nie możesz wówczas ułożyć podwójnej płytki, dopóki nie wyrównasz poziomu symboli za pomocą schodów. (Dzięki otworowi w płytce schodów zakryty przez nią symbol pozostanie widoczny). Ponadto płytki schodów pomagają ukończyć poziom chatki lub zwiększyć jej całkowitą wysokość.

- Po umieszczeniu podwójnej płytki możesz zastosować efekty wynikające z właśnie zakrytych symboli. Po położeniu płytki schodów możesz wykorzystać symbol widoczny w jej otworze. To od Ciebie zależy, który symbol wykorzystasz jako pierwszy.

UWAGA! Nie musisz wykorzystywać efektu żadnego z nich.

Symboli i efekty

Zakrycie symbolu płytką wywołuje związany z nim efekt. Poniżej znajdziesz opis poszczególnych symboli i ich efektów.



Pierniczek. Pieczesz przepysznygo pierniczka! Weź odpowiadający symbolowi żeton pierniczka z ogólnych zasobów (o ile jeszcze jakiś jest) i umieść go w swoich zasobach w spiżarni.

UWAGA! W spiżarni jest miejsce tylko na 10 pierniczków (zob. „Limity zasobów”).



Schody. Budujesz bardzo przyzwoite schody! Weź 1 płytkę schodów z ogólnych zasobów (o ile jeszcze jakaś jest) i umieść ją w swoich zasobach w warsztacie.

UWAGA! W warsztacie jest miejsce tylko na 4 płytki schodów (zob. „Limity zasobów”).



Wymiana. Magicznie zamieniasz jeden ze swoich pierniczków w inny! Wymień 1 żeton pierniczka ze swoich zapasów (o ile jakiś masz) na 1 żeton pierniczka z ogólnych zapasów.

Klatka. Skuszeni przepyszny zapachem wypieków bohaterowie baśni zbliżają się do Twojej chatki! Wybierz 1 z 2 opcji:

- Wybierz postać z rzędu postaci i umieść ją przed jedną ze swoich furtek (nad Twoją planszą).

ALBO

- Dołącz 3 karty postaci z talii i podejrzuj je, nie pokazując ich pozostałym wiedzmom. Wybierz 1 kartę i umieść ją odkrytą przed jedną ze swoich furtek. Pozostałe 2 karty odłóż na spód talii w wybranej przez siebie kolejności.

Przyciągając baśniowe postacie do chatki, a konkretniej do swoich furtek, rezerwujesz je – nikt inny nie będzie ich mógł później schwycić. Równocześnie możesz przyciągnąć maksymalnie 2 postaci (zob. „Limity zapasów”). W każdej chwili możesz odłożyć którąś z postaci na spód talii, żeby zrobić miejsce dla nowej, lepszej postaci.

Symbol gwiazdki. Wszystkie chwytaki dozwolone! Zastosuj efekt dowolnego z wyżej wymienionych symboli.



Bonus

Zakrywając 2 identyczne symbole, zawsze możesz zastosować efekt 3 razy zamiast 2. To magia w najczystszej postaci!

Po zakryciu 2 symboli gwiazdek możesz zastosować efekt 3 dowolnych symboli (identycznych albo różnych).

Ważne! Bonus należy się jedynie za zakrycie identycznych symboli. To znaczy, że nie otrzymasz bonusu, jeśli jednym z nich będzie symbol gwiazdki, nawet jeśli zdecydujesz, żeby miał ten sam efekt co symbol na drugiej płytce (zob. przykład nr 2).



- Przykłady.**
1. Ala umieszcza podwójną płytkę na 2 symbolach pierniczków i otrzymuje 3 zamiast 2 żetonów pierniczków z ogólnych zapasów.
 2. Grzesiek zakrywa żółty symbol i symbol gwiazdki i otrzymuje 1 żółty pierniczek, tym samym stosując efekt 1 dowolnego symbolu. Nawet jeśli zdecyduje się na drugi żółty pierniczek, nie otrzyma bonusowego trzeciego ciastka, ponieważ nie zakrył 2 identycznych symboli.
 3. Martynka zamierza zakryć 2 symbole wymiany, ale jeden z nich znajduje się o 2 poziomy niżej od drugiego. Martynka kładzie więc na jego wierzchu 2 płytki schodów, podnosząc go o 2 poziomy. Następnie kładzie podwójną płytkę na schodach i sąsiadującej z nimi płytce z symbolem wymiany i dzięki temu może wymienić do 3 żetonów pierniczków.
 4. Pawełek zakrywa 2 symbole schodów. Dzięki bonusowi normalnie otrzymałby za to 3 płytki schodów, ale ponieważ ma już 2 płytki, a maksymalnie może mieć ich 4, może wziąć jeszcze tylko 2 (zob. „Limity zapasów”).
 5. Ala zakrywa 2 symbole gwiazdek. Może teraz zastosować efekt 3 symboli (identycznych albo różnych). Postanawia wziąć płytkę schodów i 2 żetony czerwonych pierniczków.
 6. Grzesiek zakrywa 2 symbole klatek, co pozwala mu przyciągnąć maksymalnie 3 baśniowe postaci. Jednak przed furtką mogą się znajdować najwyżej 2 postaci, dlatego nie może zachować wszystkich 3 kart.

B. ...A NASTĘPNIE SCHWYTAJ POSTAĆ...

Po fazie budowania możesz w końcu złapać któreś z tych paskudnych stworzeń! Wybierz kartę z rzędu postaci albo sprzed swojej furtyki. Zapłać wskazaną na karcie liczbę żetonów pierniczeków (zwróć je do ogólnych zapasów). To koszt schwytania postaci.

Przykłady. 1. Martynka postanawia schwycić Królową Śnieżkę z rzędu postaci. W tym celu odrzuca 2 czerwone i 2 zielone żetony pierniczeków.



2. Pawełek postanawia schwycić Rogatego zająca. W tym celu odrzuca po 1 żetonie pierniczka każdego rodzaju.



Umieść kartę schwytanej postaci pod swoją planszą. Na koniec gry każda postać będzie warta określoną na karcie liczbę punktów. Jeśli masz odpowiednio dużo żetonów pierniczeków, możesz w czasie 1 tury schwycić kilka postaci.

Nie uzupełniaj rzędu postaci, dopóki nie skończysz swojej tury!

Umieszczanie płytki z gwiazdką

Dzięki uwiecznionym postaciom możesz rozbudować swoją chatkę! Za każdą schwytaną postać natychmiast otrzymujesz płytkę z gwiazdką z ogólnych zapasów. Umieść ją na swojej planszy.

- Płytkę z gwiazdką możesz umieścić na innej płytce z gwiazdką.
- Nie możesz umieścić płytki z gwiazdką na płytce schodów.

Po położeniu płytki z gwiazdką możesz wykorzystać efekt zakrytego symbolu. Jeśli to możliwe, możesz natychmiast wykorzystać otrzymany w ten sposób żeton pierniczka do schwytania kolejnej postaci.

Uwaga!

- Możesz schwycić baśniową postać dopiero **po położeniu** podwójnej płytki.
- Pamiętaj, że podczas 1 tury możesz schwycić kilka postaci.
- **Nie zapomnij o tym, by po schwytaniu postaci natychmiast umieścić** gdzieś płytkę z gwiazdką.

C. ...I MOŻE NAWET UKOŃCZ POZIOM?

Od czasu do czasu zdarzy Ci się ukończyć kolejny poziom chatki, czyli uzupełnić wszystkie 9 pól planszy na tej samej wysokości.

Na koniec swojej tury sprawdź, ile nowych poziomów udało Ci się ukończyć. Za każdy nowy poziom możesz wybrać bonusową kartę ze środka stołu. Umieść wybraną kartę (albo karty) awersem do góry w swoim skarbcu (z lewej strony Twojej planszy).



Niektóre karty bonusowe zostały nazwane w ten sam sposób. Możesz mieć kilka takich kart.

UWAGA! Żadna wiedźma nie może mieć więcej niż 3 karty bonusowe! Po ukończeniu czwartego poziomu (i kolejnych) nie otrzymasz już kart bonusowych. Karty bonusowe nie mogą zostać odrzucone ani wymienione na inne. (Na środku znajduje się dokładnie tyle kart bonusowych, by wystarczyło dla wszystkich wiedźm).

UWAGA! Za pomocą schodów i płytek z gwiazdką możesz podczas 1 tury ukończyć więcej niż 1 poziom i otrzymać odpowiadającą liczbę poziomów liczbę kart bonusowych. Karty bonusowe zostały szerzej opisane w omówieniu kart bonusowych.

KARTY BONUSOWE

W grze wprowadzającej każda karta bonusowa jest warta stałą liczbę punktów.

W grze standardowej jest nieco trudniej i ciekawiej.. Wartość każdej karty została podana w omówieniu kart bonusowych.

- Każda karta bonusowa jest osobno punktowana (np. jeśli masz obie karty *Kominika*, otrzymasz punkty za każdą z nich).
- Niektóre karty bonusowe są warte do 12 punktów (co jest sygnalizowane słowami „maks. 12 punktów”).

ALBO

2 Weź 2 płytki schodów

Zamiast budować możesz odrzucić jedną ze swoich odkrytych podwójnych płytek i w zamian wziąć maksymalnie 2 płytki schodów z ogólnych zapasów.

UWAGA! Podczas tej akcji nie możesz schwytać żadnej baśniowej postaci! (Tę akcję z reguły wykonuje się, gdy nie można nigdzie umieścić podwójnej płytki).

Jeśli zbudowałeś swoją chatkę tak, że nie możesz już kłaść podwójnych płytek, musisz wybrać akcję „Weź 2 płytki schodów”. Jeśli w ogólnych zapasach nie ma już płytek schodów, nic nie otrzymujesz. Nadal musisz odrzucić podwójną płytkę, po czym Twoja tura natychmiast się kończy.

Koniec tury

Jeśli w Twoim stosie płytek znajdują się jeszcze zakryte podwójne płytki, weź jedną z nich i połóż ją przed sobą awersem do góry (tak, by znów mieć 3 odkryte podwójne płytki).

W razie potrzeby uzupełnij rząd postaci kartami z talii tak, by znów składał się z 4 odkrytych kart postaci.

Ogólne zapasy

Ogólne zapasy mają ograniczoną pojemność. Gdy wyczerpią się płytki schodów lub płytki z gwiazdką, to ich nie otrzymasz. Podobnie, gdy jakiś typ żetonów pierniczeków nie będzie dostępny, nie da się ich wziąć.

UWAGA! W przypadku braku jednego rodzaju pierniczeków nie możesz w zamian wziąć innego! Gdy brakuje płytek z gwiazdką, nadal możesz chwycić i włożyć baśniowe postacie – po prostu nie otrzymasz w nagrodę płytek z gwiazdką.

Limity zapasów

Podczas gry **nie możesz** mieć powyżej 2 postaci przed obiema furtkami, 10 żetonów pierniczeków, 4 płytek schodów i 3 kart bonusowych.

W dowolnej chwili możesz za darmo odrzucić swoje żetony pierniczeków, odkładając je do ogólnych zapasów. To samo dotyczy się postaci przed furtkami – możesz je zawsze odłożyć na spód talii – na przykład po to, by zrobić miejsce dla kogoś innego.

UWAGA! Nie możesz odrzucić żadnej z kart bonusowych.

Koniec gry i punktacja

Nawet więdmy czasem potrzebują odpoczynku! Gra się kończy, gdy żadna z nich nie ma już przed sobą żadnej odkrytej podwójnej płytki. Podliczcie punkty i wyłośńcie zwycięzcę, korzystając z notosu dołączonego do gry.

- Każda schwytana postać jest warta liczbę punktów wskazaną na karcie.

UWAGA! Za postacie, które pozostały przed którąś z furttek, nie otrzymujesz punktów.

- W grze wprowadzającej każda karta bonusowa jest warta stałą liczbę punktów.
- W grze standardowej karty nie mają stałej wartości. Na kartach znajduje się informacja o tym, ile otrzymasz za nie punktów. (Więcej szczegółów na temat kart bonusowych znajdziesz w omówieniu kart bonusowych).
- Żetony pierniczeków, które pozostały w Twoich zasobach w spiźarni, również są punktowane. Dwa pierniczki (niezależnie od typu) są warte 1 punkt. Wynik zaokrągla się w dół.

Wygrywa wiedźma, która zdobyła najwięcej punktów.

W przypadku remisu porównajcie wysokość swoich chatek. Liczą się zarówno ukończone, jak i nieukończone poziomy. Najwyższa chatka wygrywa. W razie dalszego remisu remisujące wiedźmy współdzielą zwycięstwo.

Sytuacja wyjątkowa. Czasami może się zdarzyć, że zabraknie płytek schodów, a żaden z graczy nie będzie w stanie umieścić podwójnej płytki. W takim przypadku gra natychmiast dobiega końca. Podliczcie punkty według normalnych zasad.

Przykład podliczania punktów w grze standardowej

Ala schwytała 7 baśniowych postaci. Otrzymuje za nie $4 + 2 + 4 + 10 + 2 + 6 + 8 = 36$ punktów.



Ala ma następujące 3 karty bonusowe:



Wałek do ciasta. Otrzymuje dodatkowe 2 punkty za Myśliwego, Smoka i Żabiego Króla, co łącznie daje jej $3 \times 2 = 6$ punktów.

Miotła. Ala schwytała 3 uścięte baśniowe postaci (Liczyrzepa, Smoka i Żabiego Króla). Otrzymuje za nie 6 punktów.

Kominek. Chatka Ali składa się z 5 poziomów, w tym z 4 ukończonych. Niestety – nie posiadała koniecznych 6 poziomów i nie otrzymuje z tej karty żadnych bonusowych punktów.

Ponadto w zapasach Ali zostało 7 żetonów pierniczków, za które otrzymuje 3 punkty.

	Ala		
	36		
	6		
	6		
	0		
	3		
	51		

łącznie Ala zdobyła $36 + 6 + 6 + 0 + 3 = 51$ punktów.



Autor: Phil Walker-Harding
Ilustracje: Andy Elkerton
Redakcja: zespół Rebel
Tłumaczenie: Magda Kozyczkowska
Projekt graficzny: atelier198

rebel



Masz pytania, sugestie, uwagi?
 Napisz do nas:
 reklamacje@rebel.pl lub
 buero@lookout-games.de
 W przypadku niekompletnych lub
 brakujących części skontaktuj się
 z nami przez stronę:
 parts.asmodeena.com

© 2018 Lookout GmbH
 Elsheimer Straße 23
 55270 Schwabenheim
 Niemcy
 www.lookout-games.de

Omówienie kart bonusowych



KOMINEK (2 karty)

Kominek to nagroda za wzniesienie wysokiej chatki. Za 6 albo 8 poziomów otrzymasz odpowiednio 4 albo 9 punktów. Poziomy nie muszą być ukończone. Nie otrzymasz dodatkowych punktów za *Kominek*, jeśli nie zaczniesz budować wskazanej liczby poziomów.



KOCIOŁEK (2 karty dla ludzi i 2 dla nie ludzi)

Kociołek to nagroda za schwytanie sporej liczby ludzi albo nie ludzi. W zależności od typu *Kociołka* za każdą postać danego typu otrzymasz 1 albo 2 punkty. Ta karta pozwala na zdobycie maksymalnie 12 punktów. (Na karcie *Jaś i Małgosia* znajdują się 2 symbole ludzi, wobec czego jest traktowana przez odpowiedni *Kociołek* jak 2 karty).



MIOTŁA (1 karta dla radosnych postaci)

Ta *Miotła* to nagroda za schwytanie sporej liczby postaci, które mają na karcie symbol radosnego nastroju. Za każdą postać tego typu otrzymasz 2 punkty. Ta karta pozwala na zdobycie maksymalnie 12 punktów.



MIOTŁA (1 karta dla wściekłych postaci)

Ta *Miotła* to nagroda za schwytanie sporej liczby postaci, które mają na karcie symbol wściekłego nastroju. Poniższa tabela wyjaśnia, ile punktów za nie otrzymasz. Ta karta pozwala na zdobycie maksymalnie 12 punktów.

	Punkty
1	1 punkt
2	3 punkty
3	6 punktów
4	9 punktów
5 lub więcej	12 punktów

Przykład

Martynka schwyciła 4 wściekłe postacie, w związku z czym otrzymuje 9 punktów.

Omówienie kart bonusowych



PIEKARNIK (po 1 karcie dla każdego typu pierniczeków)

Piekarnik to nie tylko dodatkowe punkty na koniec gry. Natychmiast po wzięciu tej karty policz, ile symboli pierniczeków z karty znajduje się w Twojej chatce, a następnie weź tyle takich żetonów z ogólnych zapasów. (Pamiętaj jednak o limicie 10 żetonów pierniczeków w Twoich osobistych zapasach w spiżarni).

Odwróć kartę *Piekarnika* na stronę z kapeluszem. Na koniec gry otrzymasz za niego 2 punkty.

Przykład. Pawełek właśnie ukończył nowy poziom swojej chatki i wybrał kartę Piekarnika.

W jego chatce znajdują się obecnie 3 żetony czerwonych pierniczeków. W związku z tym Pawełek otrzymuje 3 czerwone pierniczki z ogólnych zapasów, a następnie odwraca kartę Piekarnika rewersem do góry.



SKRZYNIA SKARBÓW (łącznie 2 karty)

Skrzynia skarbów to nagroda za ukończenie poziomów w Twojej chatce. Za 3 albo 4 ukończone poziomy otrzymasz odpowiednio 3 albo 5 punktów. Nie otrzymasz dodatkowych punktów za *Skrzynię skarbów*, jeśli nie ukończysz wskazanej liczby poziomów.



WAŁEK DO CIASTA (po 1 karcie dla każdego typu pierniczeków)

Na każdy rodzaj pierniczka przypada 1 *Wałek do ciasta*. Za każdą schwytaną przez Ciebie postać, która kosztowała pierniczka wskazanego na karcie *Wałka do ciasta*, otrzymasz 2 punkty (liczba punktów nie zmienia się niezależnie od tego, ile pierniczeków danego typu kosztowała 1 postać). Ta karta pozwala na zdobycie maksymalnie 12 punktów.

(Karty takie jak *Jas* i *Małgosia* nie są brane pod uwagę, ponieważ nie wymagają żadnego konkretnego typu pierniczeków).



MAGICZNA RÓZDŹKA (łącznie 2 karty)

Magiczna różdżka to nagroda za schwywanie sporej liczby kosztownych postaci. Za każdą postać kosztującą 4 albo 6 pierniczeków otrzymasz odpowiednio 1 albo 2 punkty. Ta karta pozwala na zdobycie maksymalnie 12 punktów.