

# PRZYGOTOWANIE DO GRU

## tor dobierania kart

**A** **Odstoń 4 karty.**

**B** **Odstoń 5 kart.**

**WIERTARKA UDAROWA**  
Narzędzie.  
Użyj przed wzięciem kart.  
Wymień kartę pomieszczenia ze swojej planszy na kartę pomieszczenia z toru dobierania.

**ŁÓŻKO Z BALDACHEM**  
2  
Wyposażenie.  
Połóż odpowiadający karcie zeton w Sypialni.

**DOSTAWCA**  
Pomocnik.  
Na koniec gry możesz wymienić jedną kartę pomieszczenia ze swojej planszy na kartę pomieszczenia ze stosu odrzuconych.

**SKŁADZIK**  
1

**ŁAZIENKA**  
1

**SALON**  
1 4 9

**SPIŻARNIA**  
1  
Warto 3 punkty odsk. Kuchni.

**POKÓJ DZIECIĘCY**  
2 6

gracz 1

**PUNKTACJA DACHÓW:**  
3 - domowe 4 karty  
+5 (zeton B) - 4 karty  
Każde czegoś typu

**BONUSY:**  
+3 - łazienka na korytarz  
+3 - łazienka + kuchnia + sypialnia



pierwszy gracz

gracz 2



**PUNKTACJA DACHÓW:**  
3 - domowe 4 karty  
+5 (zeton B) - 4 karty  
Każde czegoś typu

**BONUSY:**  
+3 - łazienka na korytarz  
+3 - łazienka + kuchnia + sypialnia

# W SWOJEJ KOLEJCE...


Weź **kolumnę** kart (A+B)



ALBO

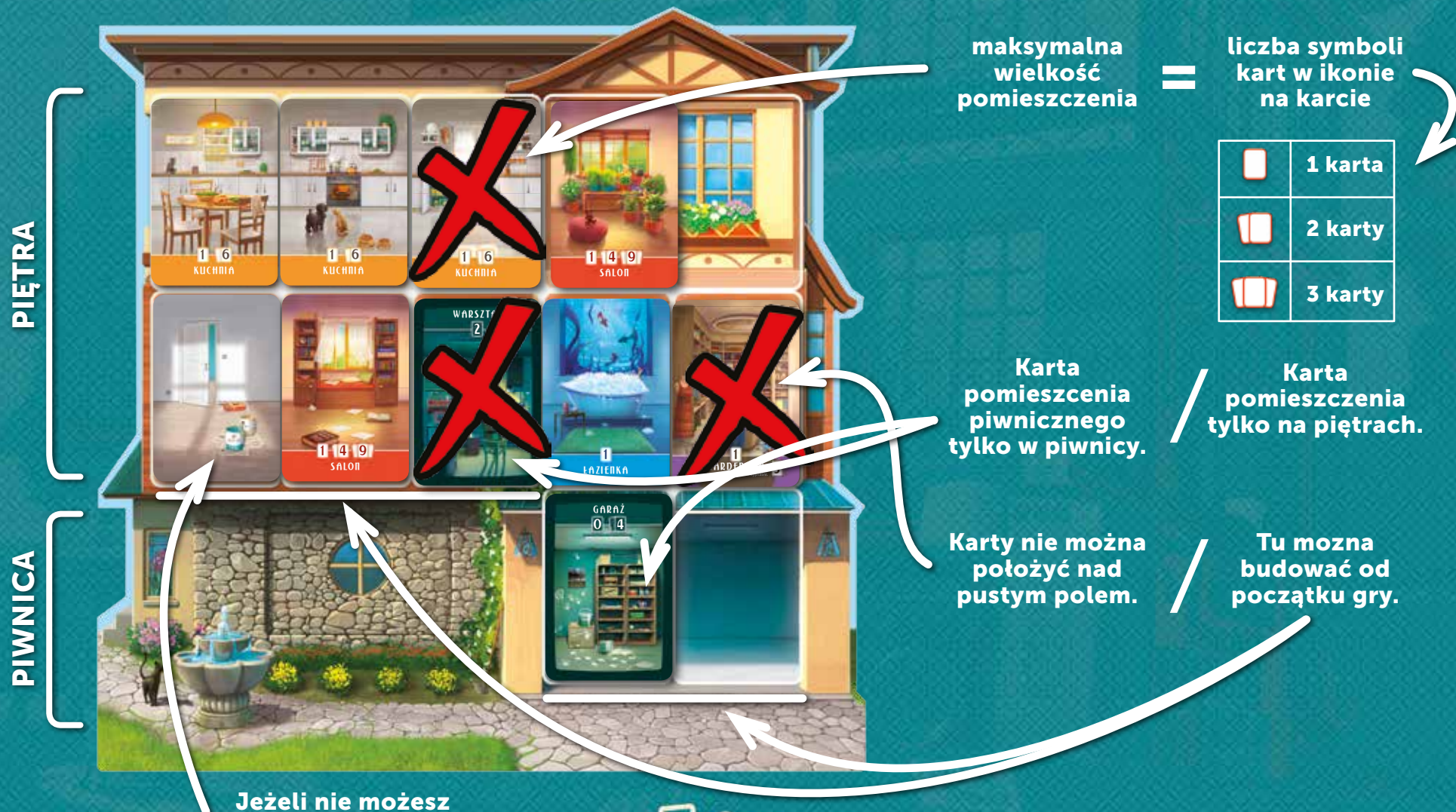
weź **1** kartę i znacznik pierwszego gracza.



Tylko w rozgrywce dla 2 lub 3 graczy:  
pierwszy gracz po wzięciu kart odrzuca jedną  
kolumnę (inną niż kolumna z )

# UŻYJ KART DO BUDOWY...

Kartę pomieszczenia (B) układasz na swojej planszy:



# UŻYJ KART DO BUDOWY...

Kartę dodatku (A) używasz w zależności od jej typu:

## DACH



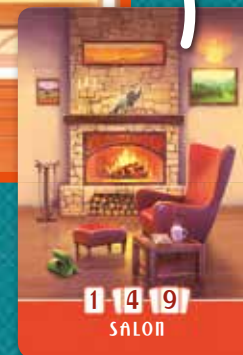
Stos dachu  
(zakryty do końca gry).

## WYPOSAŻENIE

(maks. 1 w pomieszczeniu)



Pomieszczenia z wyposażeniem  
nie wolno rozbudowywać.



# UŻYJ KART DO BUDOWY...

Karty dodatków (A):

## NARZĘDZIA



Położ obok domku.  
Wykorzystaj w swoim ruchu.

## POMOCNIK



Położ obok domku.  
Wykorzystaj jego efekt stały albo użyj na koniec gry.

## KONIEC RUNDY



Odrzuć niewybrane karty i wylosuj nowe.  
Następną rundę rozpocznij gracz ze znacznikiem



6

## KONIEC GRY

Gra się kończy,  
gdy wyczerpią  
się stosy **A** i **B**  
(12 rund).



# PUNKTACJA

## Pomieszczenia

- Pokój dziecięcy - 2 pkt
- Salon - 4 pkt
- Łazienka - 1 pkt
- Garderoba - 1 pkt
- Łazienka - 1 pkt
- Sypialnia - 1 pkt
- Kuchnia - 1 pkt
- Spizarnia - 3 pkt (obok Kuchni)
- Kuchnia - 1 pkt
- Garaż - 0 pkt
- Puste pomieszczenie - 0 pkt

15 pkt

## Wyposażenie

- Fortepian - 3 pkt
- Domek dla kota - 1 pkt

4 pkt

## Bonusy za funkcjonalność

- Łazienka na każdym piętrze - 3 pkt
- Posiadanie Łazienki, Kuchni i Sypialni - 3 pkt

6 pkt

**RAZEM: 25 pkt**

+ punktacja za dach



7

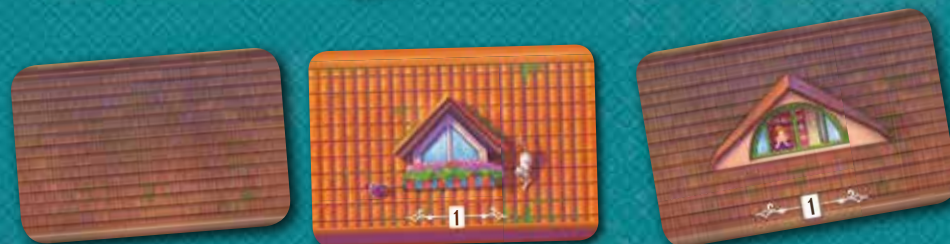
## Punktacja za dach - wybierz 4 karty. Jeżeli masz ich mniej, dach pozostanie niekompletny.

- Kompletny NIEJEDNOLITY dach (4 karty w różnych kolorach) - 3 pkt.
- Kompletny JEDNOLITY dach (4 karty dachu tego samego typu) - 8 pkt.
- Każde okno (kompletnego dachu) - 1 pkt.



= **4 pkt**

(niejednolity dach  
z 1 oknem)



= **0 pkt**

(niekompletny dach)



= **9 pkt**

(jednolity dach  
z 1 oknem)