

Cukierek albo psikus!

Buduj domy na polach z duchami i cukierkami, aby zdobywać bonusy.

W grze występują po 3 kategorie bonusów dla każdego symbolu, które zależą od liczby zakreślonych symboli. Gdy zakreślisz tyle duchów albo cukierków, ile wskazuje liczba przy bonusie, możesz z niego skorzystać albo wybrać bonus widoczny przy niższej kategorii.

Uwaga! Jeśli nie wykorzystasz bonusu, który Ci przysługuje, będziesz mógł to zrobić dopiero wtedy, gdy zdobędziesz bonus z wyższej kategorii. Ponadto możesz uzyskać tylko 1 bonus danego typu (cukierki albo duchy) podczas rozgrywki. Gdy wybierasz dany bonus, zakreśl go. Pozostali gracze muszą wykreślić ten bonus ze swoich arkuszy – nie będą mogli z niego skorzystać, chyba że zrobią to podczas tej samej tury. Bonusy za cukierki zapewniają dodatkowe punkty.

Bonusy za duchy dają możliwość wyboru między 2 rodzajami akcji. Wybierz 1 z nich i natychmiast zastosuj jej efekt na wybranej ulicy, a następnie wykonaj standardową akcję w swojej turze. W zależności od tego, który bonus wybierzesz, możesz budować baseny, parki albo 2 domy z tym samym numerem bez zaznaczania tego na swoim arkuszu.



Een snoepje of ik schiet!

Wanneer je een nummer schrijft in een huis met een snoepje en een geest, omcirkel je één van de twee.

Er zijn 3 bonuslevels voor geesten en snoepjes. Wanneer je een level bereikt met de verzamelde geesten en snoepjes, kan je de overeenkomstige bonus nemen of een bonus van een lager level. Opgelet, indien je kiest om de bonus niet te nemen, mag je pas opnieuw de bonus nemen wanneer je het volgende level hebt bereikt. Daarenboven kan je elk soort bonus (snoepjes of geesten) slechts één keer nemen tijdens het spel. Wanneer je een bonus neemt, omcirkel je deze. Alle andere spelers moeten dan deze bonus van hun speelblad schrappen. Het is voor hen niet meer mogelijk om deze bonus nog te nemen, tenzij ze de bonus in dezelfde beurt nemen.

Elke snoepjesbonus geeft extra punten.

Elke geestenbonus geeft de speler de keuze tussen twee bonusacties. Kies één van de acties en pas ze onmiddellijk toe bovenop je normale beurt en in straten naar keuze. Afhankelijk van de bonus kan je extra zwembaden, extra parken of bisnummers zonder

strafpunten bouwen.



Karty planu miejscowego / Bouwvoorschriften



Zakreśl 7 cukierków.
Verzamel 7 snoepjes.



Zbuduj 3 osiedla mieszkaniowe składające się z 3 domów. Na każdym osiedlu musisz zakreślić 1 cukierka i 1 ducha.

Bouw 3 percelen van 3 huizen met exact 1 verzamelde snoepje en exact 1 verzamelde geest in elk perceel.



Zakreśl wszystkie duchy na trzeciej ulicy.

Verzamel alle geesten in de derde straat.

WARIANT 1-OSOBYWY. Na początku gry wykreśl 2 dowolne bonusy. Gdy dobierzesz kartę planu miejscowego z napisem „Approved”, wykreśl bonusy przypisane duchom i cukierkom, których numer kategorii odpowiada numerowi na dobranej karcie.

Przykład. Dobrałeś kartę planu miejscowego n°1, więc wykreślasz pierwszy bonus za duchy i pierwszy bonus za cukierki. Na koniec gry konkurencyjne biuro projektowe AAA zdobywa 15 punktów za cukierki.

SOLO-MODUS: Aan het begin van het spel, schrap je 2 bonussen naar keuze. Wanneer er een afgewerkte bouwvoorschriftkaart van de AAA wordt getrokken, doorstreep dan het bonus geestlevel en het bonus snoepjeslevel dat overeenkomt met het nummer van de kaart. Bijvoorbeeld: wanneer de AAA het bouwvoorschrift n° 1 afwerkt, doorstreep dan het eerste geest- en snoepjeslevel. Op het einde van het spel verdient de AAA 15 punten voor de snoepjes.



Nadszedł czas, aby w miasteczku zagościła świąteczna atmosfera!

Gdy chcesz udekorować domy na danej ulicy, wpisz na 2 sąsiednie rysunki domów następujące po sobie numery.

Następnie połącz je łańcuchem świątecznych światełek.

Jeśli skorzystałeś z efektu karty Bis i wybudowałeś 2 domy z takim samym numerem, potraktuj je jak następujące po sobie numery - takie domy możesz połączyć łańcuchem.

Na 1 ulicy możesz mieć kilka łańcuchów świątecznych światełek różnej długości, ale otrzymasz dodatkowe punkty tylko za najdłuższy z nich.

Na koniec gry zdobywasz tyle punktów, ile domów połączyłeś najdłuższym łańcuchem świątecznych światełek na każdej z ulic.

Versier de straten met kerstlichtjes.

Om de huizen te versieren, moet je de nummers in opeenvolgende volgorde neerschrijven in de straten. Als 2 aangrenzende nummers op elkaar volgen, dan mag je ze verbinden met een snoer van kerstlichtjes.

Een Bisnummer wordt aanzien als opeenvolgend op het identieke nummer ernaast.

Je kan meerdere lichtsnoeren in een straat hebben, maar op het einde van het spel zal enkel het langste snoer in elke straat punten opleveren.

Per straat verdient je evenveel punten als het aantal huizen dat je met het langste snoer met elkaar kon verbinden.



Karty planu miejscowego / Bouwvoorschriften



Zbuduj 2 osiedla mieszkaniowe składające się z 3 domów niepołączonych łańcuchem światełek.

Bouw 2 percelen van 3 huizen zonder lichtsnoeren.



Zbuduj 2 osiedla mieszkaniowe składające się z 6 domów połączonych 1 łańcuchem światełek.

Bouw 2 percelen van 6 huizen. Op elk perceel moeten alle 6 huizen met één snoer verbonden zijn.



Połącz 1 łańcuchem światełek wszystkie domy na 1 ulicy.

Verbind alle huizen van één straat met één lichtsnoer.

WARIANT 1-OSOBY.

Na koniec gry konkurencyjne biuro projektowe AAA zdobywa 25 punktów za świąteczne światełka.

SOLO-MODUS:

De AAA verdient 25 punten voor de kerstlichtjes.