

Uwaga! Przygotowaliśmy dla Ciebie zabawę. Na bokach pudełka umieściliśmy wyzwania, których możesz się podjąć. Czy uda Ci się wykonać wszystkie zadania? Mień zabawę!



instrukcje video
gry.nk.com.pl

Autor: Zachary Eagle • Ilustracje: Claire Donaldson

Nieźle CIACHO

ELEMENTY GRY

7 cukierni



42 karty cukierni



72 karty ciastek...



...w tym dwie karty niedostępne w amerykańskim wydaniu gry – specjalnie dla miłośników bekonu i zombie 😊



Uwaga! Na większości **kart ciastek** znajdują się różnego rodzaju ciastka i pączki. 3 karty przedstawiają inne rzeczy: **mleko**, **kawę** i **bekon**. Wszystkie te karty nazywamy jednak **kartami ciastek** – dzięki temu instrukcja jest czytelna.

Informacje znajdujące się na kartach ciastek:



CEL GRY

Fabryka ciastek produkuje pyszne pączki, eklerki i innego rodzaju łąkanie. Następnie dostarcza je do kilku cukierni. Macie ochotę na pyszne ciacho? Wystarczy udać się do cukierni, w której znajduje się upatrzony przez Was smakołyk. Nie jest to jednak takie proste. Jeśli dwóch lub więcej graczy pójdzie do tej samej cukierni, żaden z nich nie zdobędzie ciastka! Planujcie więc, które cukiernie będziecie odwiedzać, negocjujcie z innymi graczami i zdobywajcie najlepsze przysmaki.

PRZYGOTOWANIE GRY

A Cukiernie rozłóżcie w rzędzie od najniższej do najwyższej wartości.

Uwaga! Zawsze wykładacie o 1 cukiernię więcej niż liczba osób biorących udział w grze. Pozostałe cukiernie odłóżcie do pudełka.

- W grze 2-osobowej: 3 cukiernie (od wartości 1 do 3).
- W grze 3-osobowej: 4 cukiernie (od wartości 1 do 4).
- W grze 4-osobowej: 5 cukierni (od wartości 1 do 5).
- W grze 5-osobowej: 6 cukierni (od wartości 1 do 6).
- W grze 6-osobowej: 7 cukierni (od wartości 1 do 7).

B Weźcie **karty cukierni** o wartościach odpowiadających cukierniom leżącym na stole.

Przykład: Jeśli na stole leżą 3 cukiernie, każdy gracz bierze karty cukierni o wartości 1, 2, 3.

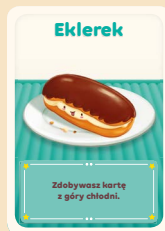
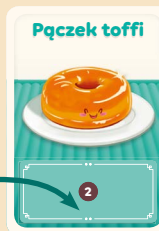
Pozostałe karty cukierni odłóżcie do pudełka.

C W zależności od liczby graczy wybierzcie **karty ciastek** biorące udział w grze – zgodnie z poniższym przykładem. Następnie dokładnie je potasujcie i stwórzcie z nich stos (karty leżą obrazkami do dołu). Stos ten będziemy nazywać **fabryką ciastek**.

Pozostałe karty ciastek odłóżcie do pudełka.

Uwaga! Liczba kropek na karcie oznacza minimalną liczbę osób biorących udział w grze. Aby ułatwić przygotowanie gry, karty ciastek różnią się kolorami, w zależności od liczby kropek – np. wszystkie karty z pięcioma kropkami są niebieskie.

Przykład: *Karty zielone* posiadają **2 kropki**, będą więc wykorzystywane w rozgrywce dla minimum dwóch graczy (czyli 2-, 3-, 4-, 5- i 6-osobowej).



Karty niebieskie posiadają **5 kropek**, będą więc wykorzystywane w rozgrywce dla minimum pięciu graczy (czyli 5- i 6-osobowej).



D Obok **fabryki ciastek** zostawcie miejsce na karty ciastek wykorzystane podczas gry. Miejsce to nazywać będziemy **chłodnią**.

E Przy każdej cukierni połóżcie 1 kartę z **fabryki ciastek**. Karty w cukierni leżą obrazkiem do góry.

Przygotowanie gry dla 3 osób:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z kilku rund. Podczas każdej rundy wszyscy gracze równocześnie wykonują poniższe działania:

- wybierają cukiernie, do których chcą się udać,
- idą do wybranych cukierni.

a) Wybór cukierni

- Każdy gracz wybiera jedną kartę cukierni spośród tych trzymanyh w ręku.
- Wybieracie tę cukiernię, w której znajduje się interesujące Was ciastko.
- Uwaga!** Możecie ze sobą rozmawiać, negocjować i blefować. Spróbujcie więc zniechęcić rywali do wyłożenia karty cukierni, do której chcecie się udać.
- Wybraną kartę cukierni kładziecie cyfrą do dołu na stole przed sobą.



b) Wizyta w cukierni

- Wszyscy gracze odkrywają wybrane przez siebie karty cukierni.



- Następnie sprawdzają sytuację w każdej cukierni – począwszy od cukierni numer 1.
 - Jeśli **dwóch lub więcej graczy** udało się do tej samej cukierni, **żaden z nich nie zdobywa** dostępnego w niej ciastka. W takiej sytuacji kartę ciastka należy odłożyć do **chłodni** (obrazkiem do góry).
 - Jeśli **tylko jeden gracz** udał się do danej cukierni, **zdobywa** dostępne tam ciastko, czyli bierze kartę ciastka i kładzie przed sobą (obrazkiem do góry).

Uwaga! Jeśli zdobyta karta ciastka posiada **działanie specjalne**, gracz je wykonuje. Dokładny opis kart ciastek znajduje się w dołączonej do gry *Pączkopedii*.

- Jeśli **żaden gracz** nie udał się do danej cukierni, dostępne w niej ciastko zostaje tam na następną rundę.

Przykład: Gracze odkryli wybrane przez siebie karty cukierni.

- Do cukierni nr 1 nie wybrał się **żaden gracz**. Ciastko znajdujące się w tej cukierni pozostaje na swoim miejscu.
- Do cukierni nr 2 udało się **dwóch graczy**. Żaden z nich nie zdobywa więc dostępnego tam ciastka. Należy je odłożyć do chłodni.
- Do cukierni nr 3 nie wybrał się **żaden gracz**. Ciastko znajdujące się w tej cukierni pozostaje na swoim miejscu.
- Do cukierni nr 4 wybrał się **jeden gracz**, zdobywa więc dostępne tam ciastko. Kładzie je przed sobą obrazkiem do góry tak, aby wszyscy je widzieli.



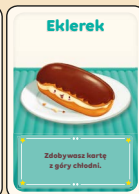
DZIAŁANIA SPECJALNE

Karty ciastek posiadające działanie specjalne oznaczone są **gwiazdkami**.

Gracz wykonuje działanie specjalne **tylko wtedy, gdy uda mu się zdobyć ciastko w cukierni**. Jeśli zdobędzie je w inny sposób, **nie może** wykonać działania specjalnego.



Przykład: Podczas wizyty w cukierni gracz zdobył **eklerka**. Kładzie ciastko przed sobą i wykonuje działanie specjalne opisane na karcie: bierze kartę z chłodni (z góry stosu) – trafił na **Red Velvet**. Kładzie je obok eklerka. Gracz nie zdobył Red Velvet w cukierni, nie może więc wykonać działania specjalnego opisanego na tej karcie.



Na koniec rundy wykonujecie poniższe działania:

- Jeśli w cukierni znajduje się karta ciastek, pozostaje ona tam na następną rundę.
- Jeśli w cukierni nie ma karty ciastek (została zdobyta), weźcie kartę z góry **fabryki ciastek** i połóżcie ją w pustej cukierni.
- Zabierzcie swoje karty cukierni wykorzystane w tej rundzie. W nowej rundzie ponownie będziecie mieli do dyspozycji komplet kart cukierni.

Rozpoczyna się nowa runda. Gracze ponownie dokonują wyboru cukierni, a następnie udają się do nich, aby zdobyć ciastka.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy przygotowując nową rundę, nie będzie można uzupełnić przynajmniej jednej pustej cukierni (zabraknie kart w **fabryce ciastek**).

Gracze liczą punkty znajdujące się na zdobytych kartach ciastek. Wygrywa osoba, która zgromadziła najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą zdobytych kart ciastek. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



PĄCZKOPEDIA

Poniżej znajduje się opis **kart ciastek**. Cyfry w nawiasach oznaczają liczbę kart danego rodzaju w talii.

Uwaga! Działanie specjalne opisane na karcie należy wykonywać **od razu** po jej zdobyciu w cukierni.

Wyjątkiem jest karta **gniazdko** – jej działanie specjalne należy wykonać **na koniec rundy, podczas której ten smakołyk został zdobyty w cukierni**. Z tego powodu karty **gniazdko** – jako jedyne – oznaczone są **czerwoną gwiazdką** ★, a nie żółtą.

Gniazdko



2
Odkładasz do chłodni dowolne karty z cukierni.



Gniazdko (1 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni (na koniec rundy): odkładasz do **chłodni** dowolną liczbę kart ciastek pozostających w cukierniach. Na ich miejsce wykładasz karty z góry **fabryki ciastek**.
- Na koniec gry za gniazdko dostajesz **2 pkt.**



Pączek czekoladowy (3 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: dodatkowo zdobywasz kartę z **fabryki ciastek** (bierzesz ją z góry stosu i kładziesz przed sobą).
- Na koniec gry za pączka czekoladowego nie dostajesz punktów.



Pączuszki (6 szt.)

- Na koniec gry za 1 kartę pączuszków dostajesz **1 pkt.**, za 2 karty **3 pkt.**, za 3 karty **6 pkt.**, za 4 karty **10 pkt.**, za 5 i więcej kart **15 pkt.**



Eklerek (3 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: dodatkowo zdobywasz kartę z **chłodni** (bierzesz ją z góry stosu i kładziesz przed sobą).
- Na koniec gry za eklerka nie dostajesz punktów.



Pączek toffi (5 szt.)

- Na koniec gry za pączka toffi dostajesz **2 pkt.**



Pączek z lukrem (6 szt.)

- Na koniec gry za 1 kartę pączka z lukrem dostajesz **0 pkt.**, za 2 karty **5 pkt.**, za 3 karty **5 pkt.**, za 4 karty **10 pkt.**, za 5 kart **10 pkt.**, za 6 kart **15 pkt.**



Ciastko toffi (2 szt.)

- Jeśli na koniec gry masz więcej niż 6 rodzajów kart ciastek, za ciastko toffi dostajesz **3 pkt.**



Pączek bez nadzienia (7 szt.)

- Na koniec gry za pączka bez nadzienia dostajesz **1 pkt.** Jeśli masz więcej takich pączków niż rywale, dostajesz dodatkowo **3 pkt.** (w przypadku remisu każdy remisujący gracz dostaje **1 pkt.**)



Pączek z pudrem (4 szt.)

- Na koniec gry za pączka z pudrem dostajesz **3 pkt.**



Gniazdko (1 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni (na koniec rundy): odkładasz do **chłodni** dowolną liczbę kart ciastek pozostających w cukierniach. Na ich miejsce wykładasz karty z góry **fabryki ciastek**.
- Na koniec gry za gniazdko dostajesz **2 pkt.**



Pączek z kremem (6 szt.)

- Na koniec gry za 1 kartę pączka z kremem dostajesz **0 pkt.**, za 2 karty **6 pkt.**, za 3 karty **0 pkt.**, za 4 karty **15 pkt.**, za 5 kart **0 pkt.**, za 6 kart **25 pkt.**



Pączek bardzo czekoladowy (2 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: bierzesz 2 karty z **fabryki ciastek**. Jedną z nich zdobywasz (kładziesz przed sobą), a drugą odkładasz z powrotem do **fabryki ciastek** (na górę stosu).
- Na koniec gry za pączka bardzo czekoladowego nie dostajesz punktów.



Red Velvet (2 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: dodatkowo zdobywasz dowolną kartę z **chłodni** (przeoglądasz karty w stosie, bierzesz jedną z nich i kładziesz przed sobą).
- Na koniec gry za Red Velvet dostajesz **-2 pkt.**



Pączek z posypką (2 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: wybierasz jedną ze swoich kart i dajesz ją innemu graczowi (zdobywa ją).
Jeśli pączek z posypką jest twoją jedyną kartą, dajesz ją innemu graczowi.
- Na koniec gry za pączka z posypką dostajesz **2 pkt.**



Gniazdko (1 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni (na koniec rundy): odkładasz do **chłodni** dowolną liczbę kart ciastek pozostających w cukierniach. Na ich miejsce wykładasz karty z góry **fabryki ciastek**.
- Na koniec gry za gniazdko dostajesz **2 pkt.**



Drożdźówka (2 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: dodatkowo zdobywasz dowolną kartę ciastka innego gracza.
- Na koniec gry za drożdżówkę dostajesz **-2 pkt.**



Cynamonowy zawijas (2 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: wszyscy gracze przekazują ostatnio zdobytą kartę ciastka* graczowi siedzącemu z lewej strony. Jeśli któryś z graczy nie ma co przekazać (nie ma kart ciastek), odkładasz cynamonowego zawijasa do **chłodni** (gracze nie przekazują sobie kart).
- Na koniec gry za cynamonowego zawijasa dostajesz **1 pkt.**

* Podczas gry może się zdarzyć, że ktoś nie będzie pamiętał, którą kartę zdobył ostatnio. Aby tego uniknąć, możecie się umówić, że ostatnio zdobywane karty kładziecie przed sobą nieco na ukos.



Kawa (2 szt.)

- Na koniec gry dostajesz **1 pkt** za każdą kartę ciastka, która daje ci punkty ujemne.



Wczorajsze pączki (1 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: zdobywasz 0-3 dowolnych kart ciastek z chłodni (przeoglądasz karty w stosie, bierzesz maksymalnie 3 z nich i kładziesz przed sobą; możesz też żadnej karty nie wziąć).
- Na koniec gry za wczorajsze pączki dostajesz **-7 pkt.**



Mleko (1 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: odkładasz do **chłodni** 3 swoje karty ciastek albo tę kartę mleka.
- Na koniec gry za mleko dostajesz **5 pkt.**



Ciastko francuskie (2 szt.)

- Jeśli na koniec gry masz mniej niż 10 kart ciastek (wliczając to ciastko), za ciastko francuskie dostajesz **5 pkt.**



Pączek zombie (1 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: odkładasz tę kartę do **chłodni** (chłód ostudzi temperament zombie).
- Na koniec gry za pączka zombie **4 pkt.** dostaje osoba, która wyciągnie go z **chłodni** (pomogą w tym karty ciastek pozwalające brać karty z tego stosu).



Gniazdko (1 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni (na koniec rundy): odkładasz do **chłodni** dowolną liczbę kart ciastek pozostających w cukierniach. Na ich miejsce wykładasz karty z góry **fabryki ciastek**.
- Na koniec gry za gniazdko dostajesz **2 pkt.**



Pączek kajmakowy (2 szt.)

- Jeśli na koniec gry masz najmniej kart ciastek (wliczając tego pączka), za pączka kajmakowego dostajesz **5 pkt.** (w przypadku remisu każdy remisujący gracz dostaje **5 pkt.**).



Pączek pistacjowy (2 szt.)

- Jeśli na koniec gry masz mniej niż 7 rodzajów kart ciastek (wliczając tego pączka), za pączka pistacjowego dostajesz **3 pkt.**



Pączek malinowy (2 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: odkładasz dowolną swoją kartę ciastka do **chłodni**. Jeśli pączek malinowy jest twoją jedyną kartą, odkładasz go.
- Na koniec gry za pączka malinowego nie dostajesz punktów.



Pączek truskawkowy (2 szt.)

- Po zdobyciu w cukierni: odkładasz dowolną kartę ciastka innego gracza do **chłodni**. Jeśli żaden z rywali nie posiada kart ciastek, nie odkładasz żadnej karty.
- Na koniec gry za pączka truskawkowego dostajesz **-2 pkt.**



Bekon (1 szt.)

- Bekon w cukierni? Coś dla miłośników odważnych połączeń!
- Jeżeli na koniec gry posiadasz bekon, dostajesz **1 pkt** za każdy posiadany pączek toffi lub ciastko toffi.