

CANDY HUNTERS

ŁOWCY CUKIERKÓW

1-4

30 MIN

8+



SMART
FLAMINGO

MAREK
CHODAN

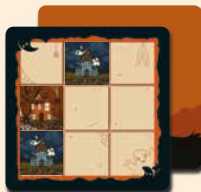
MICHAŁ
GRYN

JOANNA
MICHALSKA

Components



4 sets of 9 Building tiles
in each color



28 Regular Pattern
cards



20 double-sided
Puzzle cards



8 Haunted Pattern
cards



4 Player Aid cards



4 Ghost pawns



10 wooden Scare
Markers worth
-1 Victory Point



5 cardboard Scare
Markers worth
-2 or -3 Victory Points



4 sets of 5 Kid tokens
in each color

Setup

- 1 Place starting Building tiles and Ghost pawns as shown aside. No tiles of the same color may be placed edge-to-edge.
- 2 Separate the Building tiles into stacks by color and place the 4 stacks next to the playing area
- 3 Place Scare Markers next to the playing area.
- 4 Each player takes a set of 5 Kid tokens in one color.
- 5 Shuffle the Regular Pattern cards and place them face down next to the playing area. Each player then draws 2 Regular Pattern cards to their hands (these cards should be kept secret).



Advanced game: Haunted Patterns

After playing a few games, you can introduce a new element to the game — the Haunted Pattern cards. To do so: shuffle these cards and deal 1 to each player (should be kept secret). Put the rest of the Haunted Pattern cards in the box — they will not be used during the game.

Gameplay

The game lasts 6 rounds. During a round, players take turns clockwise, beginning with the starting player. The starting player is the person who ate the most sweets on the day the game is played.

On their turn, a given player performs the below actions in order:

- 1 Placing a Building
- 2 Moving a Ghost
- 3 Scoring a Pattern
- 4 Exchanging a Regular Pattern
- 5 Placing a Kid
(omitted in the last round)

1. ACTION: Placing a Building

Place a Building tile of any color next to the SIDE (not only a corner) of a Building previously placed on the board.

- ! Tiles are considered adjacent if they are connected by an edge (not by a corner).

In the rare case when Building tiles of a specific color have run out, the player has to choose a Building of a different color to place.

2. ACTION: Moving a Ghost

You can make up to 2 Ghost moves. To make a Ghost move, move it to the adjacent tile (through an edge, not a corner). You can move one Ghost 2 times, two Ghosts 1 time, one Ghost 1 time or make no Ghost moves at all.

If Ghost is moved into a tile with a Kid token, move that Kid token to any adjacent empty Building tile including one that Ghost just came from. Kid cannot be moved on a tile with a different Kid or Ghost.

If Ghost is moved into a tile with another Ghost, move that other Ghost once to any adjacent tile. The other Ghost can be moved to any adjacent tile, even one with a Kid or a Ghost. In such a case, apply the effects of Ghost movement described above.

! At any time, a single tile can hold **ONLY** 1 Kid or 1 Ghost. If a Ghost move would result in an impossible situation — meaning a Kid or a Ghost unable to move to any other tile, such a Ghost move is forbidden.

3. ACTION: Scoring a Pattern

You can score only 1 Pattern card during this action. It can be a Regular Pattern or a Haunted Pattern (in case of playing with Haunted Patterns). Regular Patterns give you 2 Victory Points at the end of the game and the Haunted Patterns are worth 5 Victory Points each.

Scoring a Pattern (general)

If any of your Pattern cards matches the Building tiles placed on a board:

- Reveal that Pattern card and put it face-up in front of you.
- If there is any Kid token on any Building tile designated by the Pattern card, that Kid token is returned to its owner along with the Building tile. The building tile should be turned over to its candy side and the Kid token should be placed on it. Such Kid tokens will not be used anymore during the game — they are busy eating the sweets.

- Take 1 Scare Marker for each Ghost on any Building tile designated by the pattern.
- In case of a Regular Pattern, draw a new Regular Pattern card into your hand.

! **Important:** you can rotate the Pattern to any facing but you cannot “mirror” flip it.

After scoring a Pattern, there can be “holes” in the playing area. Building tiles separated by such “holes” are still an integral part of the game and follow all rules.

Scoring a Haunted Pattern (advanced)

- Haunted Pattern cards include Ghosts. These Ghosts must be located on any Building tiles and do not grant Scare Markers. The Buildings with Ghosts are not considered part of the scoring Pattern.
- When scoring a Haunted Pattern you can ignore up to 3 requirements related to Building tiles or Ghosts but you have to draw the same number of Scare Markers.
- After scoring a Haunted Pattern card, do not draw a new Pattern card.

Example:

A player scores a Haunted Pattern. The playing area lacks one blue Building (A) and one Ghost is in a wrong location (B). The player may ignore up to 3 elements of the Haunted Pattern card and draw the same number of Scare Markers. In this case the player draws 2 Scare Markers. The Haunted Pattern card is always worth 5 victory points.



4. ACTION: Exchanging a Regular Pattern

You can discard one of your Regular Pattern cards and draw a new one. Place the discarded card at the bottom of the deck.

5. ACTION: Placing a Kid (omitted on the last round)

Place one of your Kid tokens on any empty Building tile.

Game End and Scoring

After 5 full rounds, when all players run out of Kid tokens, play one more round omitting step 5 (Placing Kid tokens). After that round the game ends and the player with the most Victory Points wins. The points are calculated in the following way:

- 2 Victory Points for each completed Regular Pattern
- 5 Victory Points for each completed Haunted Pattern
- 2 Victory Points for the first Candy of a given color
- 1 Victory Point for any additional Candies in the same color
- -1 Victory Point for each Scare Marker

In case of a tie, the winner is determined using the following criteria, in order:

- The winner is the player with the least number of completed Patterns (simply count the number of all Pattern Cards of a given player) .
- The winner is the player with the least number of Scare Markers.
- The winner is the player with the greatest number of colors of their candies.

If the above fails to determine the winner, the game ends in a tie.

The Large Ghost pawn

The Large Ghost pawn was a crowdfunding exclusive only for backers. However, if you wish, you can incorporate the Large Ghost rules in your games by substituting the Large Ghost pawn by any suitable replacement.

Playing with the Large Ghost

- Place the Large Ghost next to the playing area during game setup.
- Every time a Building tile is added to the playing area, the Large Ghost should be placed on that Building.
- The Large Ghost follows all other rules related to Ghosts and their movement and impact on scoring.

Candy Hunters Puzzles

Puzzles for single player or for cooperative play with friends or children

The puzzles presented on the Puzzle cards use slightly modified rules of the basic game. Each presents the playing area during a game and requires discovering moves that will allow you to collect the required number of Victory Points in a given number of rounds. When solving Puzzles, use elements for only one player — no matter the number of people trying to solve the Puzzle. There is only one “player” to take all the actions.

The Puzzles will help you to learn the game, to improve your pattern recognition skills and to discover smart moves. You can also solve them together with friends or children.

Goal

The Puzzle card shows the number of points required to win **1** and the number of rounds you have to complete the task **2**. You earn points according to the basic rules of the game, and the available Patterns are located at the bottom of the card **3**.

Each puzzle has a number and difficulty level **4** ranging from very simple to very difficult.



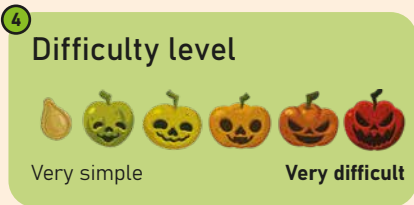
Special rules

The turn of the player solving the Puzzle is very similar to that of a normal game. You only need to skip the 5th action: Placing a Kid.

All Kid tokens shown on a Puzzle card belong to the player solving that Puzzle.

The Puzzle is considered solved if you manage to collect the required number of points in the required number of rounds without cheating or breaking the rules.

Good luck!



Puzzle solutions



(see page 22)

Zawartość pudełka



4 zestawy kafelków Budynków
(po 9 w każdym kolorze)



28 kart
Zwykłych Układów



20 dwustronnych
kart Zagadek



8 kart Nawiedzonych
Układów



4 karty pomocy



4 pionki Duchów



10 drewnianych
Znaczników Strachu
(wartych -1 Punkt
Zwycięstwa)



5 kartonowych
Znaczników Strachu
(wartych -2 albo
-3 Punkty Zwycięstwa)



4 zestawy żetonów
Dzieciaków
(po 5 w każdym kolorze)

Przygotowanie do gry

- 1 Rozłóż startowe kafelki Budynków i pionki Duchów według przykładu obok, tak aby żadne dwa kafelki w tym samym kolorze nie stykały się bokami.
- 2 Umieść kafelki Budynków podzielone kolorami na 4 stosy obok pola gry.
- 3 Połóż Znaczniki Strachu obok pola gry.
- 4 Każdy gracz bierze wszystkie Dzieciaki w wybranym kolorze.
- 5 Potasuj karty Zwykłych Układów i umieść je w stosie obrazkami do dołu obok pola gry. Następnie każdy gracz dobiera 2 karty na rękę (są niejawne).



Zaawansowana rozgrywka: Nawiedzone Układy

Gdy rozegracie już kilka partii, możecie wprowadzić dodatkowy element — karty Nawiedzonych Układów. W takiej sytuacji potasujecie karty Nawiedzonych Układów i rozdajcie każdemu z graczy po 1 (są niejawne). Resztę kart Nawiedzonych Układów odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

Przebieg gry

Gra trwa 6 rund. W rundzie gracze wykonują swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Graczem rozpoczynającym jest osoba, która tego dnia zjadła najwięcej słodyczy.

W swojej turze gracz wykonuje akcje w następującej kolejności:

- 1 Umieszczenie Budynku
- 2 Ruch Duchów
- 3 Punktowanie Układu
- 4 Wymiana Zwykłego Układu
- 5 Umieszczenie Dzieciaka
(nie wykonuje się w ostatniej rundzie)

1. AKCJA: Umieszczenie Budynku

Kafelek Budynku z dowolnie wybranego stosu umieść tak, aby stykał się bokiem (nie tylko narożnikiem) z kafelkiem Budynku znajdującym się już na stole.

! Kafelki są **sąsiadujące**, jeśli stykają się bokami.

W rzadkich przypadkach, gdy skończą się kafelki Budynków w danym kolorze, nie możesz już ich dobrać. Nie zastępuj ich niczym — musisz dobrać inny dostępny kolor.

2. AKCJA: Ruch Duchów

Możesz wykonać do 2 ruchów Ducha. Ruch Ducha polega na przestawieniu wybranego Ducha na sąsiadujący kafelek Budynku (tzn. taki, który styka się bokiem z kafelkiem, na którym jest Duch). Możesz zatem wykonać ruch o 2 pola jednym Duchem, ruch o 1 pole dwoma Duchami, ruch o 1 pole jednym Duchem albo nie ruszać się żadnym Duchem.

Jeśli Duch zostanie przestawiony na kafelek z Dzieciakiem: natychmiast przesuń tego Dzieciaka na dowolny, pusty, sąsiadujący kafelek Budynku (może to być kafelek, z którego przyszedł Duch). Dzieciak nie może wejść na kafelek z innym Dzieciakiem ani z Duchem, ani znaleźć się poza kafelkiem Budynku.

Jeśli Duch zostanie przestawiony na kafelek z innym Duchem: natychmiast przesuń tego innego Ducha na dowolny, sąsiadujący kafelek Budynku. Kafelek, na który przestawiasz tego innego Ducha, nie musi być pusty — jeśli znajduje się na nim żeton Dzieciaka lub kolejny Duch, postępuj zgodnie z wcześniejszymi zasadami.

⚠ **Na każdym polu może znajdować się zawsze tylko 1 Duch albo 1 Dzieciak.** Jeżeli ruch Ducha spowodowałby, że któregoś z tych komponentów nie można przestawić w żadne przewidziane przez zasady miejsce, wówczas taki ruch jest niedozwolony.

3. AKCJA: Punktowanie Układu

Możesz zapunktować tylko 1 kartę Układu w rundzie. Może to być Zwykły albo Nawiedzony Układ (w przypadku gry z Nawiedzonymi Układami). Zwykły Układ będzie wart 2 punkty zwycięstwa na koniec gry, zaś Nawiedzony Układ 5 punktów zwycięstwa.

Punktowanie

Jeśli na jednej z twoich kart Układu znajduje się Układ obecny w polu gry, to:

- wyłóż kartę punktującego Układu przed sobą,
- każdy gracz zabiera z pola gry kafelek Budynku z punktującego Układu, na którym znajduje się jego Dzieciak. Następnie odwraca ten kafelek na stronę z porcją Cukierków. Robi to każdy gracz, nie tylko gracz wykonujący swoją turę. Dzieciaka zdjętego z planszy należy położyć na zdobytej porcji Cukierków —

nie wróci już do gry, zajęty konsumowaniem zdobytych łupów,

- weź 1 Znacznik Strachu za każdego Ducha, który znajduje się na Budynku zaliczającym się do punktującego Układu,
- jeśli był to Zwykły Układ, dobierz nową kartę Zwykłego Układu na rękę.

! **Ważne:** kartę Układu możesz dowolnie obracać, ale nie odbijać lustrzanie.

Po zapunktowaniu Układu mogą pojawić się „dziury” w polu gry. Kafelki Budynków oddzielone pustą przestrzenią, wciąż stanowią pole gry i podlegają normalnym zasadom.

Zaawansowana rozgrywka: Nawiedzone Układy

- Nawiedzone Układy zawierają Duchy. Te Duchy muszą znajdować się na dowolnych Budynkach i nie powodują otrzymania Znaczników Strachu. Budynki, na których stoją Duchy, nie wchodzi b o wiem w skład punktowanego Układu.
- Punktując Nawiedzony Układ, możesz zignorować maksymalnie 3 wymagania dotyczące Budynku lub Ducha w zamian za tę samą liczbę Znaczników Strachu.
- Po zapunktowaniu Nawiedzonego Układu nie dobierasz nowej karty na rękę.

Przykład

Gracz punktuje Nawiedzony Układ. W polu gry brakuje 1 niebieskiego Budynku (A) oraz 1 Duch nie jest na właściwej pozycji (B). Gracz może jednak zignorować maksymalnie 3 wymagania Nawiedzonego Układu i dobrać tyle Znaczników Strachu, ile wymagań zignorował. W tym przypadku gracz pobiera 2 Znaczniki Strachu. Karta Nawiedzonego Układu zawsze warta jest 5 punktów zwycięstwa.



4. AKCJA: Wymiana Zwykłego Układu

Możesz odrzucić jedną z kart Zwykłego Układu z ręki i dobrać nową. Odrzuconą kartę włóż na spód talii.

5. AKCJA: Umieszczenie Dzieciaka

Umieść swojego Dzieciaka na dowolnym pustym kafelku Budynku. Pomiń w ostatniej rundzie.

Koniec gry i punktacja

Po upływie 5 rund, gdy nie macie już żadnych Dzieciaków do umieszczenia na Budynku, rozgrywacie ostatnią, 6. rundę, pomijając akcję Umieszczenia Dzieciaka. Następnie gra się kończy i zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. Każdy podlicza punkty w następujący sposób:

- 2 Punkty Zwycięstwa za każdy zrealizowany Zwykły Układ,
- 5 Punktów Zwycięstwa za zrealizowany Nawiedzony Układ (w przypadku zaawansowanej rozgrywki),
- 2 Punkty Zwycięstwa za pierwszą porcję Cukierków w danym kolorze,
- 1 Punkt Zwycięstwa za każdą kolejną porcję Cukierków w tym samym kolorze,
- -1 Punkt Zwycięstwa za każdy Znacznik Strachu.

Jeżeli występuje remis w liczbie punktów, o zwycięstwie pomiędzy remisującymi graczami decydują następujące kryteria, wedle kolejności:

- Zwycięzcą zostaje gracz z mniejszą liczbą kart Układów (liczymy Układy Zwykłe i Nawiedzone razem).
- Zwycięzcą zostaje gracz z mniejszą liczbą Znaczników Strachu.
- Zwycięzcą zostaje gracz z większą liczbą kolorów Cukierków.

Jeżeli powyższe kryteria wciąż nie wyłaniają zwycięzcy, partia kończy się remisem.

Duży Duch

Pionek Dużego Ducha stanowił nagrodę dla wspierających grę na zbiorce społecznościowej. Każdy z Was może jednak zagrać z zasadami Dużego Ducha, używając dowolnej zabawki lub figurki, jaką macie w domu.

Gra z Dużym Duchem:

- Podczas przygotowania rozgrywki umieść Dużego Ducha obok pola gry.
- Za każdym razem, gdy dokładany jest kafelek Budynku, należy na nim postawić Dużego Ducha.
- Duży Duch podlega wszystkim pozostałym zasadom, którym podlegają inne Duchy.

Zagadki

Łamigłówki do samodzielnego rozwiązania lub zabawy z dziećmi

Zagadki przedstawione na kartach Zagadek opierają się na lekko zmodyfikowanych zasadach podstawowej wersji gry. Każda z nich prezentuje pole gry w trakcie rozgrywki i wymaga znalezienia ruchów, które pozwolą zebrać wymaganą liczbę Punktów Zwycięstwa w zadanej liczbie rund. Na potrzeby Zagadek przyjmujemy, że rozwiązujący ją gracz jest jedynym graczem i nikt inny nie wykonuje żadnych akcji.

Zagadki pozwolą Ci lepiej zrozumieć zasady gry, poszerzą Twoją spostrzegawczość i nauczą Cię sprytnych ruchów. Możesz też rozwiązywać je wspólnie z przyjaciółmi lub dzieckiem.

Zadanie

Na karcie Zagadki znajduje się liczba punktów wymagana do zwycięstwa ① oraz liczba rund, które mamy na zrealizowanie zadania ②. Punkty zdobywasz zgodnie z podstawowymi zasadami gry, a dostępne Układy znajdują się w dole karty ③. Każda Zagadka ma stopień trudności ④.



Specjalne zasady

Tura gracza rozwiązującego Zagadkę jest bardzo podobna do tej rozgrywanej w normalnej grze. Należy jedynie pominąć 5. akcję Umieszczenia Dzieciaka.

Wszystkie Dzieciaki przedstawione na karcie Zagadki należą do gracza rozwiązującego tę Zagadkę.

Zagadka jest uważana za rozwiązaną, jeśli uda Ci się w sposób zgodny z zasadami zebrać wymaganą liczbę punktów w ustalonej liczbie rund.

Powodzenia!

④ Stopnie trudności



Łatwy

Trudny

Roz- wiązania zagadek



1



2

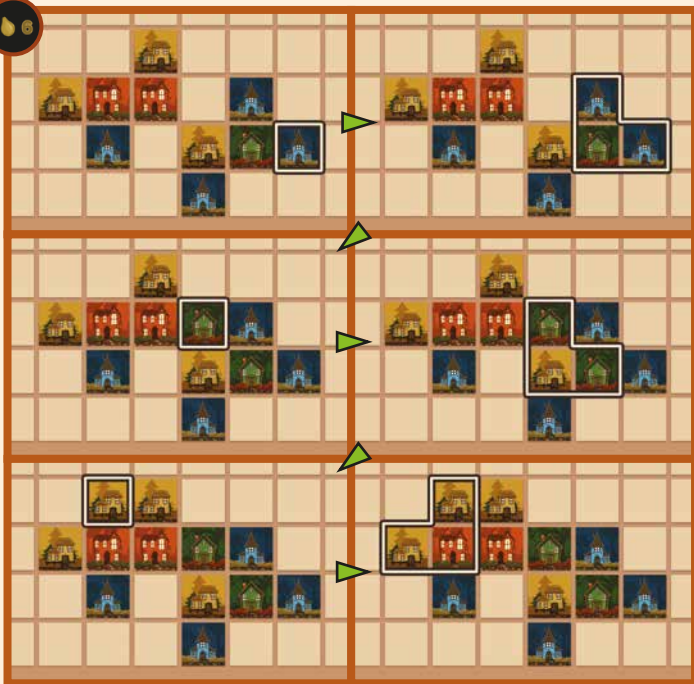


3

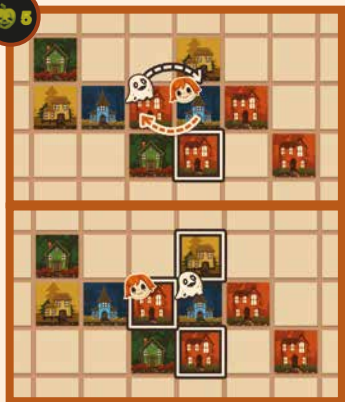


4



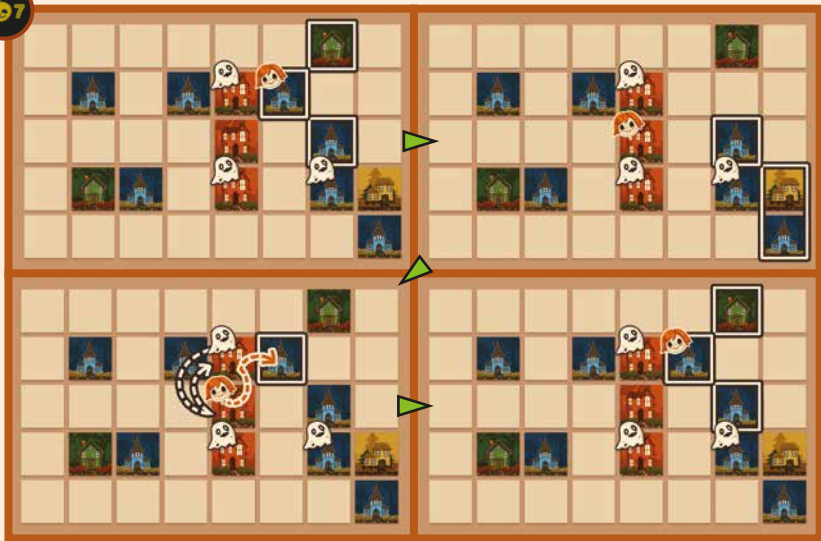








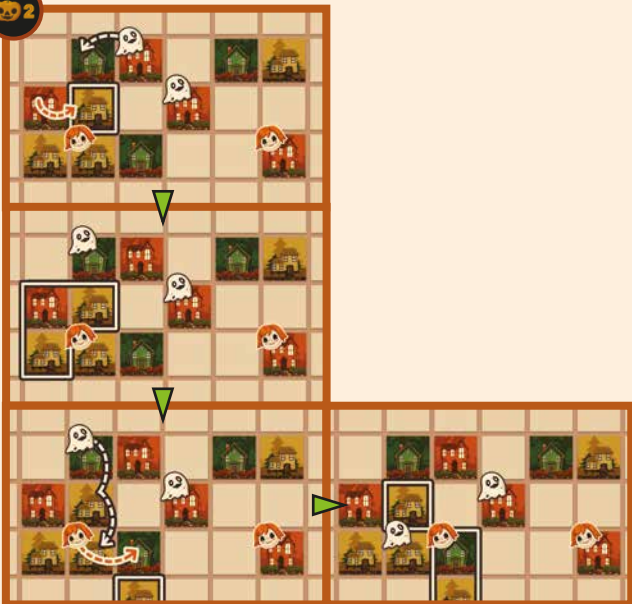




1



2



3



4



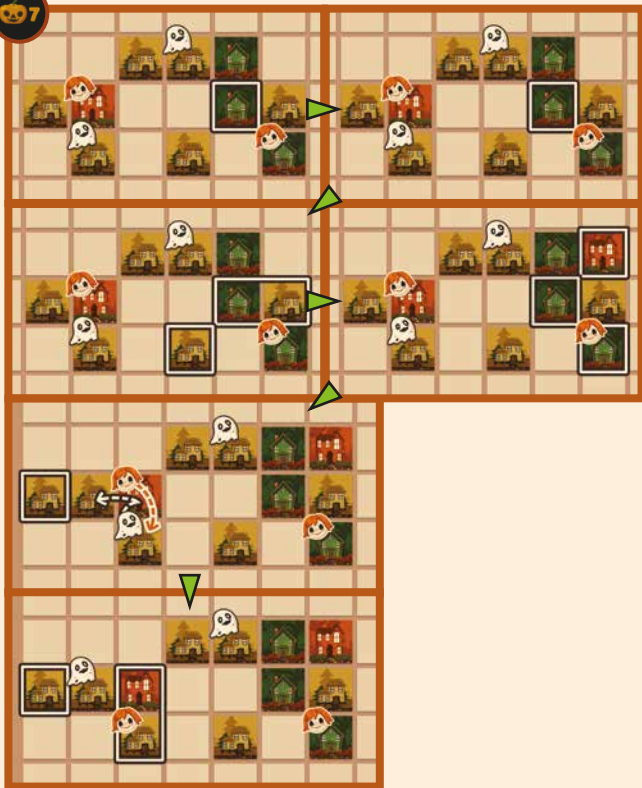
8



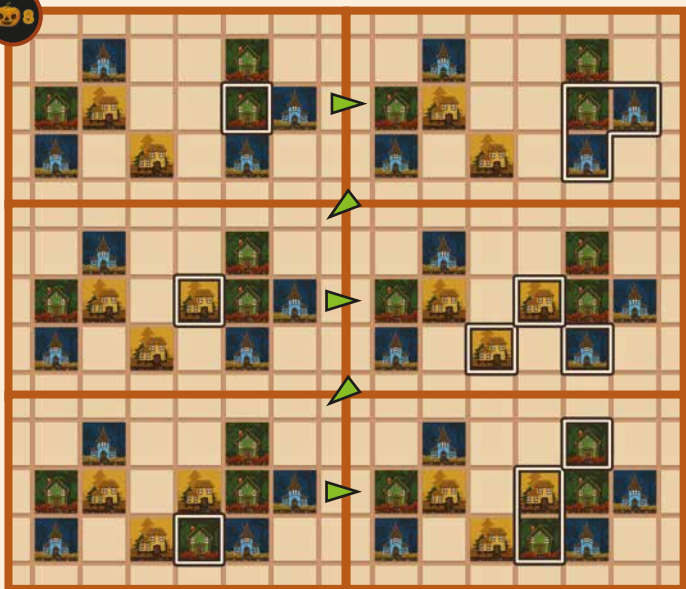
6



7



8



1



2



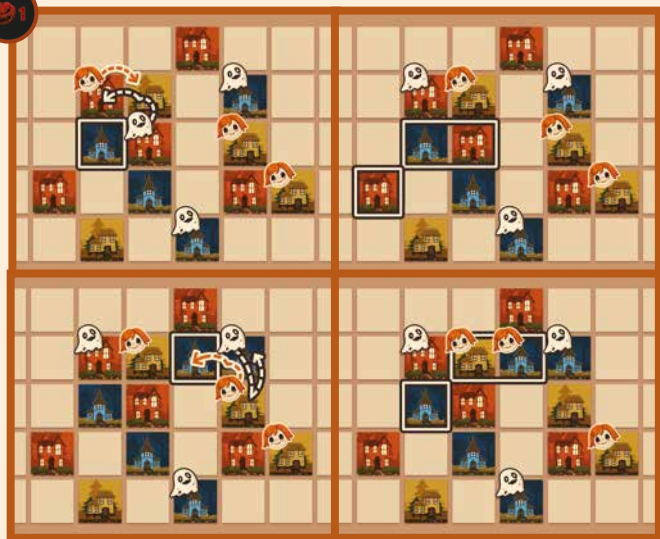
3



33









Wydawca



Publisher

Autorzy

Marek Chodań, Michał Gryń

Ilustracje

Joanna Michalska

Koordynator projektu

Krzysztof Głoński

Menedżer produkcji

Adam Foland

DTP

Mateusz Czekała

Korekta (PL)

Ewa Graniak-Wosinek

W razie pytań do zasad

lub braku elementów

prosimy o kontakt:

contact@smartflamingo.pl

www.smartflamingo.pl

Designers

Marek Chodań, Michał Gryń

Illustrations

Joanna Michalska

Project manager

Krzysztof Głoński

Production manager:

Adam Foland

DTP

Mateusz Czekała

Language correction (EN)

Jarosław Kuczyński

If you have any questions about

the rules or there are missing

items, please contact us:

contact@smartflamingo.pl

www.smartflamingo.pl