DOMEK

INSTRUKCJA

CEL GRY

Podczas gry będziecie tworzyć własny Domek, wybierając pomieszczenia, które się w nim znajdą, i upiększając go dodatkami. Rozgrywka potrwa dwanaście rund, a w każdej z nich będziecie umieszczali na swojej planszy Domku po jednej karcie pomieszczenia. Po wyczerpaniu się talii kart nastąpi koniec gry i punktowanie. Do tego czasu każde z Was będzie miało kompletny Domek, a zwycięży ta osoba, która najlepiej go rozbuduje.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

tor dobierania kart

znacznik pierwszego gracza

4 plansze Domku

10 żetonów wyposażenia

4 płytki pomocy

talia kart pomieszczeń

talia kart dodatków

Nie musisz czytać tej instrukcji! Poznaj zasady w wersji uproszczonej oraz wideo:

www.wydawnictworebel.pl/domek

PRZYGOTOWANIE

– Każde z Was bierze planszę Domku i płytkę pomocy.

– Na środku stołu połóżcie planszę przedstawiającą tor dobierania kart.

– Potasujcie talię kart dodatków i umieśćcie ją zakrytą na polu A. Następnie rozłóżcie we wskazanych miejscach 4 odkryte karty z tej talii.

– Potasujcie talię kart pomieszczeń i połóżcie zakrytą na polu B. Następnie rozłóżcie we wskazanych miejscach 5 odkrytych kart z tej talii.

– Znacznik pierwszego gracza otrzymuje najmłodszy z uczestników zabawy.

– Żetony wyposażenia połóżcie obok planszy tak, aby każde z Was miało do nich łatwy dostęp.

POLE PIERWSZEGO GRACZA
To pole jest zawsze puste.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

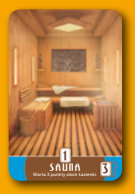
Rozgrywka trwa 12 rund.

W każdej rundzie, począwszy od osoby posiadającej znacznik pierwszego gracza i kolejno, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wybieracie z toru dobierania po parze kart. Parą kart nazywamy kartę pomieszczenia z dolnej części toru dobierania wraz ze znajdującą się nad nią kartą z talii dodatków (albo z **POLEM PIERWSZEGO GRACZA**, pozwalającym graczowi przejąć znacznik pierwszego gracza). Dobraną kartę pomieszczenia umieszczacie natychmiast na niezajętym polu na własnej planszy Domku, starając się tworzyć jak największe pomieszczenia tego samego rodzaju (zob. **Zasady wykładania kart pomieszczeń** na str. 6). Z kartą dodatku postępujemy zgodnie ze szczegółowym opisem zamieszczonym na następnej stronie.

Jeżeli nikt nie wybrał karty pomieszczenia, nad którą znajduje się **POLE PIERWSZEGO GRACZA**, znacznik pierwszego gracza zostaje u tej osoby, która miała go ostatnio, i to ona ponownie będzie grała jako pierwsza.

Gdy wszyscy kolejno wybierzecie już swoje pary kart, pozostałe na torze karty odrzucacie na stos kart odrzuconych. Następnie na tor należy wyłożyć ponownie 4 karty z talii dodatków w górnej części toru oraz 5 kart pomieszczeń w dolnej części toru. Tak postępujecie łącznie przez 12 rund aż do wyczerpania obu talii, po czym następuje koniec gry i podliczanie punktów.

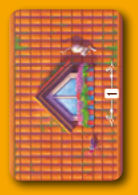
KARTY POMIESZCZEŃ – z tych kart tworzycie Wasze pomieszczenia. Wykładacie je na 10 polach dwóch górnych kondygnacji.



KARTY POMIESZCZEŃ (ANEKSY) – punktacja niektórych kart (*Sauny*, *Spiżarni*, *Garderoby*) jest zależna od pomieszczeń, z którymi sąsiadują. Te karty także wykładacie na dwóch górnych kondygnacjach.

KARTY POMIESZCZEŃ PIWNICZNYCH – kładziecie je tylko na 2 polach najniższej kondygnacji. Karty te są wyróżnione ciemną ramką i posiadają nazwę i punktację w górnej części.

Z kartami z talii dodatków postępujecie zależnie od ich typów:



KARTA DACHU – umieszczacie ją **ZAKRYTĄ** na planszy, w miejscu wyznaczonym na materiały na dach. Odłożonych tam kart dachów nie można oglądać do końca gry. W grze występują cztery kolory kart dachów.

KARTA WYPOSAŻENIA – bierzecie odpowiadający jej żeton, który natychmiast umieszczacie na wskazanym na karcie pomieszczeniu, a samą kartę odrzucacie na stos kart odrzuconych. Jeśli ktoś z Was, wziąwszy kartę wyposażenia, nie chce bądź nie może jej użyć w swoim Domku, odrzuca ją na stos kart odrzuconych i nie bierze żetonu. Położenie żetonu wyposażenia na karcie pomieszczenia w Domku **ZAMYKA** to pomieszczenie (zob. **Zasady wykładania kart pomieszczeń** na str. 6).

KARTA NARZĘDZIA – umieszczacie ją odkrytą obok swojej planszy Domku. Możecie skorzystać z karty narzędzia w dowolnym momencie gry podczas wykonywania swojego ruchu i zgodnie z instrukcją na karcie. Karty narzędzi są jednorazowe, po ich wykorzystaniu należy je odrzucić.

KARTA POMOCNIKA – umieszczacie ją odkrytą obok swojej planszy Domku. Pomocnicy, za wyjątkiem *Dekoratorki*, przynoszą Wam korzyści na koniec gry i dopiero wtedy używacie ich zdolności (zgodnie z opisem na karcie i w instrukcji).

Dla wygody warto stworzyć osobne stosy dla talii pomieszczeń i talii dodatków – ułatwi to końcowe procedury w przypadku posiadania niektórych kart pomocników, a także usprawni porządkowanie przed kolejną rozgrywką.

Rozgrywka dla 2 i 3 graczy

Jeżeli gracie w 2 lub 3 osoby, na początku każdej rundy, tuż po wyłożeniu nowych kart na torze, gracz posiadający znacznik pierwszego gracza musi odrzucić z gry parę sąsiadujących ze sobą kart (kartę pomieszczenia i znajdującą się nad nią kartę z talii dodatków). Nie może odrzucić karty pomieszczenia będącej w parze z polem pierwszego gracza.

Wariant. Możecie uprościć rozgrywkę, decydując się na nieodrzucanie wspomnianej pary kart. Jest to wariant gry przeznaczony do zabawy z młodszymi graczami.

ZASADY WYKŁADANIA KART POMIESZCZEŃ

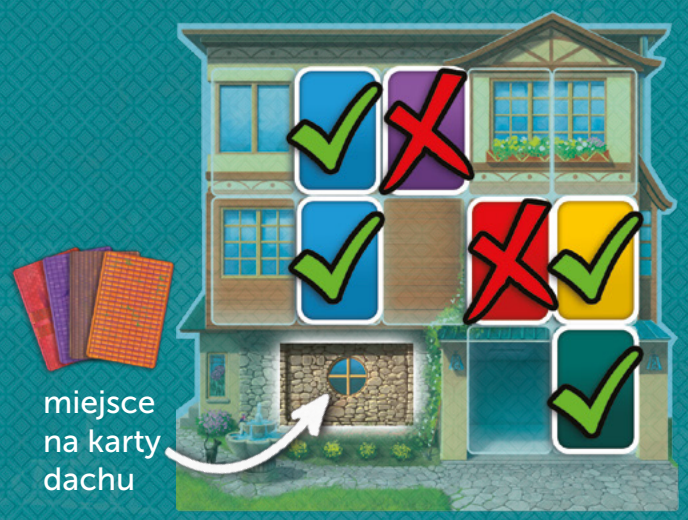
Pobraną z toru kartę pomieszczenia wykładacie na wybrane puste pole swojej planszy Domku. Raz wyłożonej karty pomieszczenia **nie można przekładać** na inne miejsce (pozwalają na to tylko niektóre karty pomocników i narzędzi). Nie ma obowiązku dokładania kart od lewej do prawej strony. Na danej kondygnacji mogą pozostać puste miejsca pomiędzy pomieszczeniami – uzupełnicie je w późniejszym etapie rozgrywki. Istnieją jednak 3 ograniczenia:

[A] Poniżej karty pomieszczenia nie może się znajdować puste pole.

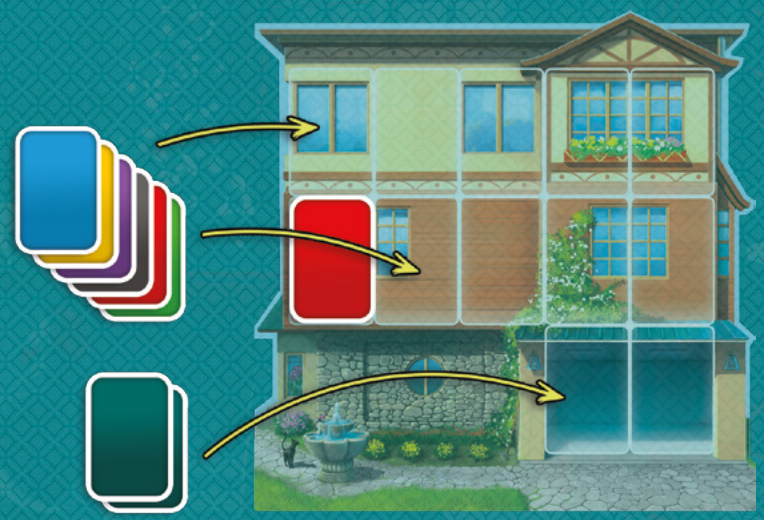
[B] Karty piwnic muszą trafić do najniższej kondygnacji, czyli podpiwniczenia, a pozostałe karty pomieszczeń muszą trafić do dwóch górnych kondygnacji.

[C] Podczas rozbudowy nie wolno przekroczyć maksymalnej wielkości pomieszczenia określonej na jego karcie (zob. następna strona).

[A]



[B]



Jeżeli z jakiegoś powodu nie chcecie albo nie możecie wyłożyć właśnie dobranej karty pomieszczenia, to zawsze można położyć ją na planszy Domku rewersem do góry. Stanie się „pustym pomieszczeniem", które na koniec gry przynosi 0 punktów. Poniżej pustego pomieszczenia nie może być pustego pola. Puste pomieszczenia mogą ze sobą sąsiadować.

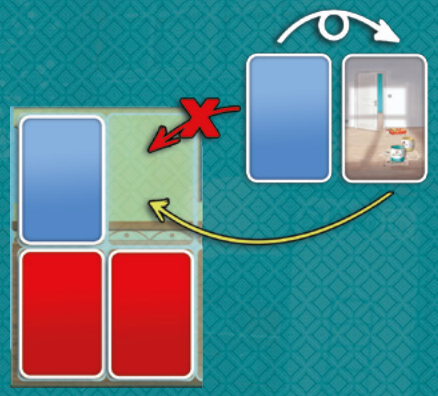
[C]

Do Sypialni zbudowanej z 2 kart nie można dołożyć 3 karty.

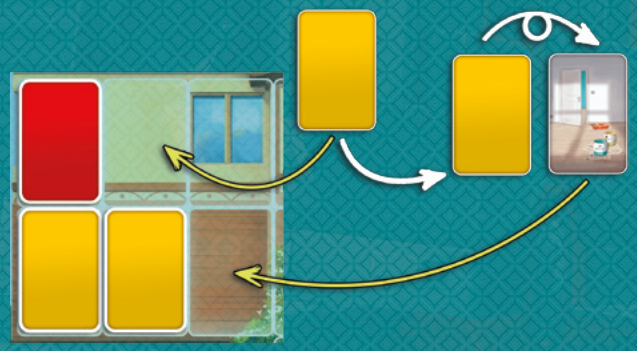
Pomieszczenia rozbudowujemy w poziomie. Mogą się składać maksymalnie z 1 karty, 2 kart albo 3 kart. Pomieszczenie, które osiągnęło swój maksymalny rozmiar (lub takie, na którym leży żeton wyposażenia), nazywamy pomieszczeniem **ZAMKNIĘTYM** (np. *Sypialnia* składająca się z 2 sąsiadujących kart). Obok **ZAMKNIĘTEGO** pomieszczenia nie można już położyć karty tego samego rodzaju. Jeśli pomieszczenie zostało **ZAMKNIĘTE**, a ktoś z Was musi albo koniecznie chce zapełnić sąsiadujące miejsce kartą tego samego rodzaju, to kładzie ją zakrytą jako puste pomieszczenie (za 0 punktów).

Uwaga! Karty pomieszczeń tego samego rodzaju mogą być wykładane obok siebie w pionie. Rozpatruje się je jak odrębne pomieszczenia i punktuje osobno.

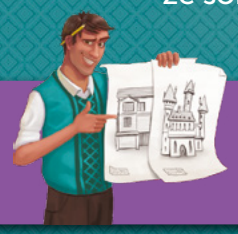
Zuzia wybrała kartę Łazienki. Maksymalny rozmiar tego pomieszczenia to 1 karta. Jeżeli Zuzia chce albo musi zapełnić widoczne na rysunku puste pole, to musi obrócić kartę Łazienki i zamienić ją w puste pomieszczenie.



*Z kolei Wojtek ma do wyboru 2 pola na rozbudowę i wybrał z toru kartę **Kuchni**. Może zbudować nową **Kuchnię** obok Salonu, ale uniemożliwi to dalszą jego rozbudowę, albo położy puste pomieszczenie obok ZAMKNIĘTEJ już **Kuchni** (maksymalny rozmiar **Kuchni** to 2 karty).*



Umieszczenie na karcie żetonu wyposażenia automatycznie ZAMYKA to pomieszczenie i nie można go już rozbudowywać. W tym przypadku obowiązuje także wspomniana wcześniej zasada – jeżeli ktoś z Was jest zmuszony do wyłożenia przy ZAMKNIĘTYM pomieszczeniu z wyposażeniem kolejnej karty tego samego rodzaju albo koniecznie chce zapełnić to miejsce tą właśnie kartą, to kładzie ją zakrytą jako puste pomieszczenie o wartości 0 punktów. Puste pomieszczenia mogą ze sobą sąsiadować.



Wojtek postanowił ustawić w swoim ledwie rozpoczętym Salonie *(składającym się z 1 karty) piękny* Fortepian. Fortepian *to instrument bardzo delikatny, jego obecność uniemożliwia wszelkie prace remontowe, więc* Salon *zostaje ZAMKNIĘTY.*

KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Gdy upłynie 12 rund, wszyscy zapełnicie swoje plansze Domków 12 kartami pomieszczeń. Wówczas nadchodzi moment na podziwianie projektów i podliczenie punktów. Dla wygody warto skorzystać z dołączonego do gry notesu z tabelką.

Pamiętajcie, by podczas podliczania punktów skorzystać ze zdolności kart: *Dostawca*, *Majster* i *Dekarz*, jeśli je posiadacie!

Punkty otrzymacie za:

– wybudowane pomieszczenia (pokoje),

– dach,

– żetony wyposażenia,

– bonusy za funkcjonalność Domku.

Punkty za pomieszczenia

Większość pomieszczeń zapewnia liczbę punktów zależną od ich rozmiaru (czyli liczby pomieszczeń tego samego rodzaju sąsiadujących ze sobą na tym samym piętrze). Liczba punktów jest wskazana w ikonie na karcie.

Jeśli pomieszczenie Sypialnia *zostanie rozbudowane do 2 kart, to za taki zestaw otrzymamy 4 punkty.*

Salon składający się z 1 karty zapewnia tylko 1 punkt. Jeśli zaś uda się umieścić 2 karty *Salonu* obok siebie (sąsiadująco w poziomie, czyli na jednym piętrze), to *Salon* daje 4 punkty. Gdy umieści się obok siebie 3 karty *Salonu*, to tak rozbudowany *Salon* zapewnia łącznie 9 punktów. Ikony informują o liczbie kart, z jakich może być zbudowane pomieszczenie, oraz o wartościach punktowych.

Garaż składający się z 1 karty nie daje punktów, natomiast *Garaż* utworzony z 2 kart zapewnia 4 punkty.

Punkty za żetony wyposażenia

Każdy żeton wyposażenia ma nadrukowaną wartość punktową. Jeśli ktoś z Was posiada kartę *Dekoratorki* (zob. **Karty pomocników** na str. 12–13), każdy jego żeton wyposażenia jest wart o 1 punkt więcej.

Wojtek ma w swoim Domku Sypialnię *złożoną z 1 karty. Gdy w kolejnej rundzie bierze kartę* Domek dla kota*, decyduje się umieścić żeton z* Domkiem dla kota *w swojej* Sypialni*.* Sypialnia *od tego momentu jest ZAMKNIĘTA, nie może do niej dołożyć drugiej karty* Sypialni*. Co więcej, gdy w dalszym przebiegu gry weźmie kartę* Łóżko z baldachimem*, musi ją odrzucić i nie może już umieścić drugiego żetonu w tej* Sypialni*. Gdyby wybudował drugą* Sypialnię *(byle nie sąsiadująco w poziomie z już ZAMKNIĘTĄ), mógłby w niej umieścić* Łóżko z baldachimem*.*

Bonusy za funkcjonalność Domku

Za spełnienie 2 wyszczególnionych na płytce pomocy wymagań możecie otrzymać dodatkowe punkty:

[A] Posiadanie *Łazienki* na każdym z dwóch pięter – 3 punkty.

[B] Posiadanie w swoim Domku *Łazienki*, *Kuchni* i *Sypialni* – 3 punkty. Pomieszczenia te mogą być dowolnej wielkości oraz w dowolnych (dozwolonych) miejscach na planszy Domku. Te dodatkowe punkty otrzymujecie tylko raz – posiadanie 2 *Łazienek*, 2 *Kuchni* i 2 *Sypialń* nie zapewni kolejnych 3 punktów.

Punkty za dach

Za każdym razem, gdy ktoś z Was pobiera kartę dachu, powinien położyć ją ZAKRYTĄ na wyznaczonym miejscu swojej planszy Domku. Podczas gry nie podglądacie zebranych tam kart. Na koniec rozgrywki każde z Was odkrywa wszystkie zebrane przez siebie karty dachów i spośród nich wybiera 4, które stworzą dach jego Domku. Wszystkie nadmiarowe, niewybrane karty nie będą miały znaczenia, nie otrzymacie za nie punktów. Punkty, które otrzymacie za budowę Waszych dachów, zależą od zebranych kart. Jeżeli ktoś z Was ma mniej niż 4 karty dachów, jego dach jest niekompletny, więc nie otrzyma żadnych punktów za dach.

Gracze otrzymują:

Za zbudowanie NIEJEDNOLITEGO dachu (4 karty w różnych kolorach) – 3 punkty.

Za zbudowanie JEDNOLITEGO dachu (4 karty dachu tego samego typu) – 8 punktów.

niejednolity dach – 3 punkty

jednolity dach – 8 punktów

Ponadto każde okno zapewnia kolejny dodatkowy punkt, ale tylko wtedy, gdy dach (zarówno niejednolity, jak i jednolity) jest kompletny (4 karty). Każdy kolor dachu zawiera 1 kartę okna.

niejednolity dach z dwoma oknami –
3 punkty za dach + 2 × 1 punkt za okna = 5 punktów

maksymalna punktacja za dach –
8 punktów za jednolity dach + 1 punkt za okno = 9 punktów

Wygrana

Wygrywa ta osoba, która zgromadziła największą liczbę punktów. W rzadkiej sytuacji, gdy dochodzi do remisu, współdzielicie zwycięstwo. Jeżeli jednak koniecznie chcecie wyłonić zwycięzcę, poszukajcie na kartach pomieszczeń w swoich Domkach poukrywanych dzieci. Gracz, który znajdzie ich więcej, wygrywa.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART Z TALII DODATKÓW

Karty wyposażenia

Po pobraniu karty wyposażenia bierzecie odpowiadający jej żeton, który umieszczacie w pomieszczeniu wskazanym na karcie, a samą kartę odkładacie na stos kart odrzuconych. Żeton wyposażenia ZAMYKA pomieszczenie, ale wciąż można go dołożyć do pomieszczenia, które osiągnęło już swój maksymalny rozmiar. Sformułowanie ZAMYKA oznacza, że pomieszczenie nie może być już rozbudowane kolejnymi kartami.

W 1 pomieszczeniu (liczy się pomieszczenie jako całość, a nie każdą kartę oddzielnie) może znajdować się tylko 1 żeton wyposażenia. Żetonu wyposażenia nie można położyć na pustym pomieszczeniu.

Żetony wyposażenia *Domek na drzewie* oraz *Domek dla ptaków* nie zajmują miejsca w pomieszczeniach, można posiadać oba jednocześnie – kładziecie je obok swojej planszy Domku.

Karty pomocników

Pomocnicy, za wyjątkiem *Dekoratorki*, działają na koniec gry, już po zbudowaniu Domku. Na karcie pomocnika znajduje się skrócony opis działania, poniżej – szczegółowy.

DEKARZ – na koniec gry wybierz ze stosu kart odrzuconych dowolną kartę dachu i dołącz ją do swoich materiałów na dach.

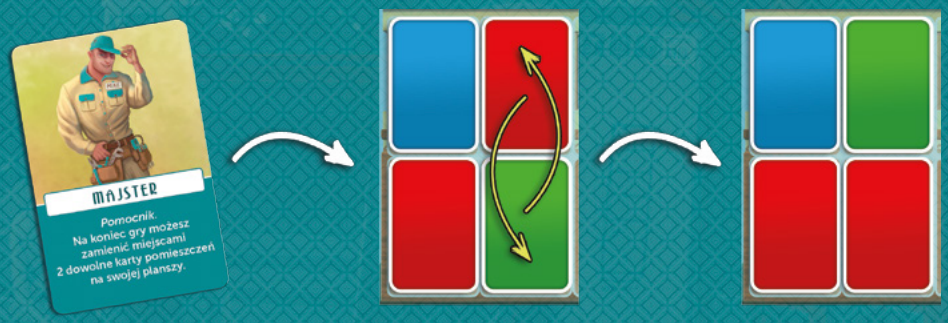
Uwaga! *Dekarza* musisz użyć, zanim spojrzysz w swoje zebrane wcześniej materiały na dach!

DOSTAWCA – na koniec gry wybierz ze stosu kart odrzuconych dowolną kartę pomieszczenia i zamień ją z dowolną kartą w swoim Domku (także z pustym pomieszczeniem). Nowo umieszczona karta pomieszczenia musi spełniać wszystkie warunki wykładania kart. Jeśli odrzucisz kartę z żetonem wyposażenia, nie otrzymujesz za niego punktów.

MAJSTER – na koniec gry możesz zamienić miejscami 2 karty pomieszczeń w swoim Domku. Karty w nowym układzie muszą spełniać ogólne warunki wykładania kart (np. karty *Garażu* nie można położyć na piętrze, a karty pomieszczenia obok **ZAMKNIĘTEGO** identycznego pomieszczenia na tym samym piętrze). Jeśli przemieszczamy kartę pustego pomieszczenia (czyli odwróconą kartę), to pozostaje odwrócona i daje 0 punktów.

Uwaga! Jeśli dzięki działaniu *Majstra* w pomieszczeniu znajdą się 2 żetony wyposażenia, to 1 z nich należy odrzucić!

Dzięki Majstrowi Zuzia przemieściła kartę Salonu tak, aby znalazła się obok drugiej takiej samej karty.



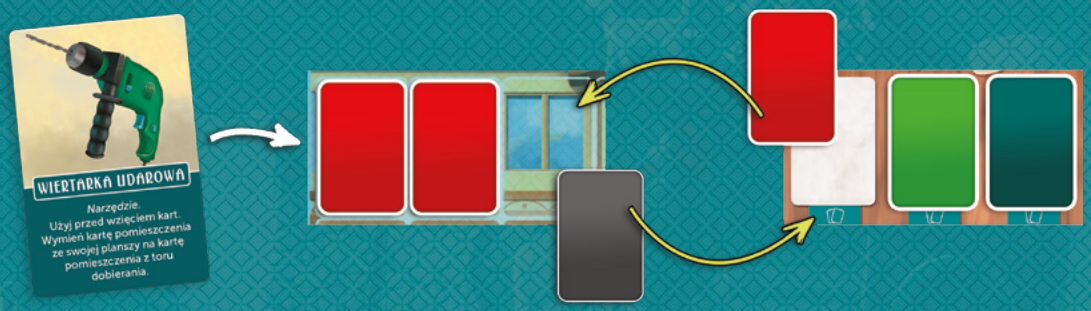
ARCHITEKTKA – zwiększa wartość każdego z bonusów za funkcjonalność Domku o 1 punkt (za posiadanie *Łazienki* na każdym piętrze dostajesz 4 punkty; za posiadanie *Kuchni*, *Łazienki* i *Sypialni* także 4 punkty). Puste pomieszczenia, dzięki pracy *Architektki*, udaje się zaadaptować do potrzeb mieszkańców i przynoszą one na koniec gry 1 punkt.

DEKORATORKA – jej działanie trwa od momentu, gdy weźmiesz tę kartę. Żetony wyposażenia nie **ZAMYKAJĄ** Twoich pomieszczeń (ale wciąż można mieć tylko 1 taki żeton w pomieszczeniu). Każdy z żetonów jest wart na koniec gry o 1 punkt więcej, niż jest na nim napisane. Jeżeli przed wzięciem *Dekoratorki* w jakimś pomieszczeniu znajdował się żeton wyposażenia, to z chwilą jej wzięcia pomieszczenie przestaje być ZAMKNIĘTE – można je rozbudować (o ile nie osiągnęło maksymalnego rozmiaru). W każdym pomieszczeniu wciąż może znajdować się tylko 1 żeton wyposażenia.

Karty narzędzi

Karty narzędzi kładziecie obok swoich plansz Domków i możecie je wykorzystać w czasie gry, w swojej kolejce (za wyjątkiem karty *Młota pneumatycznego*). Karty narzędzi mają działanie jednorazowe, po ich wykorzystaniu należy je odrzucić na stos kart odrzuconych. Karty narzędzi dobrane w ostatniej rundzie nie będą miały okazji zostać zastosowane, bowiem rozgrywka dobiegnie końca.

WIERTARKA UDAROWA – zagrywasz ją przed wzięciem kart z toru. *Wiertarka udarowa* pozwala Ci podmienić dowolną kartę pomieszczenia z toru dobierania z kartą pomieszczenia z planszy Twojego Domku. Położona w wyniku wymiany karta pomieszczenia musi trafić na to samo miejsce, z którego została wzięta karta odłożona na tor dobierania. Karta umieszczona w Domku musi spełniać wszystkie warunki umieszczania kart. Nie możesz odłożyć na tor pustego pomieszczenia.



Wymiana Gabinetu na trzecią kartę Salonu.

MŁOT PNEUMATYCZNY – zagrywasz go na początku rundy, zanim pierwszy gracz wybierze swoją parę kart! *Młot pneumatyczny* pozwala jednorazowo wykonać kolejkę przed pierwszym graczem (zamiast swojej, a nie dodatkowo). Nie otrzymujesz znacznika pierwszego gracza – kolejki następnych graczy będą toczyły się w standardowy sposób (począwszy od pierwszego gracza). W akcji wywołanej przez *Młot pneumatyczny* bierzesz tylko kartę pomieszczenia (przyporządkowaną jej kartę z talii dodatków odrzucasz).

BETONIARKA – zagrywasz ją tuż przed wzięciem kart. *Betoniarka* pozwala na zamianę miejscami 2 dowolnych kart pomieszczeń na torze dobierania.

Wojtek jest drugi w rundzie, zostały 4 pary do wyboru. Chce wziąć jedną z kart Salonu *i czerwony dach z oknem, więc, używając* Betoniarki, *przekłada kartę* Salonu *tak, by tworzyła parę z czerwonym dachem.*

RUSZTOWANIE – kartę *Rusztowania* umieszczasz na wolnym miejscu planszy Domku, które nie ma pod sobą pustego pola. W kolejnych rundach możesz zastąpić ją właśnie wziętą z toru kartą pomieszczenia. Nad kartą *Rusztowania* wolno budować pomieszczenia, tak jakby była kartą pomieszczenia.

Uwaga! Na koniec gry *Rusztowanie* nie może znajdować się na planszy. Musi zostać podmienione na jakąś kartę pomieszczenia.

Zamiast jednej części Garażu *Wojtek umieścił w swojej piwnicy kartę* Rusztowania *i teraz może wybudować nad nią* Salon. *Liczy na to, że w trakcie rozgrywki uda mu się dobrać kolejną kartę* Garażu *i zastąpić nią* Rusztowanie. *Jeżeli to się nie uda, przed końcem gry będzie musiał zastąpić* Rusztowanie *innym pomieszczeniem, nawet pustym.*

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl

wydawnictwo@rebel.pl

© 2016 Wszelkie prawa zastrzeżone.

PATRONAT MEDIALNY:

ZnadPlanszy.pl

W Roli Mamy
www.wrolimamy.pl

Autor gry: **Klemens Kalicki**

Ilustracje: **Bartłomiej Kordowski**

Redakcja i korekta: **Zespół Rebel**

Skład instrukcji: **Maciej Goldfarth** i **Łukasz S. Kowal**

PRZYKŁADOWA PUNKTACJA

Pomieszczenia

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

Łącznie za pomieszczenia: 15 pkt

Wyposażenie

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

Bonusy za funkcjonalność

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

Punkty za dach

Wybierz tylko 4 karty dachu.

- cały dach (4 karty) – 3 pkt
- okno – 1 pkt

WYNIK KOŃCOWY: 29 pkt