

**Autor:**  
Balázs Nagy  
**Ilustracje:**  
Marcin Minor

Grę poleca:



instrukcja wideo  
gry.nk.com.pl

# Choinka

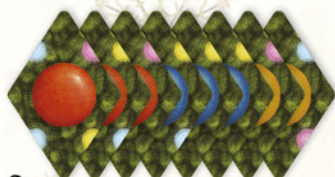
## ELEMENTY GRY

4 choinki

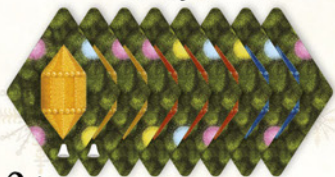


106 ozdób choinkowych:

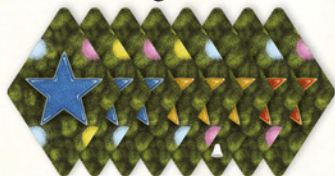
24 bombki kule



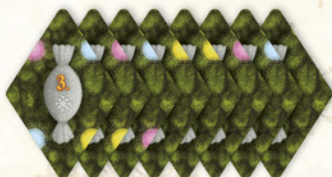
24 bombki kryształki



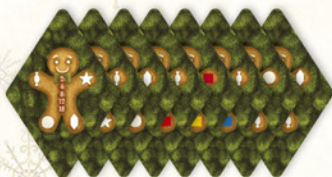
24 bombki gwiazdki



16 cukierków



18 piernikowych ludzików



30 płytek celów

Na płytkach znajduje się symbol prezentu . Im więcej takich symboli, tym trudniejszy cel do zrealizowania.



notes

ołówek



Choinka		Grupa 1	Grupa 2	Grupa 3	Grupa 4
Zadanie 1:	punkty za cel				
Zadanie 2:	punkty za cel				
Zadanie 3:	punkty za cel				
Zadanie 4:	punkty za cel				
Klasyfikacja gry:	punkty za cel				
Suma punktów:					

# CEL GRY

Gra będzie trwała 3 rundy. Waszym zadaniem jest ubranie choinki i zdobycie jak najwięcej punktów. Macie do dyspozycji 3 rodzaje bombek, cukierki, piernikowe ludziki i światełka. Od tego, w jaki sposób ubierzecie swoje choinki, zależy Wasz wynik na koniec gry.

Poniżej znajdują się zasady gry **dla 3–4 osób**. Wariant **2-osobowy** znajdziecie na końcu instrukcji.

## PRZYGOTOWANIE GRY



### Uwaga!

Cukierki i bombki oznaczone **dzwonkiem** wykorzystywane są **tylko podczas gry 4-osobowej**.

Grając w **mniej niż 4 osoby**, odłóżcie je do pudełka.


**A** W zależności od liczby graczy wyberzcie losowo poniższą liczbę **piernikowych ludzików** (pozostałe odłóżcie do pudełka):

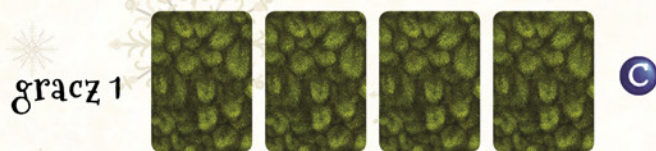
- w grze 3-osobowej: 9 piernikowych ludzików,
- w grze 4-osobowej: 12 piernikowych ludzików.

**Piernikowe ludziki biorące udział w grze** dołączcie do pozostałych **ozdób choinkowych (bombek i cukierków)** i potasujcie je razem. Następnie stwórzcie z nich **stos** (karty leżą obrazkiem do dołu) i umieśćcie na środku stołu.

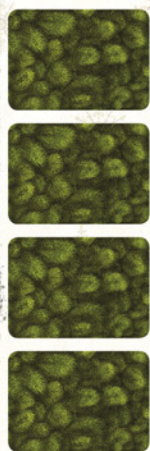
**B** Każdy gracz bierze 3 elementy choinki z wybranym rodzajem ozdób na rewersie i składa je w **jedną choinkę**. Następnie kładzie ją na stole przed sobą.



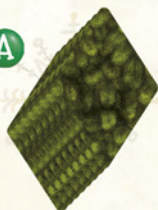
- C** Weźcie **plytki celów** oznaczone 1 i 2 prezentami . Potasujcie je i rozdajcie po **4 plytki** każdemu graczowi. Plytki należy trzymać w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje. Pozostałe plytki, również te z 3 prezentami (wykorzystywane są w wariantcie opisanym na końcu instrukcji) odłóżcie do pudełka.
- D** Wyrwijcie **kartkę z notesu** i napiszcie na niej imiona graczy. Razem z **ołówkiem** połóżcie ją z boku stołu. Podczas gry jedna osoba zapisywać będzie punkty zdobywane przez graczy.



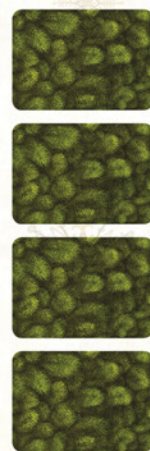
gracz 3



**A**



gracz 2



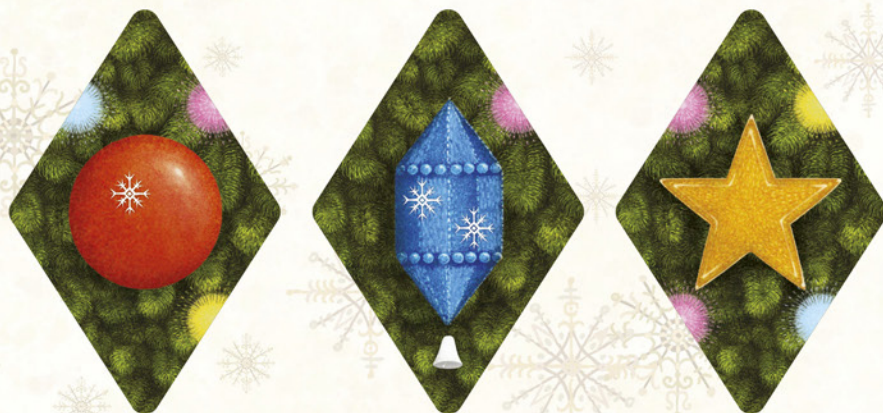
Zanim przejdziemy do zasad gry, spójrzcie, jak wyglądają **bombki, cukierki i piernikowe ludziki**, które umieszczacie na swoich choinkach.

## BOMBKI

Mają **3 kształty** (kule, kryształki, gwiazdki) i **3 kolory** (czerwone, niebieskie, pomarańczowe).

Na kartach znajdują się:

- 1 lub 2 **płatki śniegu** (za płatki będziecie zdobywać punkty),
- **połówki światełek** (za jednokolorowe światełka będziecie zdobywać punkty),
- **dzwonki** (karty z tym symbolem wykorzystywane są tylko w grze 4-osobowej).



## CUKIERKI

Wszystkie mają ten sam kształt i kolor.

Na kartach znajdują się:

- **cyfra i płatek śniegu** (cyfry oznaczają liczbę punktów, którą zdobędziecie za cukierki),
- **połówki światełek** (za jednokolorowe światełka będziecie zdobywać punkty),
- **dzwonki** (karty z tym symbolem wykorzystywane są tylko w grze 4-osobowej)



## PIERNIKOWE LUDZIKI

Mają ten sam kształt, kolor oraz punktację na guzikach (o której piszemy w dalszej części instrukcji).

Na kartach znajdują się również:

- **białe kształty ozdób** (informują, że punkty zdobędziecie za ozdoby w odpowiednim **KSZTAŁCIE**),
- **kwadraty w kolorach ozdób** (informują, że punkty zdobędziecie za ozdoby w odpowiednim **KOLORZE**).



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

**Gra trwa 3 rundy.** Podczas każdej rundy gracze wykonują poniższe działania:

- A** Wzięcie ozdób choinkowych
- B** Wybór celu
- C** Dekorowanie choinki
- D** Zdobywanie punktów

## **A** Wzięcie ozdób choinkowych

Każdy gracz bierze ze stosu **8 ozdób choinkowych**. Należy trzymać je w taki sposób, aby rywale nie widzieli, jakiego rodzaju ozdoby gracz posiada.

## **B** Wybór celu

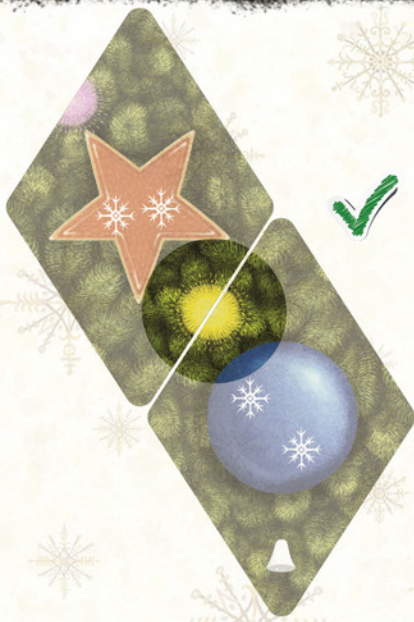
- Podczas przygotowania gry każdy gracz dostał 4 płytki celów. Teraz gracze wybierają spośród nich **po jednej płycie celów**. Kładą je na stole przed sobą obrazkiem do dołu.
- Gdy wszyscy gracze położą już wybrane przez siebie płytki, ujawniają je i kładą w rzędzie na środku stołu. Płytki te informują wszystkich graczy, za co będzie można zdobyć punkty na koniec tej rundy. Pozostałe płytki celów odłóżcie na stół obok siebie (co rundę będziecie z nich wybierać 1 cel).



## **C** Dekorowanie choinki

- Każdy gracz **wybiera jedną ozdobę** spośród **8** trzymanyh w ręce – nie pokazuje jej rywalom. Gdy wszyscy już wybiorą po jednej ozdobie, ujawniają je i **umieszczają na swoich choinkach** (zgodnie z zasadami opisanymi poniżej).
- Następnie pozostałe **7** ozdób każdy gracz **przekazuje osobie siedzącej z lewej strony**.
- Spośród otrzymanych 7 ozdób każdy gracz **ponownie wybiera jedną** – nie pokazuje jej rywalom. Gdy wszyscy już wybiorą po jednej ozdobie, ujawniają je i **umieszczają na swoich choinkach**.
- Następnie pozostałe **6** ozdób każdy gracz **przekazuje osobie siedzącej z lewej strony**.
- Runda toczy się w ten sposób do momentu, gdy graczom pozostaną w ręku **po 2 ozdoby**. Wtedy jedną z nich odkładają do pudełka (nie ujawniając jej nikomu), a drugą **umieszczają na swoich choinkach**. Teraz rozpocznie się **zdobywanie punktów** (opisane w dalszej części instrukcji).


## Zasady umieszczania ozdób na choince

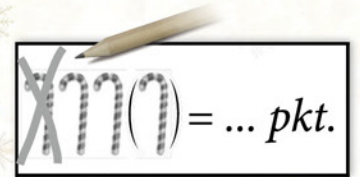
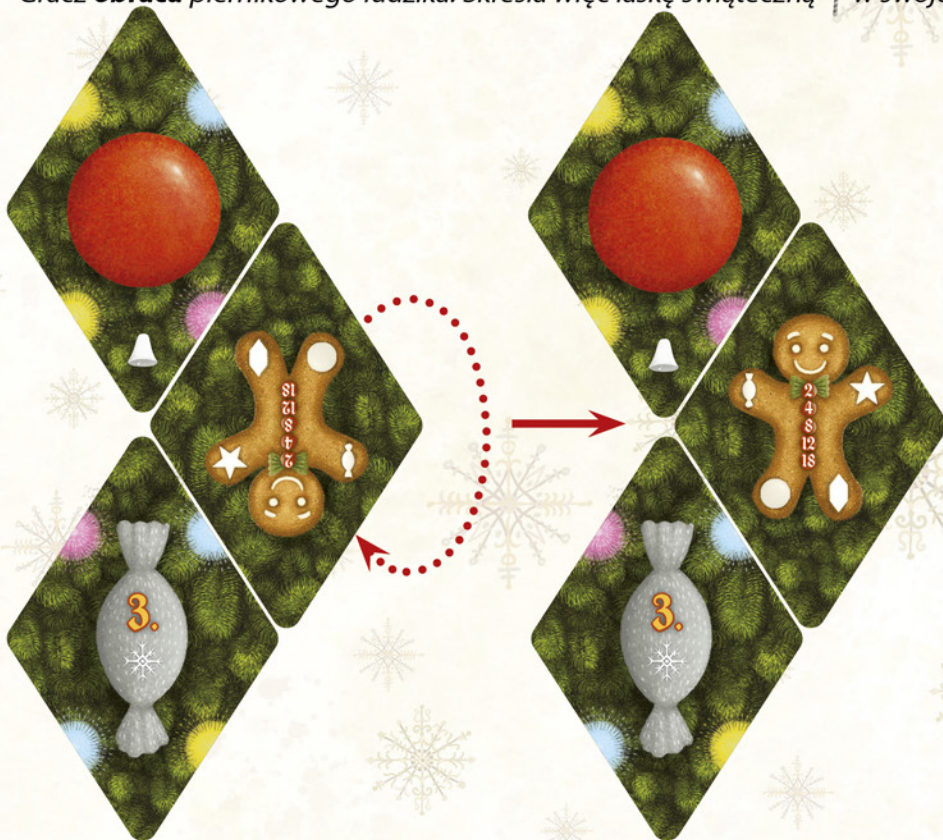
- Ozdoby można umieszczać **na wolnych polach choinki** (na jednym polu może leżeć tylko jedna ozdoba).
- Ozdoby **nie muszą przylegać** do siebie – gracz umieszcza je w dowolnej części swojej choinki.
- Ozdoba może być umieszczona **do góry nogami**.
- Połówki światełek **nie muszą do siebie pasować**. Poniżej przykłady:



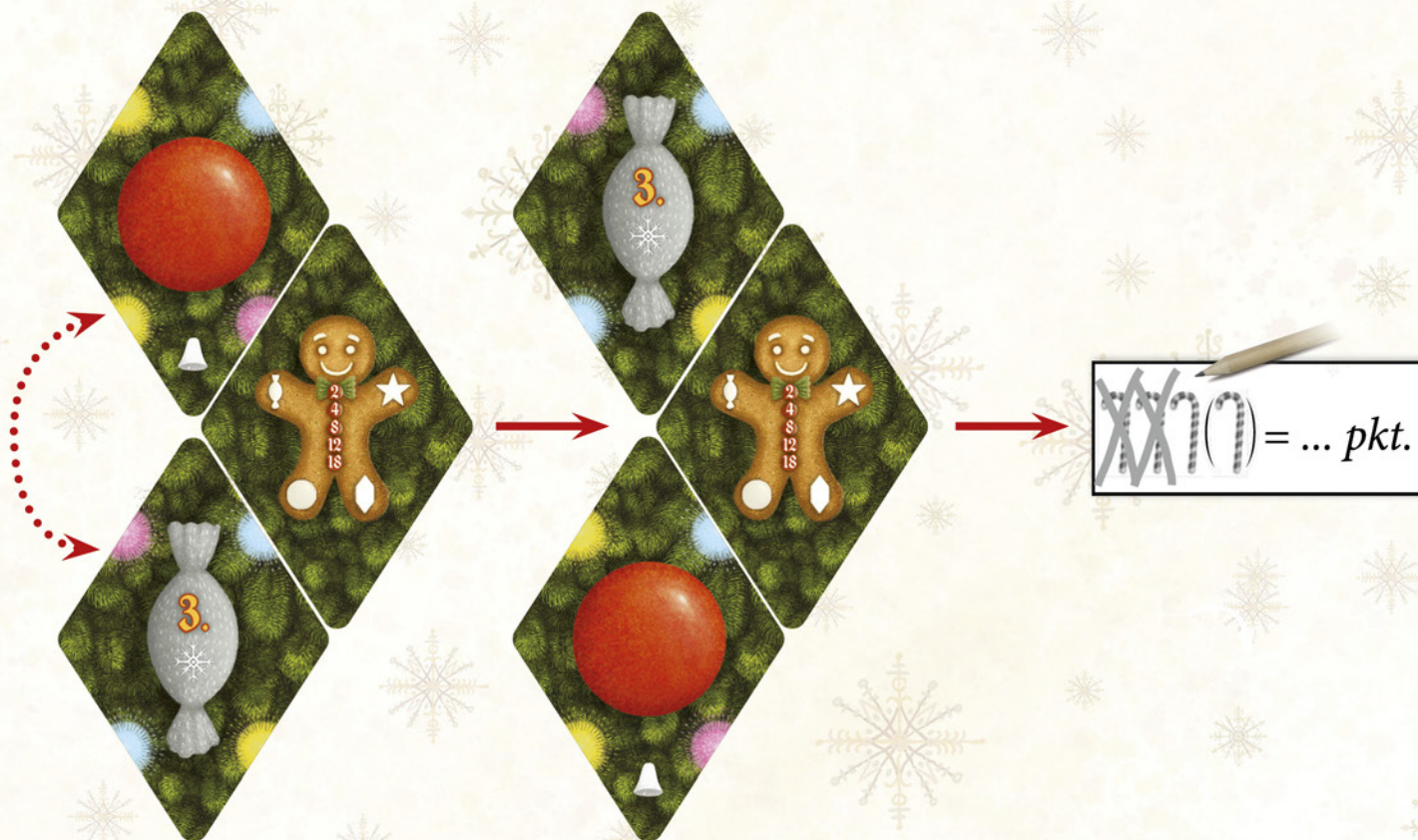
- **2 ozdoby leżące na choince można zamieniać miejscami** (w dowolnym momencie gry). Każdą zamianę gracz zaznacza w notesie, skreślając laskę świąteczną  w swojej kolumnie.
- **Ozdobę leżącą na choince można obracać do góry nogami** (w dowolnym momencie gry). Obrócenie każdej ozdoby gracz zaznacza w notesie, skreślając laskę świąteczną  w swojej kolumnie.

**Przykład 1:**

Gracz **obraca** piernikowego ludzika. Skreśla więc laskę świąteczną  w swojej kolumnie w notesie.



Następnie gracz **zamienia** miejscami czerwoną bombkę z cukierkiem. Skreśla więc następną laskę świąteczną  $\int$  w swojej kolumnie w notesie.



### Przykład 2:

Gracz **zamienia** miejscami 2 ozdoby. Dodatkowo **obraca** każdą z nich. Musi więc skreślić 3 świąteczne laski  $\int$  w swojej kolumnie w notesie (jedną za zamianę miejsc, a dwie za obrót dwóch ozdób).

## Uwaga!

Podczas gry **można dokonać trzech zmian na swojej choince** (zamiany miejsc lub obrotu).

Każdą z nich zaznacza się, skreślając laskę świąteczną  $\int$  w swojej kolumnie w notesie.

Każdy **nieskreślony** symbol laski = **1 punkt** na koniec gry.

$$\int\int\int(\int) = \dots \text{pkt.}$$

W notesie znajdują się 4 laski świąteczne. Czwartą (tę w nawiasie) wykorzystujemy wyłącznie podczas rozgrywki w **wariant trudniejszy** (opisany w dalszej części instrukcji).

## D Zdobywanie punktów

Po zakończeniu **dekorowania choinek** gracze zdobywają punkty za **płytki celów** leżące na środku stołu.

- Gracze po kolei liczą punkty za zrealizowanie celów z **każdej** z tych płytek.
- Zdobyte punkty zapisują w swojej kolumnie w notesie.
- Następnie płytki celów leżące na środku stołu odkładają do pudełka.

### Przykład:

Na początku rundy gracze wybrali poniższe płytki celów:



Cel **A**: **3 punkty** za każde różowe światełko na choince.

Cel **B**: **1 punkt** za każdą bombkę kulę na choince.

Dodatkowo **6 punktów** dla gracza, który ma ich najwięcej i **3 punkty** dla gracza drugiego w kolejności z największą liczbą bombek kul.

Cel **C**: **1 punkt** za każdy cukierek na choince. Dodatkowo **6 punktów** dla gracza, który ma ich najwięcej i **3 punkty** dla gracza drugiego w kolejności z największą liczbą cukierków.

Gracz liczy zdobyte punkty:

**A** **3 punkty** za jedno różowe światełko.

**B** **2 punkty** za 2 bombki kule.

Dodatkowo **3 punkty** za to, że zajął drugie miejsce pod względem liczby bombek kul.

**C** **1 punkt** za 1 cukierek.

Gracz zakończył rundę z wynikiem **9 punktów**

– zapisuje go w swojej kolumnie w notesie.

Gdy wszyscy gracze podliczą swoje punkty,

3 płytki celów odkładane są do pudełka.

Runda 1:		9
Runda 2:	punkty za cele	



# KONIEC GRY

Gra kończy się **po zakończeniu 3. rundy** (czyli po zdobyciu punktów za płytki celów leżące na środku stołu).

Następnie gracze zdobywają dodatkowe punkty za:

- A** płatki śniegu na ozdobach,
- B** piernikowe ludziki,
- C** światełka choinkowe,
- D** nieskreślone świąteczne laski.

## A Punkty za płatki śniegu na ozdobach

Gracze liczą płatki śniegu na bombkach. Za każdy płatek śniegu zdobywają **1 punkt**.

Następnie sumują wartości znajdujące się nad płatkami śniegu na cukierkach.

### Przykład:

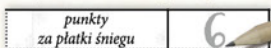
Na **pomarańczowej** bombce znajduje się **1 płatek śniegu = 1 punkt**.

Na **niebieskiej** bombce znajdują się **2 płatki śniegu = 2 punkty**.

Na cukierku znajduje się **płatek śniegu i cyfra 3 = 3 punkty**.

Gracz za płatki śniegu na swoich ozdobach zdobywa **6 punktów**.

Wynik ten zapisuje w swojej kolumnie w notesie.



## B Punkty za piernikowe ludziki

Na piernikowych ludzikach znajdują się ikonki symbolizujące **kształty** oraz **kolorы ozdób**. Punkty będziecie zdobywać, gdy ludzik sąsiadować będzie z odpowiedniej strony z ozdobą w danym kształcie lub kolorze.

### Przykład A

Punkty zdobędziecie za:

**cukierek**  
sąsiadujący  
z tej strony

bombkę  
w kształcie  
**gwiazdki**  
(w dowolnym kolorze)  
sąsiadującą z tej strony



bombkę w kształcie  
**kryształka**  
(w dowolnym  
kolorze)  
sąsiadującą  
z tej strony

**cukierek**  
sąsiadujący  
z tej strony

### Przykład B

Punkty zdobędziecie za:

**żółtą ozdobę**  
(w dowolnym  
kształcie)  
sąsiadującą  
z tej strony

**czerwoną  
ozdobę**  
(w dowolnym kształcie)  
sąsiadującą z tej strony



**cukierek**  
sąsiadujący  
z tej strony

**niebieską  
ozdobę**  
(w dowolnym kształcie)  
sąsiadującą z tej strony

# Uwaga!

Im więcej odpowiednich ozdób sąsiadować będzie z piernikowym ludzikiem, tym więcej punktów za niego zdobędziecie (punktacja znajduje się na guzikach ludzika):

- 2** – zdobędziecie **2 punkty**, jeśli **żadna z sąsiadujących ozdób** nie spełnia warunków podanych na ludziku.
- 4** – zdobędziecie **4 punkty**, jeśli **1 sąsiadująca ozdoba** spełnia warunek podany na ludziku.
- 8** – zdobędziecie **8 punktów**, jeśli **2 sąsiadujące ozdoby** spełniają warunki podane na ludziku.
- 12** – zdobędziecie **12 punktów**, jeśli **3 sąsiadujące ozdoby** spełniają warunki podane na ludziku.
- 18** – zdobędziecie **18 punktów**, jeśli **4 sąsiadujące ozdoby** spełniają warunki podane na ludziku.

## Przykład:

Gracz liczy zdobyte punkty za piernikowego ludzika:

- ✓ cukierek *pasuje* do ikonki cukierka na ręce ludzika,
- ✓ kryształek *pasuje* do ikonki kryształka na ręce ludzika,
- ✓ gwiazdka *pasuje* do ikonki gwiazdki na nodze ludzika,
- ✗ kula *nie pasuje* do ikonki cukierka na nodze ludzika.

**3 ozdoby pasują** do ikonek na ludziku, gracz zdobywa więc **12 punktów**. Wynik ten zapisuje w swojej kolumnie w notesie.

punkty za piernikowe ludziki	12
---------------------------------	----



## 🎁 Punkty za światełka choinkowe

Na wielu kartach znajdują się połówki światełek w różnych kolorach. Za każde **jednokolorowe światełko** (składające się z dwóch połówek w tym samym kolorze) gracz zdobywa **2 punkty**.

## Przykład:

Na rysunku obok znajdują się **2 jednokolorowe światełka: błękitne i żółte** (każde z nich składa się z dwóch połówek w tym samym kolorze). Gracz zdobędzie za nie **4 punkty**. Wynik ten zapisuje w swojej kolumnie w notesie.

punkty za światełka	4
------------------------	---

## D Punkty za nieskreślone świąteczne laski

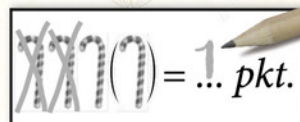
Za każdą **nieskreśloną** laskę świąteczną gracz zdobywa **1 punkt**.

Pamiętajcie, że w podstawowej wersji gry macie do dyspozycji 3 laski świąteczne. Tej czwartej (w nawiasie) nie bierzecie pod uwagę!

### Przykład:

Gracz w notesie ma **1 nieskreśloną** laskę świąteczną. Zdobywa więc **1 punkt**.


Wynik ten zapisuje w swojej kolumnie w notesie.



Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** gracze dzielą się zwycięstwem (w końcu są święta!).

## Wariant łatwiejszy

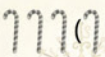
Wariant ten polecamy graczom mniej doświadczonym oraz grającym z dziećmi.

- W wariacie tym wykorzystywane są wyłącznie **płytki celów z jednym prezentem** . Potasujcie je i połóżcie na stole w stosie (nie rozdawajcie ich graczom).
- Przed każdą rundą **odkryjcie 3 płytki celów** z góry stosu.
- Gracze **nie mogą** zamieniać miejscami ozdób na choince oraz obracać ich. Nie otrzymują więc punktów za nieskreślone świąteczne laski.

Pozostałe zasady są bez zmian.

## Wariant trudniejszy

Wariant ten polecamy doświadczonym graczom.

- W wariacie tym wykorzystywane są **wszystkie płytki celów**.
- Na początku gry każdy otrzymuje **po 5 płytek celów**. Podczas **wyboru celu** każdy gracz wybiera jedną płytkę spośród pięciu trzymanyh w ręce. Nie odkłada jej jednak na środek stołu (jak w podstawowej wersji gry). Podczas **dekorowania choinki** przekazuje ją razem z ozdobami graczowi z lewej strony. Dzięki temu gracze stopniowo poznają cele, za które będzie można zdobyć punkty w danej rundzie. Gdy płytka celu wróci do gracza, który ją wybrał, gracz kładzie ją odkrytą na środku stołu.
- Każdy gracz może **skreślić 4 laski świąteczne** , czyli 4 razy zamienić ozdoby lub obrócić je.
- **Uwaga!** Pierwszą ozdobę choinkową gracz może umieścić w dowolnym miejscu. Kolejne ozdoby **muszą przynajmniej jednym bokiem przylegać** do ozdób wcześniej umieszczonych na choince.

Pozostałe zasady są bez zmian.

## Wariant dwuosobowy

Grając w dwie osoby, obowiązują poniższe zasady (niezależnie od tego, czy gracze w wersję podstawową, czy któryś z wariantów gry).

- Przygotujcie grę jak do rozgrywki 3-osobowej (patrz: **PRZYGOTOWANIE GRY**, str. 2).
- Trzecim graczem będzie **gracz neutralny**, za którego ruch będą wykonywać gracze.

• Podobnie jak w podstawowej wersji gra trwa 3 rundy, podczas których gracze wykonują poniższe działania:

- A** Wzięcie ozdób choinkowych
- B** Wybór celu
- C** Dekorowanie choinki
- D** Zdobywanie punktów

**B** Podczas **wyboru celu** gracze wybierają i ujawnią swoje cele, a następnie losują 1 cel dla gracza neutralnego i kładą tę płytkę odkrytą na stole (w podstawowej wersji gry oraz w wariantcie trudniejszym).

**C** Podczas **dekorowania choinki** gracze losują jedną z ozdób gracza neutralnego i umieszczają ją na wolnym polu na jego choince. Pozostałe ozdoby podają w lewo i powtarzają czynności aż do zakończenia rundy.

**D** Podczas **zdobywania punktów** gracz neutralny nie zdobywa punktów, ale ozdoby leżące na jego choince liczą się, gdy rozpatrujemy płytki celów dające punkty za 1. i 2. miejsce. Gracz neutralny może zająć 1. lub 2. miejsce, tym samym pozbawiając dodatkowych punktów jednego z graczy.

Pozostałe zasady są takie same jak w podstawowej wersji gry.

### Przykład:

*Cel: 1 punkt za każdego cukierka na choince. Dodatkowo 6 punktów dla gracza, który ma ich najwięcej i 3 punkty dla gracza drugiego w kolejności z największą liczbą cukierków.*

*Gracz A ma 3 cukierki na swojej choince, otrzymuje więc 3 punkty.*

*Gracz B ma 1 cukierek, co daje mu 1 punkt.*

*Gracz neutralny ma 4 cukierki. Ponieważ ma ich najwięcej, nikt nie otrzymuje dodatkowych 6 punktów. Gracz A dostaje 3 dodatkowe punkty za zajęcie drugiego miejsca pod względem liczby cukierków.*



## OPIS PŁYTEK CELÓW

### Uwaga!

Podczas zdobywania punktów za zrealizowane cele każda ozdoba może być liczona **tylko raz**. Nie może więc być uwzględniana przy więcej niż jednym celu.



**6 punktów**  
za każdą **parę piernikowych ludzików i cukierków** stykających się narożnikiem **w pionie**.



**6 punktów**  
za każdą **parę piernikowych ludzików i cukierków** stykających się narożnikiem **w poziomie**.



4 punkty za każdą parę bombek o takim samym kształcie i kolorze stykających się narożnikami w pionie.



4 punkty za każdą parę bombek o takim samym kształcie i kolorze stykających się narożnikami w poziomie.



3 punkty za każde różowe / żółte / błękitne światełko.



1 punkt za każdą ozdobę wskazaną na płytce:

- bombkę gwiazdkę (kolor nie ma znaczenia),
- bombkę kulę (kolor nie ma znaczenia),
- bombkę kryształek (kolor nie ma znaczenia),
- bombkę pomarańczową (kształt nie ma znaczenia),
- bombkę czerwoną (kształt nie ma znaczenia),
- bombkę niebieską (kształt nie ma znaczenia),
- cukierek.

Dodatkowo gracz z największą liczbą ozdób danego typu otrzymuje 6 punktów, a kolejny gracz otrzymuje 3 punkty. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje w posiadaniu największej liczby ozdób, wszyscy dostają 6 punktów. Nikt jednak nie otrzymuje 3 punktów za drugie miejsce. Jeśli remis jest na drugim miejscu, wszyscy remisujący gracze zdobywają 3 punkty.



**6 punktów**  
za każdy rząd, w którym  
znajduje się **każdy**  
**z trzech kształtów bombek:**  
kula, kryształek i gwiazdka  
(kolor bombek nie ma znaczenia).



**6 punktów**  
za każdy rząd, w którym  
znajduje się **każdy**  
**z trzech kolorów bombek:**  
niebieski, czerwony i pomarańczowy  
(kształt bombek nie ma znaczenia).



**2 punkty**  
za każdego **piernikowego ludzika**.  
Dodatkowo gracz z największą  
liczbą piernikowych ludzików  
otrzymuje **6 punktów**, a kolejny  
gracz otrzymuje **3 punkty**.



**5 punktów**  
za każdy rząd, w którym  
**na obu końcach znajdują się**  
**bombki o takim samym**  
**kolorze i kształcie**.



**6 punktów**  
za każde **3 bombki o takim samym kolorze**  
**lub kształcie**, które ułożone są tak,  
jak pokazuje płytka.



**4 punkty**  
za każde 3 ozdoby ułożone w układ przedstawiony na płytce  
i tworzące **2 światełka** (niezależnie od tego, w jakim są kolorze).



## 5 punktów

za każdy rząd ozdób posiadający liczbę **płatków śniegu** podaną na płytce (lub większą). Za każdą z tych płytek można zdobyć aż 25 punktów (jeśli w każdym rzędzie ozdób będzie wymagana liczba płatków śniegu).

**Przykład:** Jeśli w najdłuższym rzędzie ozdób znajdować się będzie w sumie 6 (lub więcej) płatków śniegu, gracz zdobędzie 5 punktów.



## 6 punktów

za **3 bombki** sąsiadujące ze sobą bokami. Pierwsza z nich musi być **bez płatków śniegu**, na drugiej musi być **1 płatek**, a na trzeciej **2 płatki**.



## 8 punktów

za **4 bombki** ułożone, jak pokazuje płytka. Bombki te muszą posiadać **taką samą liczbę płatków śniegu** (0, 1 lub 2).



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa  
www.nk.com.pl  
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

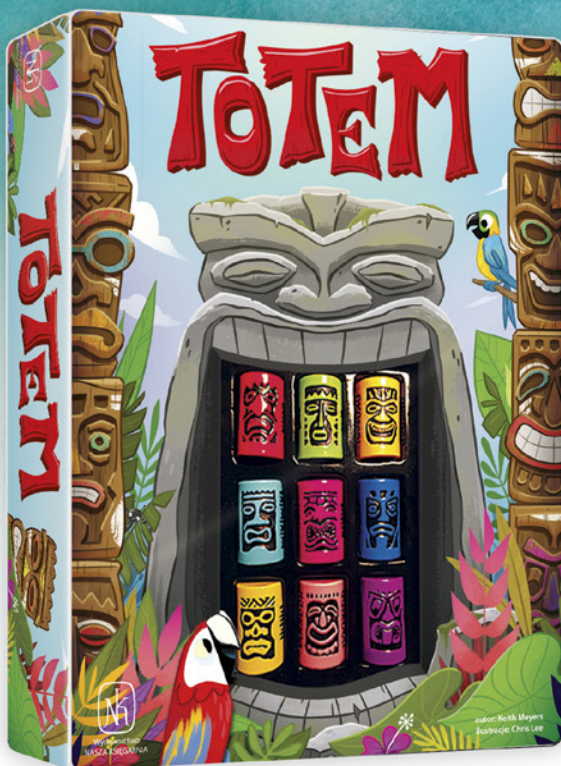
**Dyrektor ds. gier planszowych:**  
Jarosław Basałyga  
**Koordinacja produkcji:**  
Krystyna Michalak, Michał Szewczyk

**Redakcja:** Michał Szewczyk  
**Korekta:** Katarzyna Suszał  
**Projekt graficzny i DTP:**  
Paweł Nowicki, Cezary Szulc



© 2018 Clevergreen Board Games





## NIE DAJ SIĘ ZEPCHNĄĆ ZE SZCZYTU!

Gracze starają się umieścić swoje elementy na szczycie totemu. Nikt jednak nie wie, które elementy należą do rywali! Obserwuj działania innych graczy, blefuj i zdobywaj punkty!

Za pomocą kart przemieszczasz elementy totemu.



Tajna karta wskazuje elementy, które starasz się umieścić na szczycie totemu.

