



GINGERBREAD HOUSE



Er was eens een heks, die helemaal alleen in haar huis in het diepe binnenste van het woud woonde. Haar favoriete hobby was het bakken van heerlijk "gingerbread". Sterker nog, ze hield daar zo van dat ze haar hele huis ervan bouwde.

Helaas was ze niet de enige die het lekker vond!

Onbeleefde passerende sprookjesfiguren aten haar muren, ramen en deuren op! Op een dag had de heks er genoeg van en, door goed op te letten welke soorten "gingerbread" deze hebbelijke inbrekers het lekkerste vonden, kwam ze met een idee hoe ze voor eens en altijd van hen af kon komen...



KORT SPELOVERZICHT

De spelers zijn de heksen in dit verhaal. Ze bouwen een steeds groter wordend heksenhuis in het sprookjesbos. Met kleurige peperkoeken trekken ze hongerige sprookjesfiguren aan, waar ze punten voor krijgen. Ook voor afgebouwde lagen krijgen ze een beloning. De heks die haar "gingerbread house" het beste bouwt, en daarmee de meeste punten scoort, wint het spel en wordt uitgeroepen tot de meest kundige heks van het hele sprookjesbos!

SPEELMATERIAAL

4 spelertableaus
(met verschillende voor- en achterkanten)

Iedere speler bouwt zijn huis op zo'n tableau. Het toont 9 bouwvelden met een symbool.

Bouwveld met symbool

Een speler bewaart alles wat hij verder tijdens het spel krijgt naast zijn spelertableau.

Schatkamer:

Hier bewaart de speler zijn beloningskaarten.



Onder zijn spelertableau bewaart de speler zijn gevangen sprookjesfiguren.

Poort:

Hier bewaart de speler aangetrokken sprookjesfiguren.

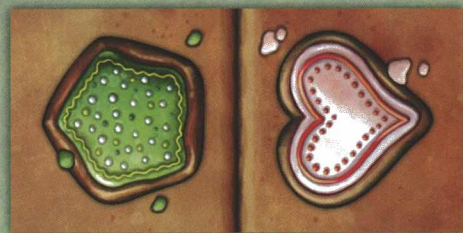
Eetkamer:

Hier bewaart de speler zijn peperkoeken.

Werkplaats:

Hier bewaart de speler zijn trappen.

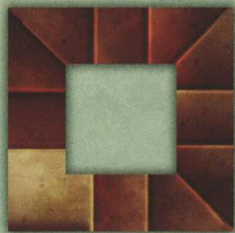
BOUWDELEN: de spelers bouwen hun heksenhuis met deze tegels.



60 dubbele tegels: elke dubbele tegel toont 2 bouwvelden met elk een symbool en een lijn ertussen.



28 jokers: een joker toont 1 bouwveld met een stersymbool.



22 trappen: een trap is 1 bouwveld groot en heeft een opening in het midden (trapgat).

FICHES:

72 peperkoeken: hiermee lokt een speler sprookjesfiguren en vangt hij deze daarna.



18 per soort: rood (hart), geel (cirkel), blauw (vierkant) en groen (vijfhoek)

KAARTEN:

40 sprookjesfiguren: elke kaart is op dezelfde manier opgebouwd.

De eigenschappen "stemming" en "type" zijn uitsluitend in het standaard spel van belang, omdat bepaalde beloningskaarten daar betrekking op hebben. In het introductiespel hebben "stemming" en "type" geen functie.

Stemming

Blij 😊
of
humeurig 😡

Favoriete
peperkoeken,
waarmee het
sprookjesfi-
guur zich laat
vangen.

Type
Mens
of
magisch
wezen

Puntenwaarde

Naam



20 beloningskaarten: gebruik afhankelijk van de gekozen versie de voor- of achterkanten (zie blz. 3).



Kant voor het standaard spel



Kant voor het introductiespel



Scoreblok



Overzichtsblad

VOORBEREIDING

De spelers kiezen eerst gezamenlijk welke versie van het spel ze willen spelen: het **introductiespel** of het **standaard spel**. We raden voor het eerste spel de introductieversie aan.

Introductiespel

Draai de **beloningskaarten** naar de kant zonder tekst. Gebruik afhankelijk van het aantal spelers de volgende kaarten:

- Bij 2 heksen: 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Bij 3 heksen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 6, 7, 7
- Bij 4 heksen: trek 12 kaarten

Standaard spel

Gebruik de kanten van de **beloningskaarten** met tekst en schud deze gedekt. Trek afhankelijk van het aantal spelers een aantal kaarten:

- Bij 2 heksen: 6 kaarten
- Bij 3 heksen: 9 kaarten
- Bij 4 heksen: 12 kaarten

1 Leg de beloningskaarten open op tafel, zodat ze voor iedereen goed zichtbaar zijn. Doe de overige beloningskaarten terug in de doos.

2 Schud alle **sprookjesfiguren** (kaarten met een kooisymbool) op de achterkant en leg deze als **gedekte stapel** (met het kooisymbool naar boven) naast de beloningskaarten. Trek 4 sprookjesfiguren en leg deze open naast elkaar op tafel. Deze vormen de **sprookjesrij**. Deze figuren dwalen door het bos en kunnen door de spelers aangetrokken en gevangen worden.

3 Leg alle **jokers**, **trappen** en **peperkoeken** gesorteerd op tafel. Deze vormen de **algemene voorraad**.

4 Iedere heks trekt 1 **spelertableau** en legt het voor zich neer. Doe overgebleven spelertableaus terug in de doos. Iedere heks krijgt verder 1 **trap**.

5 Draai alle **dubbele tegels** naar de achterkant (zonder symbolen) en schud ze. Iedere heks trekt er 15 en legt deze (nog steeds gedekt) als **persoonlijke voorraad** naast zijn spelertableau. Doe overgebleven dubbele tegels terug in de doos.

6 Iedere heks trekt dan 3 dubbele tegels van zijn persoonlijke voorraad en legt deze open (met de symbolen naar boven) voor zich neer.

7 Bepaal een startspeler door loting.

8 De heks rechts van de startspeler kiest een sprookjesfiguur uit de sprookjesrij en legt deze aan één van de plaatsen aan haar poort (bovenaan haar spelertableau). Trek geen vervangende kaart.

Zo gaat het tegen de klok in verder totdat iedere speler 1 sprookjesfiguur heeft genomen.



De speler bepaalt zelf of hij de voor- of achterkant van een tableau gebruikt.

Vul pas daarna de sprookjesrij met kaarten van de gedekte stapel naar 4 aan.

Iedere heks moet een kaart nemen. Bevalt de kaart niet, dan kan ze er later weer vanaf komen.

SPELVERLOOP

De startspeler begint. Daarna wordt tot het einde van het spel met de klok mee gespeeld. De heks die aan de beurt is, moet één van de volgende acties uitvoeren:

1 Bouwen en daarna sprookjesfiguren vangen OF **2** Twee trappen nemen

1 Bouwen en daarna sprookjesfiguren vangen

Deze actie bestaat uit 3 delen, die de speler in de aangegeven volgorde moet uitvoeren:

A. BOUWEN ...

De speler kiest 1 van de 3 open voor zich liggende dubbele tegels en legt deze met de symbolenkant naar boven op zijn spelertableau. Daardoor bedekt hij andere symbolen, waarvan hij de functies mag uitvoeren. Dat gaat als volgt in zijn werk:

- Hij moet de dubbele tegel op de voorgedrukte bouwvelden op zijn spelertableau of op eerder gebouwde tegels leggen **(1)**.

MAAR:

- De dubbele tegel mag niet scheef liggen of in de lucht hangen.
- De dubbele tegel mag niet in zijn geheel op één andere dubbele tegel liggen. De lijn op een dubbele tegel helpt daaraan te denken.
- Voordat de speler de dubbele tegel legt, mag hij **één of meer trappen** uit zijn werkplaats op **één bouwveld (op elkaar) leggen**. Doet hij dat, dan moet hij zijn dubbele tegel op deze trap (en een daaraan grenzende tegel) leggen **(2)**.



Het gebruik van trappen

Soms liggen 2 symbolen die een speler graag zou bedekken niet op dezelfde laag. Omdat dubbele tegels niet in de lucht mogen hangen, kan de speler dit probleem met trappen oplossen (het symbool blijft door het trapgat zichtbaar). Verder helpen trappen om lagen eenvoudiger af te bouwen en een heksenhuys sneller hoger te maken.

- Nadat de speler zijn dubbele tegel heeft gelegd, voert hij de functies van de juist bedekte symbolen uit. Heeft hij (een) trap(pen) gelegd, dan geldt ook het symbool dat door het trapgat zichtbaar was. De speler bepaalt zelf de volgorde waarin hij de symbolen uitvoert. Hij is niet verplicht om een symbool uit te voeren.

SYMBOLLEN EN FUNCTIES

Elke keer dat een symbool wordt bedekt, wordt de bijbehorende functie uitgevoerd:



Peperkoek: de speler bakt een lekkere peperkoek! Hij neemt de corresponderende peperkoek uit de algemene voorraad en legt deze in zijn persoonlijke voorraad.

LET OP: hij mag niet meer dan 10 peperkoeken in zijn eetkamer hebben.



Trap: de speler vervaardigt een trap in zijn werkplaats! Hij neemt een trap uit de algemene voorraad en legt deze in zijn persoonlijke voorraad.

LET OP: hij mag niet meer dan 4 trappen in zijn werkplaats hebben.



Ruil: de speler verandert een peperkoek in een andere! Hij ruilt 1 peperkoek uit zijn persoonlijke voorraad (als hij die heeft) tegen 1 uit de algemene voorraad.

Kooi: de geur van peperkoeken lokt een sprookjesfiguur naar de poort van de speler! Hij kiest één van de volgende 2 mogelijkheden:

- Hij neemt 1 sprookjesfiguur uit de sprookjesrij en legt deze aan zijn poort (bovenaan zijn spelertableau).
- of
- Hij trekt 3 sprookjesfiguren van de gedekte stapel. Hij bekijkt deze zonder dat de andere spelers ze zien en kiest er één, die hij aan zijn poort legt. Hij doet de andere 2 kaarten in een volgorde naar keuze gedekt onder de gedekte stapel.

Met deze actie kan een speler ten hoogste 2 sprookjesfiguren voor zichzelf reserveren (1 per kooisymbool). Alleen hij kan deze sprookjesfiguren later vangen. Een speler mag sprookjesfiguren aan zijn poort op elk moment onder de gedekte stapel doen om plaats voor andere te maken.



Joker: alles is toegestaan! De speler voert één van de hiervoor genoemde symbolen naar keuze uit.

BONUS:

Bedekt de speler met een dubbele tegel **2 gelijke symbolen**, dan mag hij de betreffende functie (in plaats van 2 keer) **driemaal** uitvoeren. Ware tovenarij!

Bedekt hij 2 stersymbolen (jokers), dan mag hij **3 functies naar keuze** uitvoeren (dat mogen gelijke of verschillende zijn).

Belangrijk: een speler krijgt de bonus uitsluitend als hij daadwerkelijk 2 gelijke symbolen bedekt: een stersymbool en een ander symbool gelden nooit als gelijk, ook niet als de speler voor het stersymbool dezelfde functie kiest (zie voorbeeld 2).



Voorbeelden: 1. Anita bedekt met een dubbele tegel 2 blauwe peperkoeksymbolen. Ze krijgt daarvoor niet 2, maar direct 3 blauwe peperkoeken (vanwege de bonus).

2. Bas bedekt met een dubbele tegel een joker (stersymbool) en een geel peperkoeksymbool. Hij krijgt daarvoor een gele peperkoek en een functie naar keuze. Ook als hij voor nog een gele peperkoek zou kiezen, krijgt hij geen bonus.

3. Cor wil 2 aan elkaar grenzende pijlsymbolen bedekken. Helaas ligt het ene twee lagen lager dan het andere. Hij legt dus 2 trappen op het onderste van de 2 symbolen om de lagen "gelijk te trekken". Nu legt hij zijn dubbele tegel erop (en op het aan elkaar grenzende pijlsymbool) en mag hij ten hoogste 3 peperkoeken ruilen.

4. Denise bedekt 2 trapsymbolen. Ze krijgt nu 3 trappen uit de algemene voorraad (vanwege de bonus). Omdat ze al 2 trappen heeft en niemand meer dan 4 trappen in voorraad mag hebben, krijgt ze er alsnog maar 2 (zie ook "Limieten").

5. Anita bedekt 2 stersymbolen. Ze mag nu 3 (gelijke of verschillende) functies naar keuze uitvoeren. Ze kiest ervoor om 1 trap en 2 rode peperkoeken te nemen.

6. Bas bedekt 2 kooisymbolen. Hij mag nu ten hoogste 3 sprookjesfiguren kiezen die hij naar zijn heksenhuys lokt. Omdat een speler maar 2 sprookjesfiguren aan zijn poort mag hebben, kan hij maar 2 van de 3 kaarten houden.

B. ... EN DAARNA SPROOKJESFIGUREN VANGEN ...

Nadat de speler gebouwd heeft, mag hij eindelijk de brutale wezens vangen! Hij kiest daartoe een sprookjesfiguur uit de sprookjesrij **of** aan zijn poort. Hij betaalt de op de kaart aangegeven peperkoeken uit zijn persoonlijke voorraad (hij legt ze in de algemene voorraad). Dat is de "prijs" om het sprookjesfiguur te vangen.

Voorbeelden: 1. Cor wil Sneeuwvitje uit de sprookjesrij vangen. Daarvoor betaalt hij 2 rode en 2 groene peperkoeken.

2. Denise heeft de Wolpertinger aan haar poort liggen. Om dit sprookjesfiguur te vangen, heeft ze van elk soort peperkoek 1 exemplaar nodig.



Staat dit symbool op een sprookjesfiguur, dan mag de speler een peperkoek naar keuze betalen. Wil hij bijvoorbeeld "Hans en Grietje" vangen, dan kost hem dat 8 peperkoeken naar keuze.



De speler legt de betaalde kaart onder zijn spelertableau. Elk gevangen sprookjesfiguur levert hem aan het einde van het spel het erop aangegeven aantal punten op. Heeft de speler voldoende peperkoeken, dan mag hij in 1 beurt **meerdere** sprookjesfiguren **na elkaar** vangen.

LET OP: uit de sprookjesrij genomen kaarten worden niet direct aangevuld, maar pas aan het einde van zijn beurt!

Joker leggen

Elk gevangen sprookjesfiguur motiveert de speler en zorgt ervoor dat zijn heksenhuus groeit!

Direct nadat een speler een sprookjesfiguur heeft gevangen, krijgt hij een joker uit de algemene voorraad, die hij meteen op zijn spelertableau moet leggen.

- Hij mag een joker op een andere joker leggen.
- Het is niet toegestaan om een trap onder een joker te leggen.

Hij voert daarna zoals gebruikelijk de functie uit van het symbool dat hij met de joker heeft bedekt. Peperkoeken die hij daarbij ontvangt, mag hij gebruiken om tijdens dezelfde actie nog meer sprookjesfiguren te vangen.

Belangrijk:

- Een speler mag pas sprookjesfiguren vangen **nadat** hij een dubbele tegel heeft gelegd (eerder niet!).
- Denk eraan dat een speler in 1 beurt meerdere sprookjesfiguren mag vangen.
- Een speler moet niet vergeten dat hij na elk gevangen sprookjesfiguur direct een joker op zijn spelertableau moet leggen.

C. ... EN MISSCHIEN EEN LAAG AFBOUWEN?

Af en toe komt het voor dat een speler alle 9 velden van 1 laag heeft gebouwd.

De speler telt aan het einde van zijn beurt hoeveel lagen hij **deze beurt** heeft afgebouwd. Voor elke van deze lagen kiest hij een beloningskaart uit het midden en legt hij deze voor iedereen zichtbaar in zijn schatkamer (links van zijn spelertableau).

Sommige beloningskaarten hebben dezelfde naam. Het is toegestaan om meerdere beloningskaarten met dezelfde naam te hebben.

LET OP: een speler kan niet meer dan 3 beloningskaarten hebben. Vanaf de vierde afgebouwde laag krijgt hij geen beloningskaarten meer. Het is niet toegestaan om beloningskaarten te ruilen of af te leggen.

Opmerking: er liggen voldoende beloningskaarten op tafel voor alle heksen.

Belangrijk: met behulp van trappen en jokers kan een speler in 1 beurt meerdere lagen afbouwen.

Hij krijgt daarvoor het betreffende aantal beloningskaarten. Zie het overzichtsblad voor de functies van de beloningskaarten.



WAT LEVEREN BELONINGSKAARTEN OP?

In het **introductiespel** levert een beloningskaart het erop aangegeven aantal punten op.

In het **standaard spel** wordt het lastiger. Wat kaarten dan opleveren, is op het overzichtsblad te vinden.

- Elke beloningskaart wordt afzonderlijk afgehandeld (heeft een speler bijvoorbeeld beide schoorstenen, dan telt hij deze aan het einde van het spel afzonderlijk).
- Sommige beloningskaarten kunnen niet meer dan 12 punten opleveren (aangegeven door de toevoeging "Maximaal 12 punten").

OF



Twee trappen nemen

Een speler kan in plaats van het bouwen van een dubbele tegel deze **afleggen** om daarvoor **ten hoogste 2 trappen** uit de algemene voorraad te nemen.

Belangrijk: bij deze actie mag de speler geen sprookjesfiguren vangen (een speler voert deze actie eigenlijk uitsluitend uit als hij niets nuttigs kan bouwen).

Heeft een speler zo gebouwd dat hij geen dubbele tegel kan bouwen, dan moet hij de actie "Twee trappen bouwen" kiezen. Zijn er geen trappen meer in voorraad, dan krijgt de speler niets en vervalt zijn beurt. Ook dan moet hij een dubbele tegel afleggen.

|| EINDE VAN EEN BEURT ||

Heeft de speler nog gedekte dubbele tegels in voorraad, dan draait hij er één om, zodat hij er weer 3 open voor zich heeft.

Vul, indien nodig, de sprookjesrij tot 4 aan met kaarten van de gedekte stapel.

Speelmateriaalbeperkingen:

De algemene voorraad is gelimiteerd. Zijn er geen trappen of jokers meer in voorraad, dan kunnen de spelers deze niet meer krijgen. Hetzelfde geldt voor peperkoeken als een bepaalde soort (tijdelijk) niet in voorraad is.

Belangrijk: is een bepaalde soort peperkoek niet in voorraad, dan krijgt een speler geen vervangende peperkoek. Zijn er geen jokers meer in voorraad, dan mag een speler alsnog sprookjesfiguren vangen. Hij krijgt daar echter geen jokers meer voor.

Limieten:

Iedere heks mag op **geen enkel moment** tijdens het spel meer dan 10 peperkoeken, 4 trappen, 3 beloningskaarten en 2 aangetrokken sprookjesfiguren tegelijkertijd hebben.

Een speler mag op elk moment peperkoeken uit zijn persoonlijke voorraad (zonder compensatie) afleggen (in de algemene voorraad doen). Hetzelfde geldt voor aangetrokken sprookjesfiguren. Een speler mag deze onder de gedekte stapel doen om plaats voor andere te maken.

LET OP: een speler mag eenmaal genomen beloningskaarten **niet** afleggen.

|| EINDE VAN HET SPEL ||

Het spel is afgelopen als geen van de heksen meer een dubbele tegel voor zich heeft. Iedere heks telt nu haar punten:

- Elk gevangen sprookjesfiguur levert het erop aangegeven aantal punten op (sprookjesfiguren bij de poort tellen niet mee).
- In het **introductiespel** geeft elke beloningskaart het erop aangegeven aantal punten.
- In het **standaard spel** bepaalt de tekst op de kaart het aantal punten ervan (zie het overzichtsblad).
- Elke 2 peperkoeken in de persoonlijke voorraad zijn 1 punt waard (rond naar beneden af). Van welke soort de peperkoeken zijn is niet van belang.

De speler met de meeste punten wint.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler die het hoogste heksenhuis heeft. Het is daarbij niet van belang of lagen afgebouwd zijn. Brengt dat ook geen beslissing, dan delen de betreffende spelers de winst.

Opmerking: in het zeldzame geval dat niemand meer aan zijn huis kan bouwen, omdat de trappen op zijn en niemand meer een dubbele tegel kan leggen, eindigt het spel voortijdig. Iedere speler telt dan op de gebruikelijke manier zijn punten.

Voorbeeld van een puntentelling in het standaard spel:

Anita heeft 7 sprookjesfiguren gevangen. Daarvoor krijgt ze $4 + 2 + 4 + 10 + 2 + 6 + 8 = 36$ punten.



Anita heeft daarnaast 3 beloningskaarten:



Deegroller: ze krijgt 2 extra punten voor de jager, de draak en de kikkerkoning, dus in totaal $3 \times 2 = 6$ punten.



Bezem: Anita heeft 3 "humeurige" sprookjesfiguren (Rübezah, draak en kikkerkoning). Daar krijgt ze 6 punten voor.



Schoorsteen: Anita heeft 4 afgebouwde en 1 niet afgebouwde laag. Dat is helaas te weinig. Voor deze beloningskaart krijgt ze dus geen punten.

Verder heeft Anita nog 7 peperkoeken in haar voorraad. Daar krijgt ze nog 3 punten voor.



	Anita			
	36			
	6			
	6			
	0			
	3			
	51			

In totaal scoort Anita zo $36 + 6 + 6 + 0 + 3 = 51$ punten.



© 2018 Lookout Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

Auteur:
Phil Walker-Harding
Illustraties: Andy Elkerton
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

