



Odzyskaj 1 żeton WSKAZÓWKI.



Odwróć 1 kafelek POMYŁKI z powrotem niebieską stronę ku górze i odzyskaj 1 żeton WSKAZÓWKI.
Jeśli nie popełniłeś do tej pory żadnego błędu, odzyskaj tylko 1 żeton WSKAZÓWKI.



Udziel informacji na temat koloru kart wybranemu graczowi.



Udziel informacji na temat wartości kart wybranemu graczowi.

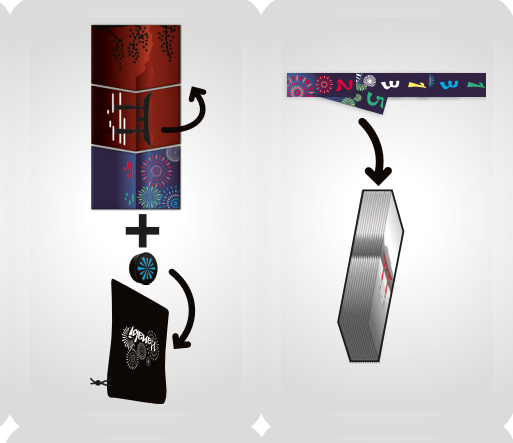
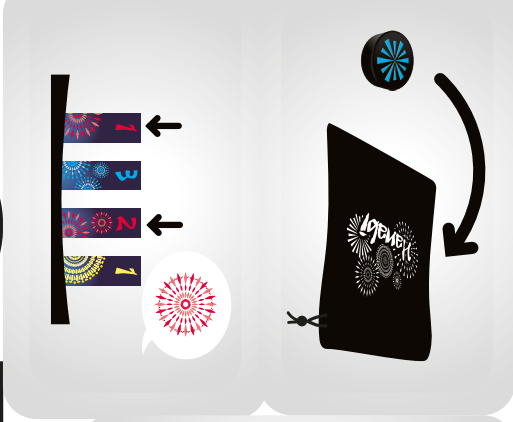
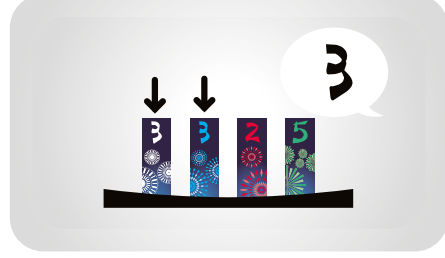
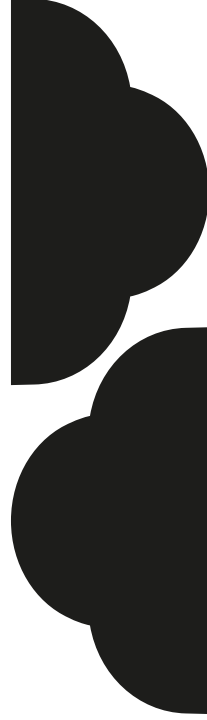
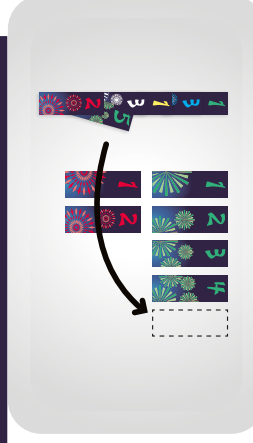
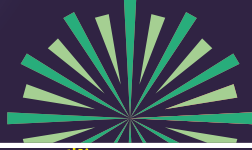


Weź 1 kartę ze stosu kart odrzuconych i wstaw ją z powrotem do talii.
Uwaga! Jeśli w talii nie ma już kart, możesz zamiast tego rozpatrzyć efekt kafełka opisanego poniżej.



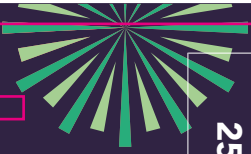
Weź 1 kartę ze stosu kart odrzuconych i dłóż ją do odpowiedniego fajerwerku.
Musisz dolożyć wybraną kartę zgodnie z zasadami (np. czerwona „3” musisz położyć po czerwonej „2”). Jeśli nie możesz dolożyć w ten sposób żadnej karty, nagroda spada.

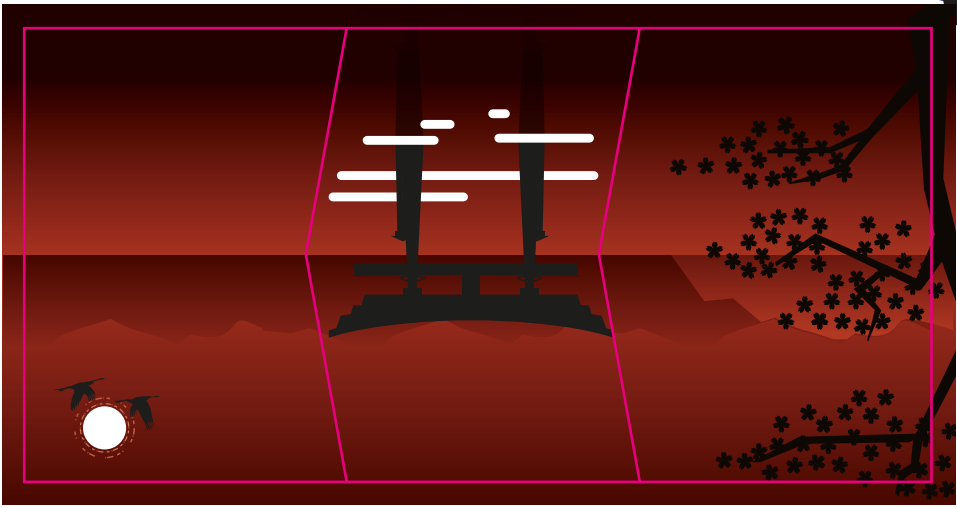
Uwaga! Jeśli wybierzesz kartę o wartości „5” i dzięki niej ukończysz tworzenie fajerwerku, natychmiast odkryj i rozpatrz kolejny kafelek NAGRODY.

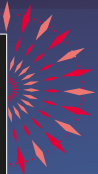




PUNKTY	WRAŻENIA ARTYSTYCZNE
0-5	Katastrofa, zostaliście wygwizdani! Oby wszyscy szybko o tym zapomnieli.
6-10	Przecięte widowisko. Co uprzejmiejsi widzowie klasnęli parę razy.
11-15	Przyzwolity pokaz. Niestety raczej nie zapadnie nikomu w pamięć.
16-20	Świetnie! Tlum jest oczarowany, wszyscy się cieszą!
21-24	Wybitny pokaz! Wasze fajerwerki zo- staną zapamiętane na bardzo długo!
25	Ten pokaz przejdzie do historii! Wszystkim widzom, tym młodym i tym starszym, odjęło mowę!







PUNKTY	WRAŻENIA ARTYSTYCZNE
0-5	Katastrofa, zostaliście wygwizdani! Oby wszyscy szybko o tym zapomnieli.
6-10	Przeciętne widowisko. Co uprzejmiejsi widzowie klasnęli parę razy.
11-15	Przyzwolity pokaz. Niestety raczej nie zapadnie nikomu w pamięć.
16-20	Świetnie! Tlum jest oczarowany, wszyscy się cieszą!
21-24	Wybitny pokaz! Wasze fajerwerki zo- staną zapamiętane na bardzo długo!
25	Ten pokaz przejdzie do historii! Wszystkim widzom, tym młodym i tym starszym, odjęło mowę!

