

**WADER****PLAY & FUN****WARIANT 3****z użyciem klocków i książeczki z budowlami**  
WIEK DZIECKA 4+ ILOŚĆ GRACZY 1 LUB 2**4+****WERSJA DLA 1 GRACZA:**

Gracz buduje wieże z małek zgodnie z wzorami umieszczonymi w książeczce, kolejno przechodząc od budowli 1 do 15. Z każdym kolejnym wzorem zwiększa się poziom trudności gry, a budowle z klocków stają się coraz trudniejsze. Jeśli uda Ci się odwzorować wszystkie budowle z książeczki, stajesz się Królem Małek!

**WERSJA DLA 2 GRACZY:**

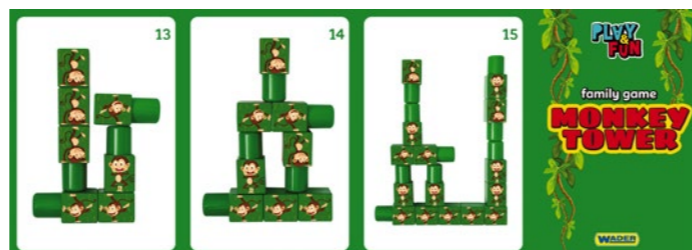
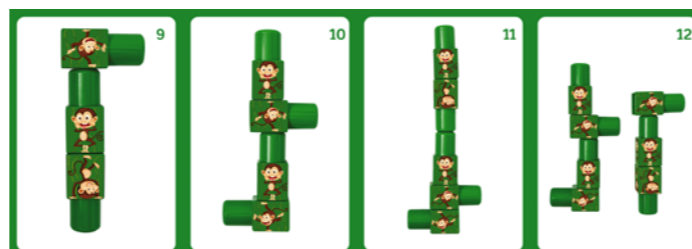
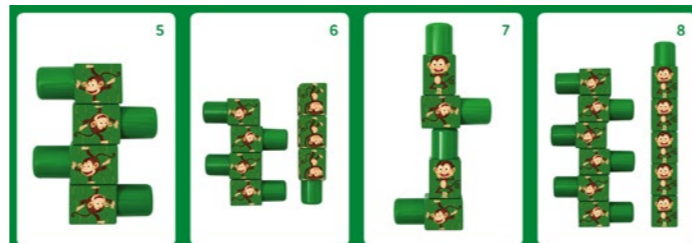
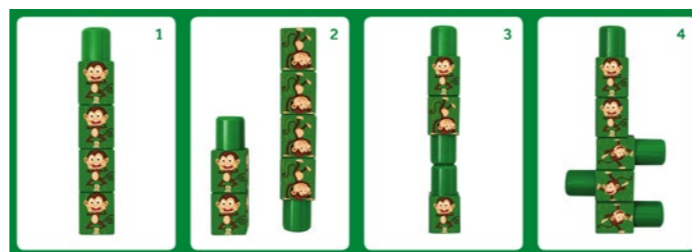
Gracze układają kolejno wzory z książeczki. Aby zdecydować, kto zbuduje konstrukcję oznaczoną numerem 1, gracze kolejno rzucają jednym klockiem z wizerunkiem małpek. Ten, kto wyrzuci obrazek z małpką stojącą na głowie, rozpoczyna grę jako pierwszy. Następnie każdy gracz stara się odwzorować konstrukcje z małek z kolejnych kart książeczki, budując na zmianę, raz jeden raz drugi gracz.

**UWAGA!** Na każdym etapie gry zadanie zostanie zaliczone, jeżeli ustawiona wieża utrzyma się minimum 10 sekund po zbudowaniu.

**Zasady dodatkowe:**

1. Za każdą zbudowaną konstrukcję gracze zdobywają po 1 punkcie. Punkty zapisują na kartce.
2. Jeśli wieża jednego z graczy zawali się przed zakończeniem budowy, drugi gracz buduje tę samą konstrukcję i dostaje szansę na zdobycie dodatkowego punktu. Gra może toczyć się dalej tylko wtedy, gdy każda kolejna konstrukcja z książeczki zostaje zbudowana przez jednego z graczy i wieża utrzyma się minimum 10 sekund po zbudowaniu.
3. Konstrukcja o numerze 15 jest wspólna dla obydwu graczy. Zbudowanie jej ostatecznie przesądzi o zwycięstwie jednego z uczestników, lub doprowadzi do remisu. Każdy z graczy musi zbudować konstrukcję o numerze 15 przed podsumowaniem wyników.

**Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.**

**KSIĄŻECZKA Z BUDOWLAMI**

zobacz film  
instruktażowy

**WADER**

Producent:  
P.P.H. WADER-WOŹNIAK Sp. z o.o.  
ul. Rudna 30, 42-530 Dąbrowa Górnicza  
tel. +48 32 264 60 40,  
mail@wader.toys  
www.facebook.com/zabawki.wader  
www.wader.toys  
www.wader.games

autor gry:  
Ewelina Kozielska

opracowanie graficzne:  
Kamil Pakuła

42511

**INSTRUKCJA**

gra rodzinna

**WIEŻA  
MAŁPEK****BUDUJ  
I ZOSTAŃ MISTRZEM  
ZRĘCZNOŚCI**





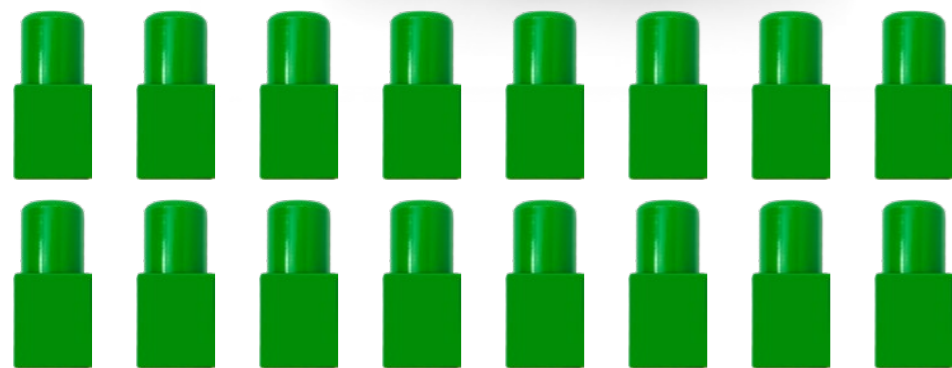
Zaczynamy małpie figle! Te ruchliwe zwierzątka nie mogą usiedzieć na miejscu i ciągle tworzą jakieś figury.

Stoją na głowie, rękach, nogach – spróbujcie za nimi nadążyć i zbudować małpią wieżę!

Ilość graczy: **1-2** Czas rozgrywki: **15-20 min** Wiek graczy: **2+ 3+ 4+**

### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 16 klocków
- 2 arkusze naklejek
- książeczka z budowlami
- instrukcja gry



### PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem zabawy, dorosły gracz pomaga dziecku okleić klocki wizerunkami małpek stojących na nogach, na głowie i skaczących z drzewa na drzewo, przy pomocy załączonych arkuszy naklejek. Oklejcie każdy klocek czterema różnymi naklejkami zgodnie z instrukcją poniżej:



### PRZEBIEG GRY

Zestaw zawiera klocki z wizerunkami małpek w trzech różnych pozycjach: stojących na stopach, na rękach oraz przeskakujących z drzewa na drzewo. Zadaniem graczy jest zbudowanie wieży z małpek.

**W zależności od wariantu gry:**

- wieżę należy ustawić w jak najkrótszym czasie (wariant 1),
- zbudować jak najwyższą wieżę (wariant 2)
- lub postępować zgodnie z rysunkami przedstawionymi w książeczce (wariant 3).

W dwóch pierwszych wariantach, uczestnik gry może zdecydować się na budowanie wieży na poziomie amatorskim, zawodowym lub mistrzowskim. Zadanie zostanie zaliczone, jeżeli ustawiona wieża utrzyma się minimum 10 sekund po zbudowaniu.

### WARIANT 1 z użyciem klocków

WIEK DZIECKA 2+ ILOŚĆ GRACZY 2

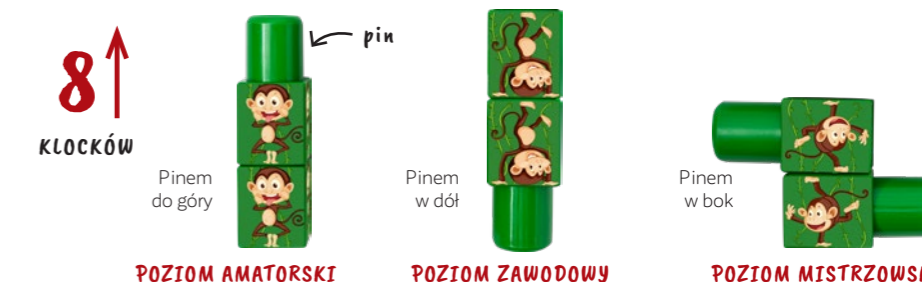
2+

Każdy gracz dostaje po 8 klocków. Gra polega na jak najszybszym ułożeniu wieży z małpek. Wieżę można ułożyć na trzy sposoby:

- Poziom amatorski – pinem do góry (małpka stoi na nogach)
- Poziom zawodowy – pinem w dół (małpka stoi na głowie)
- Poziom mistrzowski – pinem w bok (małpka skacze z drzewa na drzewo)

Gracze rozpoczynają rywalizację od poziomu amatorskiego, a następnie przechodzą o poziom wyżej. **UWAGA!** Aby układać wieże na wyższych poziomach, konieczne jest zaliczenie poziomu amatorskiego!

Zwycięza ten, kto najszybciej zbuduje wieżę z małpek, która będzie stała minimum 10 sekund po jej zbudowaniu.



### WARIANT 2 z użyciem klocków

WIEK DZIECKA 3+ ILOŚĆ GRACZY 1

3+

Gracz dostaje wszystkie klocki (16 sztuk). Zabawa polega na ułożeniu jak najwyższej wieży z małpek. Wieżę można ułożyć na trzy sposoby:

- Poziom amatorski – pinem do góry (małpka stoi na nogach)
- Poziom zawodowy – pinem w dół (małpka stoi na głowie)
- Poziom mistrzowski – pinem w bok (małpka skacze z drzewa na drzewo)

**UWAGA!** Na każdym etapie gry zadanie zostanie zaliczone, jeżeli ustawiona wieża utrzyma się minimum 10 sekund po zbudowaniu.

