

WARIANT 2 z użyciem kart specjalnych

1. Połóż wzory układanek przed sobą rewersem do góry. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz losując wzór, który będzie układał.
2. Po wylosowaniu wzorów, gracze kładą je przed sobą, obrazkiem do góry. Gracze nie mogą patrzeć na obrazki przeciwnika podczas gry, co zwiększa poziom trudności gry.
3. Każdy gracz otrzymuje własną talię kart z obrazkiem, który będzie układał. W taliach kart znajdują się karty specjalne, które znacząco wpływają na dynamikę rozgrywki.

KARTY SPECJALNE:



KARTA SPECJALNA 1+ oznacza, że zyskujesz dodatkowy ruch w wybranej przez siebie kolejce. Od momentu odkrycia tej karty, kładziesz ją obok siebie i decydujesz kiedy chcesz ją wykorzystać.

- Karta specjalna 1+ może być użyta tylko raz
- Wykorzystaną kartę 1+ odkładasz na stos z użytymi kartami.

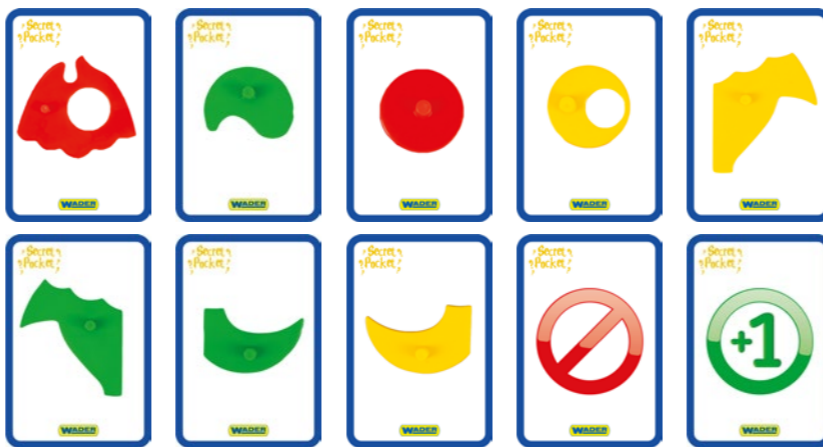


KARTA SPECJALNA STOP oznacza, że tracisz tę kolejkę i Twój przeciwnik zyskuje dodatkowy ruch w swojej kolejce.

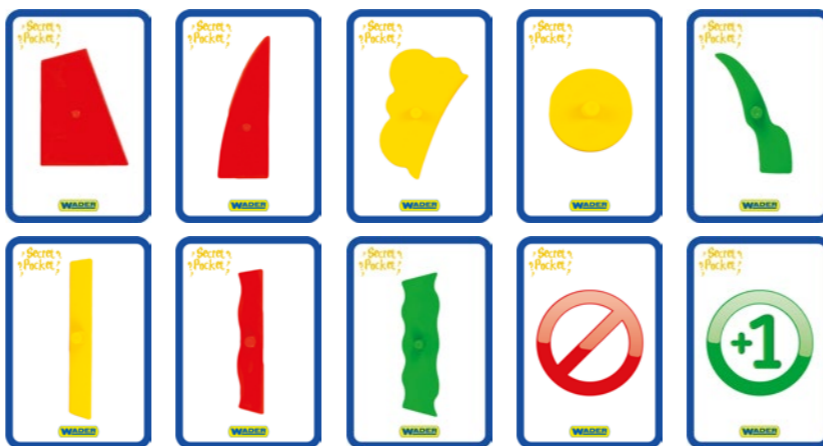
4. Potasuj swoje karty.
5. Gracz, który układa RYBĘ jako pierwszy, odkrywa kartę ze swojej talii. Przygląda się elementowi na karcie, sprawdza jego miejsce na wzorze, a następnie sięga do sakiewki Secret Pocket i szuka (bez podglądania) kształtu widniejącego na karcie.
6. Jeśli gracz wyciągnie **kształt zgodny z kartą** – dopasowuje go do odpowiedniego miejsca na swoim wzorze układanki.
7. Jeśli gracz wyciągnie **kształt niezgodny z rysunkiem na karcie** (nawet, jeżeli kształt pasuje do jego układanki) – wrzuca element z powrotem do Secret Pocket.
8. Jeśli wyciągnie **kształt należący do przeciwnika** – przekazuje mu kształt do uzupełnienia jego puzzli. Tym samym przeciwnik uzyskuje przewagę.
9. Każdy gracz ma jedną szansę na odgadnięcie kształtu wskazanego na karcie, w jednej kolejce. Jeśli nie znajdzie elementu z karty za pierwszym razem, szuka go w następnej kolejce, aż znajdzie.

Zwycięża gracz, który jako pierwszy ułoży wszystkie elementy układanki.

KARTY RYBA



KARTY ŻAGŁÓWKA



zobacz film instruktażowy



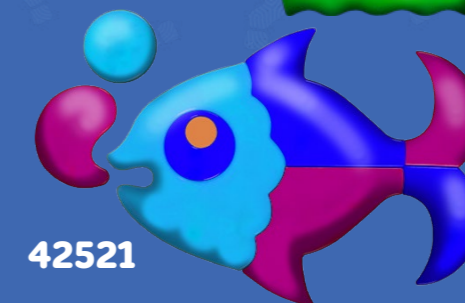
WADER

PLWY & FUN

INSTRUKCJA

GRA SENSORYCZNA POSZUKIWACZ Kształtów

Dotykaj, układaj
i zwyciężaj!



42521



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:
Przemysław Bukowski

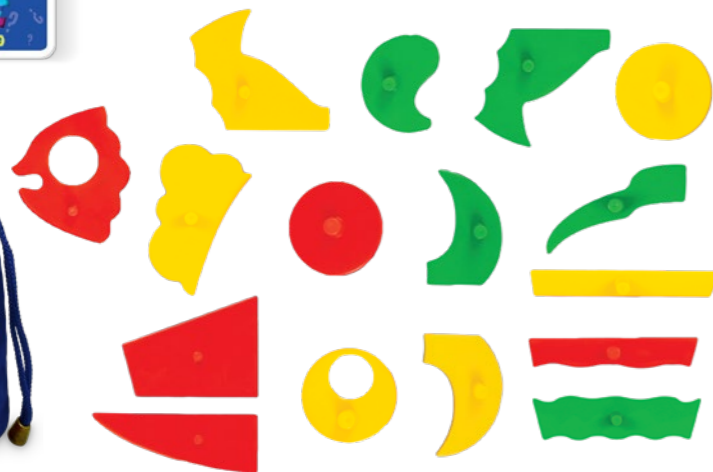
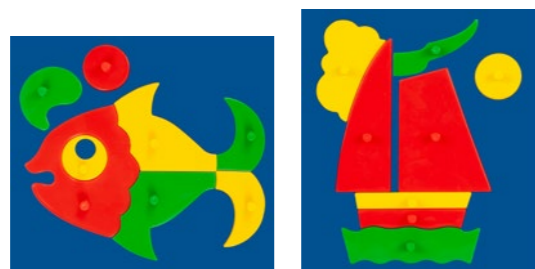


Czy masz ochotę odkryć zakamarki morskich głębin? Czy wiesz jak połączyć elementy, aby ułożyć całość układanki? Gra Poszukiwacz Kształtów z serii Secret Pocket, polega na odnajdowaniu kształtów wyłącznie za pomocą zmysłu dotyku i układanie z nich wzorów przedstawionych na kartach. Uruchom wyobraźnię i zabaw się w podróżnika-detektywa!

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

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- sakiewka z aksamitu
- 16 elementów układanki
- 20 kart
- 2 wzory do układania
- instrukcja gry



PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Przed przystąpieniem do gry, wysyp wszystkie elementy układanki, uważnie się im przyjrzyj, weź do ręki, sprawdź jak są zbudowane i czym się od siebie różnią – to bardzo ważny etap, który znacznie ułatwi wykonanie późniejszych zadań. Następnie włóż wszystkie elementy do sakiewki Secret Pocket.
2. Połóż wzory układanek (tekturowe plansze z obrazkami ryby i żagłówki) przed sobą rewersem do góry. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz losując wzór, który będzie układał.
3. Po wylosowaniu wzorów gracze, kładą je przed sobą, obrazkiem do góry.
4. Karty dzielimy na dwa stopy według wzoru na rewersie, osobno z rybą i osobno z żagłówką. Każdą talię tasujemy osobno. Każdy gracz otrzymuje swoją talię kart pasującą do wzoru, który będzie układał. Sposób rozłożenia kart i wzorów znajduje się na zdjęciu poniżej.

RYBA



ŻAGŁÓWKA



PRZEBIEG GRY

Gra Poszukiwacz Kształtów kryje w sobie 2 wzory układanki, 16 elementów puzzli do ułożenia i 20 kart. Na kartach znajdują się wzory pojedynczych elementów puzzli, z których można ułożyć dwa obrazki: rybę i żagłówkę. Zadaniem graczy jest ułożenie obrazków z elementów ukrytych w sakiewce, wykorzystując do tego karty oraz zmysł dotyku.

WARIANT 1

1. Połóż wzory układanek przed sobą rewersem do góry. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz losując wzór, który będzie układał.
2. Po wylosowaniu wzorów, gracze kładą je przed sobą, obrazkiem do góry. Mogą nawzajem widzieć swoje obrazki.
3. Każdy gracz otrzymuje swoją talię kart pasującą do wzoru, który będzie układał. **UWAGA!** Z obydwóch talii należy usunąć KARTY SPECJALNE (patrz: wariant 2) nie będą potrzebne w tym wariacie gry.
4. Gracz, który układa RYBĘ, jako pierwszy odkrywa kartę ze swojej talii. Przygląda się elementowi na karcie, sprawdza jego miejsce na wzorze i nazywa kształt, a następnie sięga do sakiewki Secret Pocket i szuka (bez podglądania) kształtu widniejącego na karcie.
5. Jeśli gracz wyciągnie **kształt zgodny z kartą** – dopasowuje go do odpowiedniego miejsca na swoim wzorze układanki.
6. Jeśli gracz wyciągnie **kształt niezgodny z rysunkiem na karcie** (nawet jeżeli kształt pasuje do jego układanki) – wrzuca element z powrotem do Secret Pocket.
7. Jeśli wyciągnie **kształt należący do przeciwnika** – przekazuje mu kształt do uzupełnienia jego puzzli. Tym samym przeciwnik uzyskuje przewagę.
8. Każdy gracz ma jedną szansę na odnalezienie kształtu wskazanego na karcie, w jednej kolejce. Jeśli nie znajdzie elementu z karty za pierwszym razem, szuka go w następnej kolejce, aż znajdzie.

Zwycięża gracz, który jako pierwszy ułoży wszystkie elementy układanki.

