

WARIANT 3

z użyciem klocków i książeczki z budowlami

WIEK DZIECKA 4+ ILOŚĆ GRACZY 1 LUB 2

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, staniesz 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:

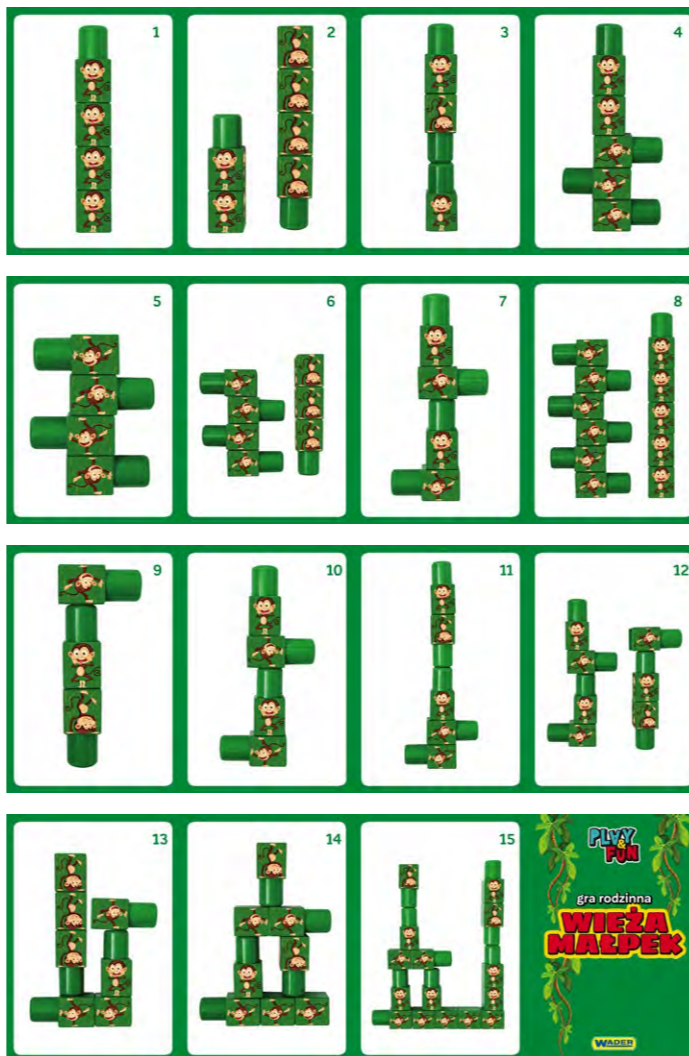
1. Za każdą zbudowaną konstrukcję gracze zdobywają po 1 punkcie. Punkty zapisują na kartce.
2. Jeśli wieża jednego z graczy zawali się przed zakończeniem budowy, drugi gracz buduje tę samą konstrukcję i dostaje szansę na zdobycie dodatkowego punktu. Gra może toczyć się dalej tylko wtedy, gdy każda kolejna 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.



4+

KSIĄŻECZKA Z BUDOWLAMI



WADER

PLAY & FUN

INSTRUKCJA

gra rodzinna

WIEŻA MAŁPEK



BUDUJ I ZOSTAŃ MISTRZEM ZRĘCZNOŚCI



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

autor gry:
Ewelina Kozielska

opracowanie graficzne:
Kamil Pakuła



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:



**MAŁPKA
STOI NA NOGACH**

90°



**MAŁPKA
STOI NA GŁOWIE**

90°



**MAŁPKA SKACZE
Z DRZEWA NA DRZEWO**

90°



**NAKLEJKA
OZDOBNA**

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!

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

8 ↑

KLOCKÓW

Pinem do góry



POZIOM AMATORSKI

Pinem w dół



POZIOM ZAWODOWY

Pinem w bok



POZIOM MISTRZOWSKI

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.

16 ↑

KLOCKÓW

Pinem do góry



POZIOM AMATORSKI

Pinem w dół



POZIOM ZAWODOWY

Pinem w bok



POZIOM MISTRZOWSKI