

ETAP 2

UŻYJ: 42 ELEMENTY TANGRAMÓW, 1 TALIE KART TANGRAM MASTER

1. W tym etapie wykorzystujemy talię kart Tangram Master. Karty tasujemy, a talię kładziemy pośrodku między graczami.
2. Wszystkie karty podzielone są na 5 kategorii: Ludzie, Rośliny, Budowle, Zwierzęta i Pojazdy, a na każdy temat przypadają 2 karty. W talii znajduje się również dodatkowa Karta Specjalna. Każda kategoria w talii posiada przypisaną ilość punktów, które można zdobyć za jej ułożenie. Dokładny opis kart oraz zasady punktacji znajdują się na zdjęciu obok.
3. Zadaniem graczy jest dokładne odwzorowanie obrazka widocznego na wylosowanej karcie z elementów tangramów ukrytych w sakiewce Secret Pocket, wykorzystując jedynie zmysł dotyku. Gracze zdobywają punkty za poprawne odwzorowanie obrazka z karty.
4. Gracz, który zwyciężył w poprzednim etapie, rozpoczyna grę. Odkrywa kartę ze wspólnej talii, określa kategorię i w sakiewce Secret Pocket szuka odpowiednich kształtów, z których składa się obrazek.

UWAGA!

- ✓ W jednym ruchu gracz może wyciągnąć maksimum 3 kształty na raz. Jeden ruch oznacza jedno zanurzenie ręki w sakiewce Secret Pocket.
- ✓ Podczas jednej kolejki gracz może sięgać do sakiewki maksimum 3 razy. Jeśli uda mu się wyciągnąć wszystkie elementy potrzebne do ułożenia obrazka – układa go przed sobą, pokazuje przeciwnikowi i zadanie zostaje zaliczone. Jeśli nie uda mu się skończyć obrazka – robi to w następnej kolejce.

5. Po ułożeniu kompletnego wzoru, gracz zachowuje kartę, a elementy wzoru, który skończył, wracają do sakiewki Secret Pocket
6. Jeśli gracz wyciągnie **kształt zgodny z obrazkiem na karcie** – układa go przed sobą, odwzorowując obrazek i wykonuje kolejny ruch sięgając do sakiewki (maksimum 3 ruchy podczas jednej kolejki).
7. Jeśli gracz wyciągnie **kształt niezgodny z obrazkiem na karcie** – wrzuca element z powrotem do sakiewki i traci kolejkę – dokończy obrazek w następnej kolejce. **Kształt niezgodny z obrazkiem to taki kształt**, którego nie ma w ogóle na obrazku lub taki, którego już nie potrzebujemy do ułożenia obrazka. Np. jeśli obrazek zbudowany jest z 3 kwadratów i 3 trójkątów, a gracz wyciągnie czwarty kwadrat to uznajemy, że jest to kształt niezgodny z obrazkiem, ponieważ do powstania obrazka gracz nie potrzebuje już więcej kwadratów.
8. Punkty zostają przyznane dopiero po poprawnym odwzorowaniu obrazka z karty.

Mistrzem Tangramów zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.



BUDOWLE
1 KARTA = 1 PKT



POJAZDY
1 KARTA = 2 PKT



ZWIERZĘTA
1 KARTA = 3 PKT



ROŚLINY
1 KARTA = 4 PKT

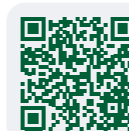


LUDZIE
1 KARTA = 5 PKT



KARTA SPECJALNA
= 6 PKT

Skomponuj dowolny obrazek składający się z minimum 8 elementów. Obrazek ma mieścić się w jednej z istniejących kategorii.



zobacz film instruktażowy



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



INSTRUKCJA

GRA SENSORYCZNA

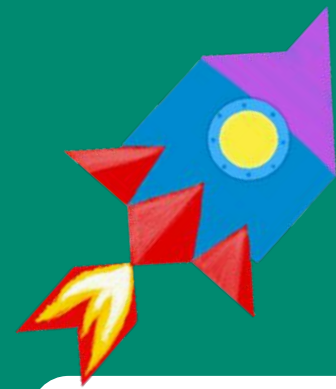
TANGRAM POP ART

Zostań mistrzem
tangramów!



42522





Lubisz wyzwania i masz artystyczną duszę? Secret Pocket Tangram Pop Art zabierze Cię do świata abstrakcyjnych wzorów i zabawnych kompozycji, które nauczysz się tworzyć z wykorzystaniem jedynie zmysłu dotyku. Załączone karty poprowadzą Cię przez tajemniczą dwuetapową rozgrywkę, w której będziesz walczył o tytuł Mistrza Tangramów! Wybierz temat, odkrywaj karty, szukaj prawidłowych elementów i układaj wzory!

Ilość graczy: **2** Czas rozgrywki: **20-30 min** Wiek graczy: **5+**

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- sakiewka z aksamitu
- 42 elementy tangramu
- 2 podkładki do układania wzorów
- 45 kart
- instrukcja gry



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Przed przystąpieniem do gry, wysyp wszystkie elementy tangramów i uważnie się im przyjrzyj, weź do ręki, sprawdź czym się od siebie różnią – to bardzo ważny etap, który znacznie ułatwi późniejsze zadania. Następnie włóż wszystkie elementy do sakiewki Secret Pocket. W całym zestawie jest 7 różnych kształtów tangramów (patrz: Zawartość Pudełka).
2. Każdy gracz otrzymuje 1 podkładkę do układania wzorów.
3. 45 kart dzielimy na 4 osobne talie i rozkładamy zgodnie ze Zdjęciem poniżej:
 - karty Kompozycje Pop Art x 6 sztuk (do wykorzystania w I Etapie gry)
 - karty Kształty Niebieskie x 14 sztuk (do wykorzystania w I Etapie gry)
 - karty Kształty Czerwone x 14 sztuk (do wykorzystania w I Etapie gry)
 - karty Mistrz Tangramów x 11 sztuk (do wykorzystania w II Etapie gry)



**KOMPOZYCJE
POP ART**



**KSZTAŁTY
NIEBIESKIE**



**KSZTAŁTY
CZERWONE**



**MISTRZ
TANGRAMÓW**

PRZEBIEG GRY

Gra Tangram Pop Art kryje w sobie 42 elementy tangramów w 7 kształtach, 4 talie kart oraz podkładki do układania wzorów. Na kartach znajdują się wzory pojedynczych elementów tangramów, gotowe abstrakcyjne kompozycje, a także obrazki o różnorodnej tematyce. Zadaniem graczy jest ułożenie kompozycji abstrakcyjnych lub obrazków z elementów ukrytych w sakiewce, wykorzystując do tego karty oraz zmysł dotyku.

PAMIĘTAJ! W tej grze kolory elementów, z których układane są kompozycje, nie mają znaczenia. Liczą się kształty – nie kolory!

ETAP 1

UŻYJ: 42 ELEMENTY TANGRAMÓW, 2 PODKŁADKI, 2 TALIE KART KSZTAŁTY CZERWONE I NIEBIESKIE, 1 TALIA KART KOMPOZYCJE POP ART

1. W tym etapie wykorzystujemy 3 talie kart:
 - karty Kompozycje Pop Art x 6 sztuk
 - karty Kształty Niebieskie x 14 sztuk
 - karty Kształty Czerwone x 14 sztuk
2. Każdy gracz otrzymuje jedną talię kart kształtów: w kolorze czerwonym lub niebieskim oraz po jednej podkładce do układania wzorów, którą kładzie przed sobą.
3. Talię kart Kompozycje Pop Art kładziemy na środku pomiędzy graczami.
4. Na początku gry każdy z graczy odkrywa po jednej karcie z talii Kompozycje Pop Art – wylosowana karta ze wzorem, przyporządkowana jest danemu graczowi.
5. Zadaniem każdego gracza jest dokładne odwzorowanie układu tangramu widocznego na wylosowanej karcie Kompozycje Pop Art, korzystając z elementów ukrytych w sakiewce Secret Pocket oraz kart kształtów.
6. Grę rozpoczyna osoba posiadająca karty Kształty Niebieskie. Odkrywa pierwszą kartę ze swojej talii, przygląda się elementowi na karcie, sprawdza jego miejsce na wzorze i sięga do sakiewki. Następnie szuka (bez podglądania) kształtu widniejącego na karcie wylosowanego z talii Kształty Niebieskie.
7. Jeśli gracz wyciągnie **kształt zgodny z obrazkiem na karcie** – układa go na swojej podkładce w odpowiednim miejscu.
8. Jeśli gracz wyciągnie **kształt niezgodny z obrazkiem na karcie** – wrzuca element z powrotem do sakiewki.
9. Każdy gracz, w jednym ruchu ma jedną szansę na odnalezienie kształtu przedstawionego na karcie.
10. Zwycięza ten, kto jako pierwszy ułoży poprawnie wzór tangrama na swojej podkładce. Zwycięzca tego etapu rozpoczyna II etap gry.
11. Jeśli jest remis – zagrajcie jeszcze raz!

