

2275

GRA LOGICZNA



KWADRATY

INSTRUKCJA



Ilość graczy: 2-4

Wiek: 7+

KOMBINATOR

Zawartość pudełka:

1. Składana plansza do gry - 1 szt. (4 puzzle)
2. Żetony punktów - 120 szt. (w tym: 1 punkt - 35 szt., 2 punkty - 65 szt., 3 punkty - 20 szt.)
3. Zestaw figur - 80 szt.
4. Klepsydra - 1 szt.
5. Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej. W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl

Ułóżcie logiczną mozaikę z kolorowych figur. Zwycięży ta osoba, która ułoży jak najtrafniej swoje figury i zdobędzie jak najwięcej punktów. Nie będzie to jednak takie proste zadanie! Boki figur muszą być dopasowane kolorami, a im więcej dopasowanych kolorów, tym więcej punktów!

CEL GRY:

Celem gry jest pozbycie się swoich figur i uzyskanie jak największej ilości punktów. Punkty zdobywa się poprzez umieszczanie na planszy figur geometrycznych w taki sposób, aby dopasowywać je kolorami do znajdujących się już na planszy innych figur.

W grze można korzystać z klepsydry albo użyć zamiast niej bezpłatnej aplikacji Alexander Timer. Pobierz ją w sklepie właściwym dla systemu operacyjnego swojego smartfonu lub tabletu, wpisując „Aplikacja Alexander Timer”, lub skorzystaj z kodów QR, znajdujących się obok.

iOS

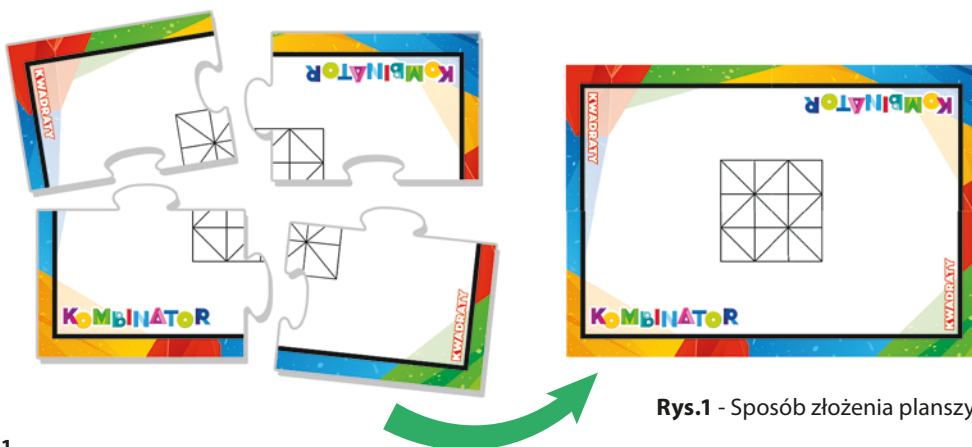


Android



PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Ustalcie drogą losowania (np. przy użyciu żetonów z punktami), który gracz rozpocznie grę.
2. Złóżcie planszę zgodnie ze wzorem zaprezentowanym poniżej. Umieście ją w taki sposób, aby każdy z graczy miał do niej swobodny dostęp.

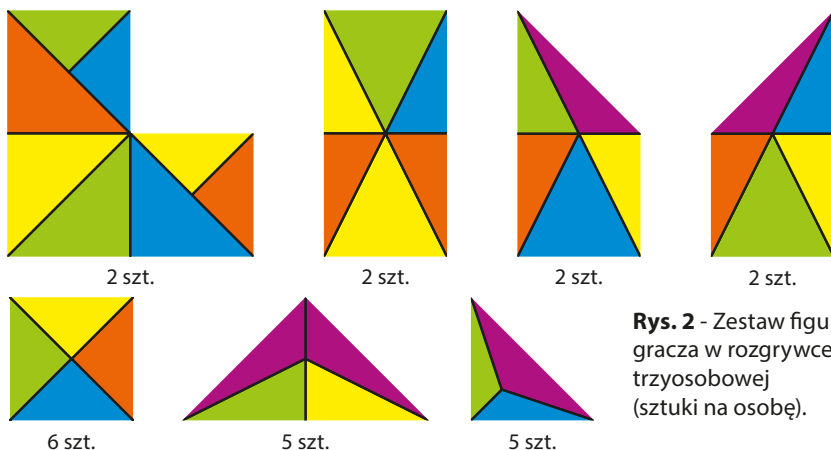


Rys.1 - Sposób złożenia planszy

3. Pomieszczać wszystkie figury w poszczególnych grupach i rozdajcie je między graczy. Rozdawanie zaczynacie zawsze od osoby, która będzie rozpoczynać grę. Ilość elementów jest zależna od liczby zawodników, którzy biorą udział w grze.

Jeśli w grze biorą udział dwie lub cztery osoby – wówczas rozdaje się wszystkie figury, tak aby każdy zawodnik miał tyle samo elementów o takim samym kształcie.

Jeśli w grze biorą udział trzy osoby wówczas rozdaje się każdemu z graczy następujące ilości figur:



Rys. 2 - Zestaw figur gracza w rozgrywce trzyosobowej (sztuki na osobę).

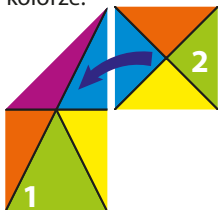
Pozostałe figury (które nie zostaną rozdane graczom, w przypadku 3 uczestników) nie biorą udziału w grze. Przed rozpoczęciem gry każdy gracz powinien mieć taką samą ilość figur.

4. Połóżcie wszystkie żetony z punktami tak, aby każdy z graczy miał do nich swobodny dostęp.

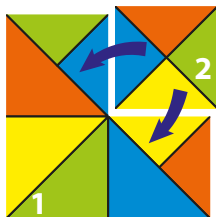
5. Jeśli chcecie grać na czas to ustawcie klepsydę lub połóżcie w widocznym miejscu telefon z włączoną aplikacją Alexander Timer. Wszyscy gotowi? Możemy zaczynać!

PUNKTACJA

Jeżeli w danym ruchu umieszczana figura zostaje dopasowana tylko jednym kolorem (styka się tylko jednym bokiem z inną figurą) – wówczas gracz zdobywa jeden punkt, jeżeli dopasowanych boków jest więcej, np. dwa lub trzy – wówczas gracz zdobywa odpowiednio: dwa lub trzy punkty, itd. **Uwaga!** Jeśli gracz dopasuje do układu leżącego już na stole swoją figurę, która ma dwa boki w tym samym kolorze, to otrzymuje 2 punkty i bierze z puli żeton z numerem 2. Przy przyznawaniu punktów liczy się ilość dopasowanych dobrze boków, nawet jeśli są w tym samym kolorze.



Rys. 3 - Gracz dokłada figurę 2, która łączy się tylko 1 bokiem z już obecną na planszy figurą 1. **Zdobywa 1 punkt.**



Rys. 4 - Gracz dokłada figurę 2, która łączy się 2 bokami z już obecną na planszy figurą 1. **Zdobywa 2 punkty.**

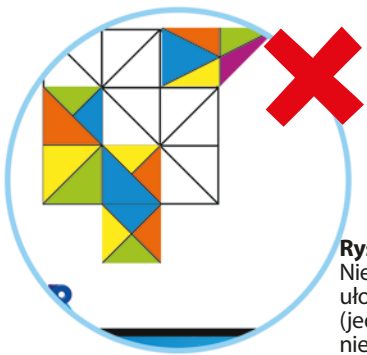


Rys. 5 - Gracz dokłada figurę 3, która łączy się 3 bokami z już obecnymi na planszy figurami 1 i 2. **Zdobywa 3 punkty.**

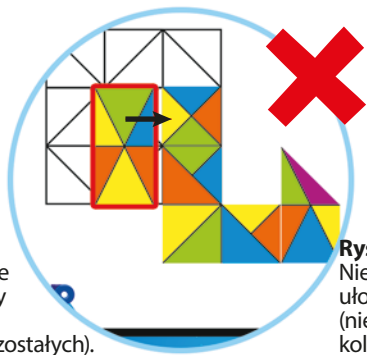
ZASADY GRY

WARIANT 1 - PO KOLEI

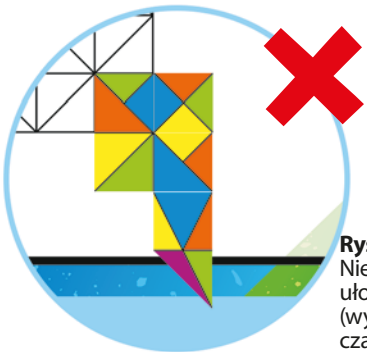
- Grę rozpoczyna zawodnik wyłoniony w trakcie losowania. Umieszcza on na środku planszy (w obrębie narysowanej figury) jedną ze swoich figur, w taki sposób, aby pokrywała się ona z narysowanymi na planszy liniami.
- Gracz, który rozpoczyna zabawę uzyskuje jeden punkt za umieszczenie swojej pierwszej figury na planszy. Kolejny gracz może umieścić na planszy swoją figurę tylko w taki sposób, aby pasowała ona kolorem (lub kolorami) do umieszczonej przez pierwszego gracza figury. Kolejni zawodnicy dokładają swoje figury dopasowując je do tych, które znajdują się już na planszy.
- W jednym ruchu można umieścić na planszy tylko jedną swoją figurę. Czas na umieszczenie figury na planszy odmierza klepsydra lub aplikacja. Należy uruchomić odmierzenie czasu przed każdym ruchem każdego zawodnika. Jeżeli gracz nie zdążył umieścić swojej figury w wyznaczonym czasie nie zyskuje punktów i kolejka przechodzi na następnego zawodnika.
- **Jeżeli gracz nie ma możliwości dołożenia żadnej ze swoich figur – czeka jedną kolejkę.**
- **Zabronione jest:**
 - umieszczanie figur w taki sposób, że nie dotykają one przynajmniej jednym bokiem żadnych innych figur na planszy (**rys. 6**),
 - dostawianie figur w taki sposób, że jeden lub więcej ich boków nie pasuje kolorem do umieszczonych już wcześniej na planszy innych figur (**rys. 7**),
 - umieszczanie figury w taki sposób, że wychodzi choćby częścią swojej powierzchni poza czarne linie ograniczające pole gry (**rys. 8**) (dozwolone jest natomiast umieszczanie figury na tych liniach).



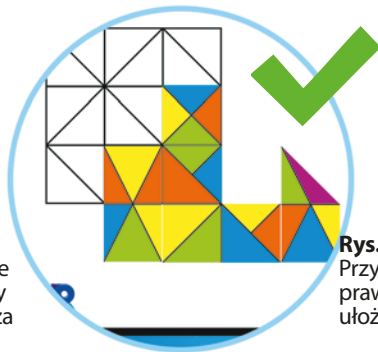
Rys. 6
Nieprawidłowe ułożenie figury (jedna figura nie dotyka pozostałych).



Rys. 7
Nieprawidłowe ułożenie figury (nie zgadzają się kolory figur).



Rys. 8
Nieprawidłowe ułożenie figury (wychodzi poza czarną linię).



Rys. 9
Przykład prawidłowego ułożenia figury.

KONIEC GRY DLA WARIANTU 1

Gra kończy się w momencie, gdy żaden z graczy nie może już wykonać żadnego ruchu, tzn. nie ma możliwości dołożenia na planszę żadnej figury. Zwycięzcą zostaje gracz z największą ilością zdobytych punktów. Jeżeli dwóch lub więcej graczy uzyskało tę samą najwyższą ilość punktów – rozstrzyga wówczas to, któremu zostało mniej figur.

WARIANT 2 - TRZY-CZTERY!

W tym wariantcie rozdajcie między graczy figury, tak by każdy uczestnik zabawy miał ich równą liczbę (patrz PRZYGOTOWANIE DO GRY, punkt 3, str. 3). Klepsydra i żetony punktów mogą zostać w pudełku, bo nie będą potrzebne do zabawy.

Wszyscy gracze jednocześnie, na hasło "trzy-cztery", dokładają swoje figury do już leżących na planszy. Grę rozpoczyna zawodnik wyłoniony w trakcie losowania. Umieszcza on na środku planszy (w obrębie narysowanej figury) jedną ze swoich figur, w taki sposób, aby pokrywała się ona z narysowanymi na planszy liniami.

Następnie mówi „trzy-cztery!” i na ten znak wszyscy jednocześnie starają się dopasować swoje figury.

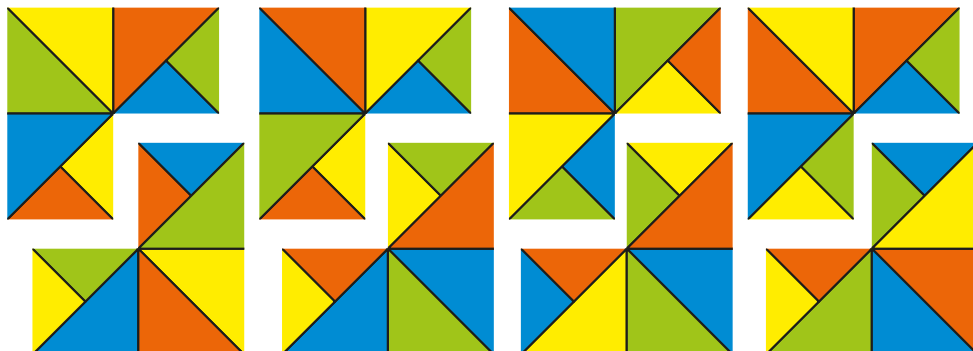
Tak jak w wariantcie pierwszym, figury muszą pasować do siebie kolorem (lub kolorami) boków i nie mogą wychodzić poza czarną linię planszy. Zabronione jest też takie układanie figur, że nie pasują do siebie kolorami boków lub nie dotykają się bokiem z żadną figurą na planszy.

KONIEC GRY DLA WARIANTU 2

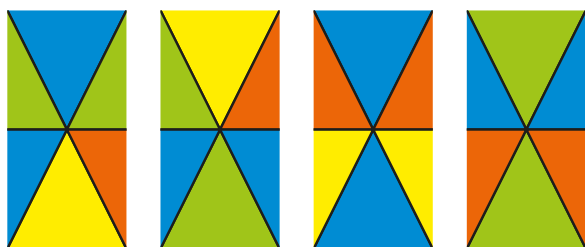
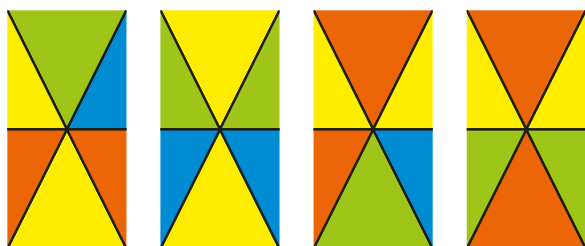
Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich swoich figur, a jeśli nie uda się to nikomu, wówczas wygrywa osoba z najmniejszą ilością figur

FIGURY NALEŻĄCE DO ZESTAWU:

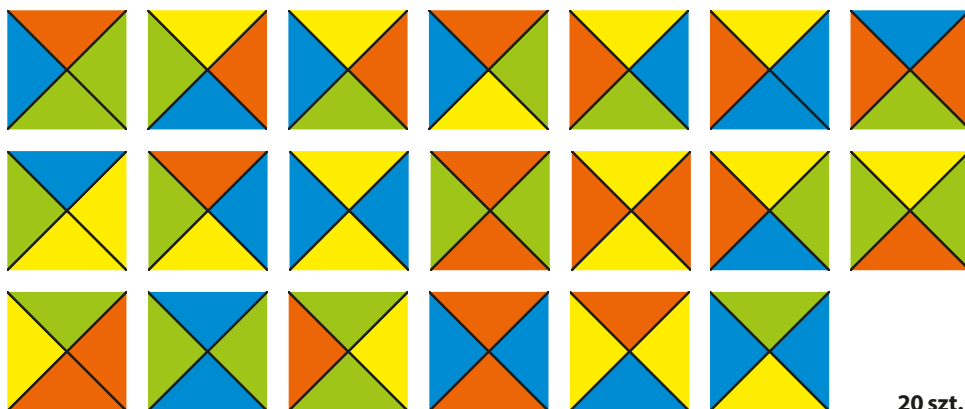
Poniżej przedstawiamy wszystkie figury należące do tego zestawu oraz ich ilość.



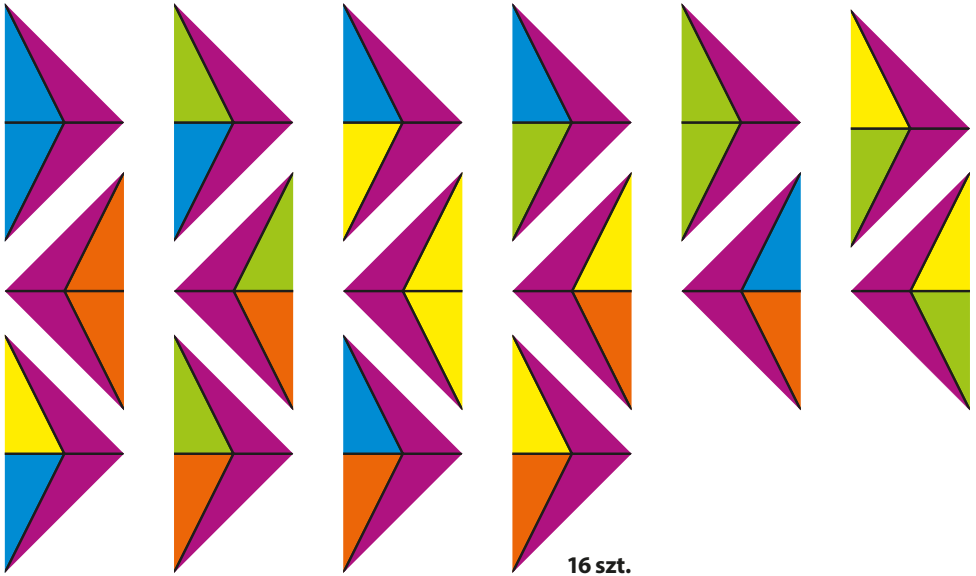
8 szt.



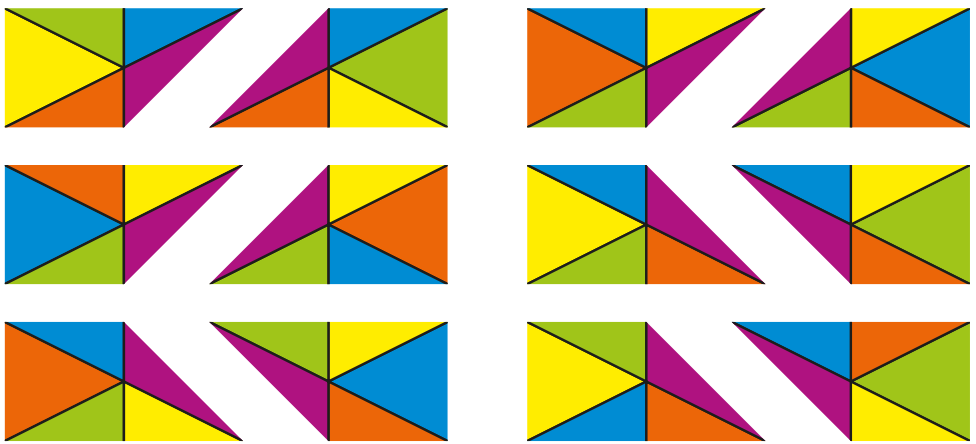
8 szt.



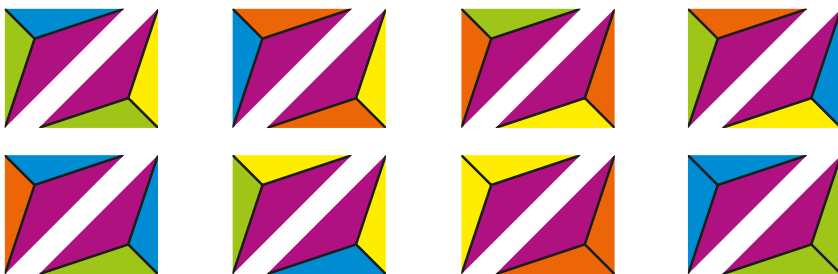
20 szt.



16 szt.



12 szt.



16 szt.



Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

**TRENUJ
SZARE
KOMÓRKI!**

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis
80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI
UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27

Autor gry: Jerzy Kot



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

