



Instrukcja ▶

 2524



**Przedstaw to, co widzisz na karcie,
za pomocą figur geometrycznych.
Odnajdź w sobie ducha Picassa
i pokaż światu, że w głębi duszy
wszyscy jesteśmy artystami.
Czas rozpocząć wasz własny,
wyjątkowy wernisaż.**

CEL GRY

Celem gry jest przedstawienie ilustracji z kart za pomocą figur geometrycznych, tak by inni gracze odgadli, co układasz. Im trudniejsza karta i im mniej użyjesz elementów do stworzenia obrazka, tym więcej zdobywasz punktów. Musisz się jednak spieszyć, ponieważ czas odmierza bezlitosna klepsydra, a jeśli nikomu nie uda się odgadnąć hasła, stracisz punkty, zamiast je zyskać.

W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: help@pinkfrog.pl

ZAWARTOŚĆ

- karty z obrazkami – 165 szt.
- drewniane kostki (punktory) – 200 szt.
- drewniane patyczki (6 cm) – 4 szt.
- drewniane patyczki (3 cm) – 4 szt.
- tekturowe figury geometryczne – 12 szt.
- sznureczek
- plansza
- klepsydra
- instrukcja

ELEMENTY DO TWORZENIA OBRAZKA

Przy układaniu ilustracji na planszy do swojej dyspozycji masz następujące elementy o trzech różnych wartościach punktowych:

- drewniane patyczki i sześciennie kostki = 1 pkt.
- tekturowe figury geometryczne = 2 pkt.
- sznureczek = 3 pkt.

Sześciennie kostki pełnią dwie funkcje: stanowią znaczniki zdobytych punktów, ale można je również użyć do stworzenia obrazka (np. jako kropki na biedronce).



PRZYGOTOWANIE

1. Połóżcie planszę pośrodku stołu. Obok umieście klepsydre.
2. Potasujcie karty i w zależności od ilości graczy wybierzcie stosowną ilość z talii. Sugerujemy po 4-5 kart na jednego gracza. W ten sposób rozgrywka będzie krótka i dynamiczna. Każdy z was będzie miał kilka szans na prezentację hasła z karty, po czym podliczycie punkty. Zakryte karty w stosie połóżcie na środku stołu. Reszta talii może wrócić do pudełka.
3. Wysypcie sześciennie drewniane kostki w formie puli w miejscu łatwo dostępnym dla każdego z graczy. Wybierzcie 6 kostek. Dołączą one do zestawu elementów do układania obrazków.
4. Rozłóżcie zestaw elementów do układania obrazków (12 figur geometrycznych, sznureczek, 4 długie i 4 krótkie patyczki oraz 6 kostek).
5. Każdy gracz otrzymuje na start po 10 kostek – będą służyć jako znaczniki punktacji.



KARTY

Na kartach znajdują się ilustracje (hasła do odgadnięcia), a w rogu widnieje liczba. Każda z kart została określona wartością punktową zależnie od poziomu jej trudności.

Przy układaniu obrazka zawsze staraj się wykorzystać możliwie niewiele elementów, gdyż działa to na twoją korzyść.

Osoba, która odgadła hasło, dostanie tyle punktów, ile leży na planszy w formie wyłożonych elementów. Ty z kolei zarobisz tyle, ile stanowi różnica między wartością karty a sumą wykorzystanych elementów.

ROZGRYWKA

Rozpoczyna najbardziej fotogeniczny z uczestników (prawdopodobnie będziecie musieli to ze sobą przedyskutować). Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Kiedy nadejdzie twoja runda, wyciągnij i obejrzyj kartę, nie pokazując jej innym graczom. Następnie odwróć klepsydre i za pomocą dostępnych elementów spróbuj przedstawić ilustrację z karty na planszy. Pozostali gracze próbują odgadnąć hasło z karty, zanim skończy się czas. Mogą podawać tyle odpowiedzi, ile chcą, próbując nakierować się na właściwy trop.

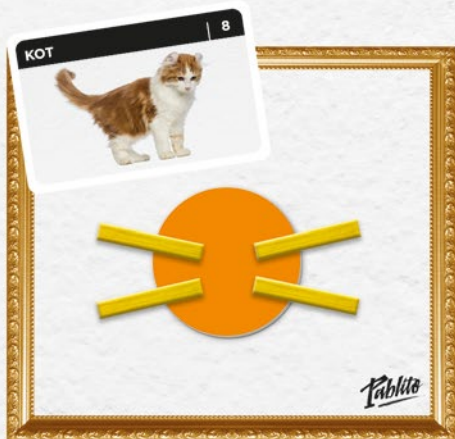
Jeżeli ktoś udzieli prawidłowej odpowiedzi przed upływem czasu, obaj zdobywacie punkty.

Gracz, który odgadł hasło, otrzymuje tyle punktów, ile wynosi **łączna wartość użytych przez ciebie elementów**. Każdy drewniany element na planszy wart jest 1 punkt. Element tekturowy to 2 punkty, a sznureczek 3 punkty. Gracz pobiera stosowną ilość sześciennych kostek z puli i kładzie je przed sobą jako zdobyte punkty.

Ty przede wszystkim **zatrzymujesz kartę** z odgadniętym hasłem. Na koniec gry każda zdobyta karta jest warta 5 punktów. Jeżeli do stworzenia swojego dzieła wykorzystałeś elementy, których **łączna wartość jest niższa od liczby podanej na karcie**, możesz dobrać z puli tyle znaczników, ile wynosi ta różnica. Jeśli **wyrównałeś lub przekroczyłeś wartość z karty**, nie dostajesz żadnych dodatkowych punktów. Zabierasz tylko kartę, a zatem tak naprawdę jesteś bogatszy o 5 punktów.

Jeżeli nikomu nie udało się odgadnąć hasła, tracisz 3 punkty. Odłóż 3 kostki do puli. Następnie odrzuć kartę.

PRZYKŁADY

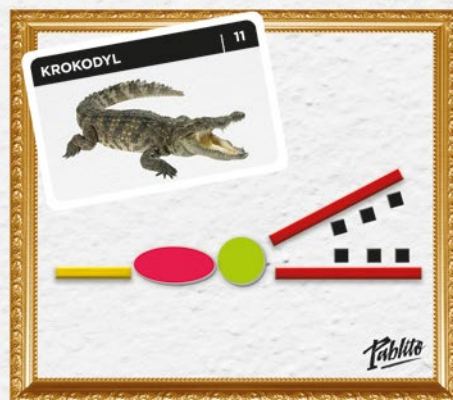


◀ PRZYKŁAD 1

Próbowałeś ułożyć KOTA wartego 8 punktów. Hasło zostało odgadnięte po użyciu jednego kształtu koła (wartego 2 pkt.) i czterech patyczków (po 1 pkt.), co razem daje 6 punktów. Gracz, który odgadł hasło, zdobywa zatem 6 punktów. Natomiast ty zdobywasz kartę (wartą 5 pkt.) oraz 2 dodatkowe punkty (8 minus 6). Łącznie więc w tej rundzie zainkasowałeś 7 punktów.

PRZYKŁAD 2 ▶

Zmierzyłeś się z trudną kartą KROKODYL o wartości aż 11 punktów. Udało się, ale wykorzystałeś do tego koło (za 2 pkt.), elipsę (2 pkt.), 3 patyczki (po 1 pkt. za sztukę) oraz 6 kostek (po 1 pkt. każda). Łącznie na planszy leży więc 13 punktów (2 + 2 + 3 + 6). Gracz, który odgadł hasło, zgarnia 13 kostek z puli. Ty zachowujesz tylko samą kartę, wartą 5 punktów.



KONIEC GRY

Gra dobiega końca, kiedy:

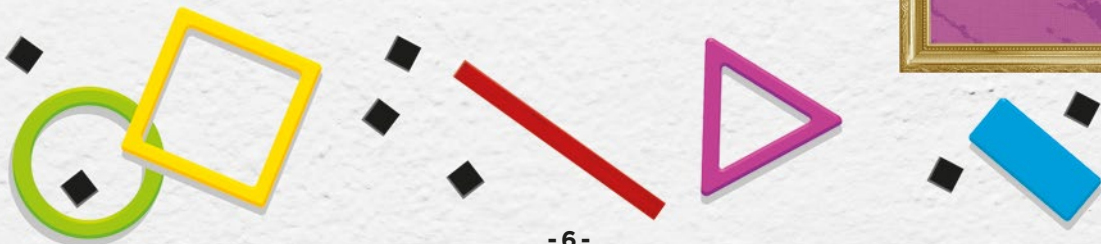
1. skończą się karty przewidziane na całą rozgrywkę,
2. w pudełku zabraknie znaczników punktacji,
3. któryś z graczy straci wszystkie swoje znaczniki.

W tym momencie wszyscy podliczają swoje punkty. Policzcie, ile macie przed sobą kostek. Nie zapomnijcie również dodać sobie po 5 punktów za każdą zdobytą w czasie gry kartę. Gracz, który łącznie ma najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą i największą gwiazdą wernisażu!

UWAGA

O ile nie umówicie się inaczej, w czasie układania elementów na planszy możecie nimi poruszać, aby lepiej naprowadzić graczy na trop właściwego hasła (np. zaimitować ruch księżycy wokół słońca).

Możecie też wskazać konkretny element na ułożonym obrazku palcem, jeżeli poprawna odpowiedź to tylko jego fragment (np. komin, który umieściliście na trójkątnym dachu).

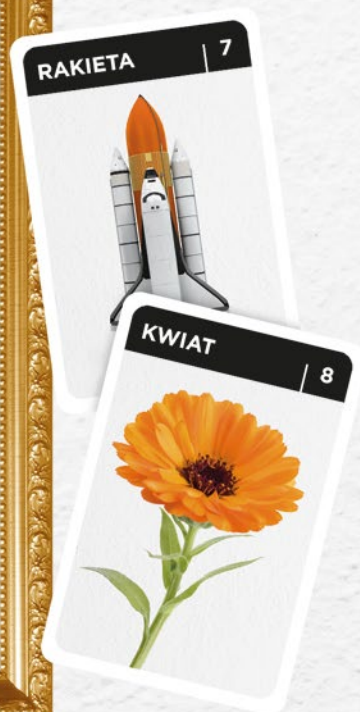


WERSJA DWUOSOBOWA

W tej wersji obaj uczestnicy muszą ze sobą współpracować. To oznacza, że wspólnie wygryają albo wspólnie przegrywają rozgrywkę.

Potasujcie wszystkie karty, dobierzcie 10 z góry i nie patrząc na nie, połóżcie je obrazkami do dołu. Gra trwa 10 rund, podczas których kolejka przechodzi na zmianę z jednej osoby na drugą.

Każdy w swojej kolejce bierze kartę, odwraca klepsydrę i układa obrazek z elementów tak samo jak w normalnej rozgrywce. Jeśli drugiemu graczowi uda się odgadnąć hasło, zanim skończy się czas, zatrzymujecie kartę oraz pobieracie dodatkowo po jednym znaczniku za każdy punkt poniżej wartości podanej na karcie. Po dziesięciu rundach sumujecie swoje punkty: każda zdobyta karta jest warta 2 punkty, a każdy znacznik – 1 punkt. **Jeżeli zdobyliście razem co najmniej 24 punkty, wygrywacie. Jeśli uzyskaliście niższy wynik, przegrywacie.**





*Autor gry:
Martin Nedergaard Andersen*



wiek
graczy
8+



czas
gry
30 min



liczba
graczy
2-6



impresowa
gra
rodzinna

**PINK
FRÖG**

www.pinkfrog.pl
hello@pinkfrog.pl
[f/pinkfrog](https://www.facebook.com/pinkfrog)
Więcej gier na →

Wyprodukowano przez:
Z.P. „Alexander” Piotr Pundzis
ul. Telewizyjna 19, 80-209 Chwaszczyno
www.alexander.com.pl

Ze względów produkcyjnych wzornictwo elementów oraz ich kolorystyka mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.

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

 **2524**

Wyprodukowano w Polsce.



ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA OSTRZEŻENIA!

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zestaw zawiera małe elementy – niebezpieczeństwo zakrztuszenia. Zestaw zawiera długie linki/sznurki – istnieje ryzyko uduszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować. Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu. Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

