




*Compact*

ARTYSTYCZNA  
GRA IMPREZOWA ▲



Instrukcja ►

 2728



**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. 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](mailto:help@pinkfrog.pl)

#### **ZAWARTOŚĆ**

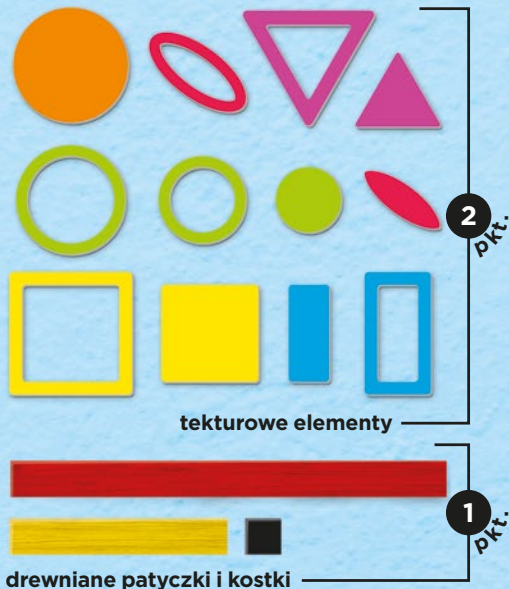
- karty z obrazkami – 110 szt.
- drewniane kostki (punktory) – 130 szt.
- drewniane patyczki (6 cm) – 4 szt.
- drewniane patyczki (3 cm) – 4 szt.
- tekturowe figury geometryczne – 12 szt.
- sznureczek
- plansza
- instrukcja

## 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).



sznureczek

3

pkt.

## PRZYGOTOWANIE

1. Połóżcie planszę pośrodku stołu.
2. Potasujcie karty i w zależności od ilości graczy wybierzcie stosowną ilość z talii. Sugerujemy po 3-4 karty 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 8 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 za pomocą dostępnych elementów spróbuj przedstawić ilustrację z karty na planszy. Pozostali gracze próbują odgadnąć hasło z karty. Mogą podawać tyle odpowiedzi, ile chcą, próbując nakierować się na właściwy trop. Zgadujcie do skutku, lub do chwili, gdy wszyscy uczestnicy się poddadzą.

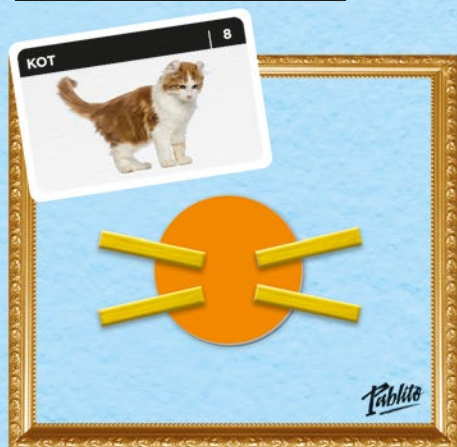
Jeżeli ktoś udzielił prawidłowej odpowiedzi, obaj zdobywacie punkty.

Gracz, który odgadł hasło, otrzymuje tyle punktów, ile wynosi **łącznie wartość użytych przez siebie 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

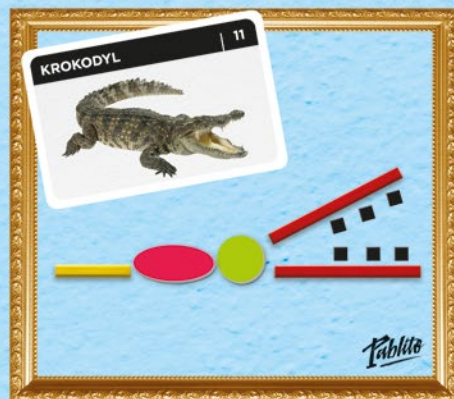


### ◀ PRZYKŁAD 1

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!

### ROZGRYWKA NA CZAS

Jeżeli chcecie, możecie wprowadzić limit czasu obowiązujący w każdej rundzie (np. 60 sekund na pokazanie hasła).

W tym celu użyjcie dowolnego czasomierza w zegarku lub smartfonie.

### ROZGRYWKA Z DZIEĆMI

Aby ułatwić dzieciom grę, można zrezygnować z liczenia punktacji względem wartości podanych na kartach i po prostu nagradzać pokazującego gracza kartą, a odgadującego jedną kostką-punktorem. W takim wariacie zarówno karta jak i kostka warte są jeden punkt.

### 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 księżycza 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).



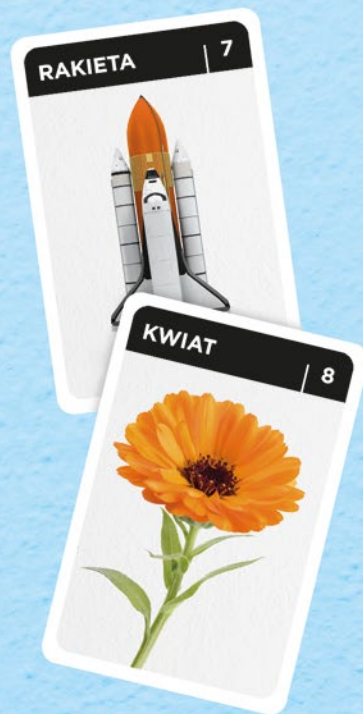
## WERSJA DWUOSOBOWA

**W tej wersji obaj uczestnicy muszą ze sobą współpracować. To oznacza, że wspólnie wygrają albo wspólnie przegrają 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 i układa obrazek z elementów tak samo jak w normalnej rozgrywce. Jeśli drugiemu graczowi uda się odgadnąć hasło, zatrzymujecie kartę oraz pobieracie dodatkowo po jednym znaczniku za każdy punkt poniżej wartości podanej na karcie. Po ośmiu 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  
**2-4**



improwowa  
gra  
rodzinną

**PINK  
FROG**

[www.pinkfrog.pl](http://www.pinkfrog.pl)  
[hello@pinkfrog.pl](mailto:hello@pinkfrog.pl)  
[i/pinkfrog](https://www.instagram.com/pinkfrog)  
Więcej gier na 

**Wyprodukowano przez:**

Z.P. „Alexander” Piotr Pundzisz  
ul. Telewizyjna 19, 80-209 Chwaszczyno  
[www.alexander.com.pl](http://www.alexander.com.pl)

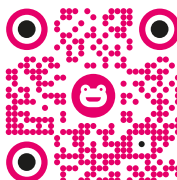
Ze względów produkcyjnych wzornictwo elementów oraz ich kolorystyka mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.

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



**2728**

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.