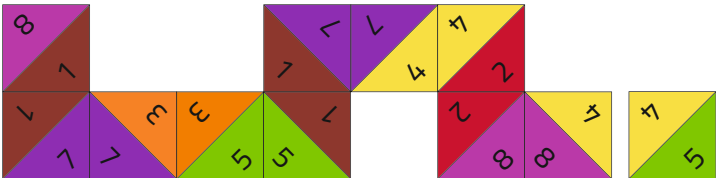


05. KOMPLET KOLORÓW

Płytki odwracamy kolorami w dół i mieszamy. Gracze jednocześnie pobierają po 6 kwadratów, następnie mogą odłożyć elementy niepotrzebne i mieszają. W kolejnych rundach gracze dobierają po 3 kwadraty, znowu mogą odłożyć niepotrzebne i wymieszać. Wygrywa gracz, który jako pierwszy skompletuje 10 różnych kolorów w 5 kwadratach /20 punktów/ lub w 6 kwadratach /10 punktów/.

06. DOMINO

Zasady podobne do domina. Płytki odwracamy kolorami w dół i mieszamy. Gracze kolejno dobierają po jednym klocku i dokładają do któregoś z końców grupy już ułożonej. Jeśli kolory dobranego elementu nie pasują, wtedy gracz odkłada go na bok. Po wyczerpaniu elementów gracze dostają tyle minusowych punktów ile elementów im zostało.



07. MEMORY

Zasady podobne do gry w memory. Płytki odwracamy kolorami w dół i mieszamy. Gracze kolejno odwracają po 2 elementy z puli. Jeśli na odwróconych elementach pojawią się 2 trójkąty tego samego koloru, gracz zabiera parę z puli i odwraca kolejną parę. Jeśli odwrócone elementy nie mają takich samych kolorów to odwracamy je z powrotem i ruch przechodzi na kolejnego gracza. Kiedy pozostaną tylko kwadraty bez pary, wygrywa gracz z największą ilością zebranych par.

08. MNIEJSZE / WIĘKSZE

Płytki odwracamy kolorami w dół i mieszamy. Gracze kolejno wybierają element i przed jego odwróceniem mówią czy suma liczb na polach kwadratu będzie większa / mniejsza niż 10, lub równa 10. Jeśli gracz odgadł to zabiera dany element, jeśli nie, odkłada go na osobny stos. Po wyczerpaniu elementów wygrywa gracz z największą ilością zebranych elementów.

09. MOZAIKA Z KWADRATÓW

Logiczna łamigłówka przeznaczona dla jednego gracza. Układamy kwadraty z kolorów, pamiętając o tym aby styczne kolory były takie same. Sprawdź, czy dasz radę ułożyć 18 kwadratów.

10. SUDOKU

Łamigłówka, której celem jest utworzenie kwadratu w taki sposób, aby w każdym jego wierszu i w każdej kolumnie znalazły się wszystkie kolory. Kolory w wierszach i kolumnach nie mogą się powtarzać. Układając kwadrat o podanych wymiarach wybieramy z płytek odpowiednią ilość kolorów, które należy użyć przy układaniu. Możemy rozegrać następujące warianty:
3 x 3 płytek - 6 kolorów,
4 x 4 płytek - 8 kolorów,
5 x 5 płytek - 10 kolorów.

11. „36”

Gra dla kilku graczy z zasadami podobnymi do Blackjacka (oczko). Celem gry jest uzyskanie sumy liczb z płytek jak najbliższej 36, jednak nie przekraczającej tej liczby. Płytki odwracamy kolorami w dół i mieszamy. Gracze kolejno wybierają z puli po 2 płytki i sprawdzają sumę punktów. Jeśli gracz zdecyduje, że suma liczb na jego płytkach jest za mała, może dobierać po jednej płytce z puli aż do momentu, kiedy uzyska zadowalający go wynik.

KONSERWACJA I CZYSZCZENIE:

Przechowywać w suchym pomieszczeniu. Unikać wilgoci! Do czyszczenia używać suchej lub lekko wilgotnej, bawełnianej szmatki /inne materiały mogą porysować powierzchnię/. Stosować czystą wodę, bez detergentów i rozpuszczalników.

BEZPIECZEŃSTWO:

Przed podaniem dziecku zabawki upewnij się, że produkt jest kompletny i nieuszkodzony. Opakowanie nie jest integralną częścią produktu i należy je usunąć wraz z wszystkimi elementami przed podaniem zabawki dziecku. Opakowanie nie służy do zabawy. Opakowanie foliowe może być niebezpieczne dla dziecka. Aby uniknąć możliwości uduszenia należy je usunąć wraz z wszystkimi jego elementami. Zachowaj instrukcję użytkowania ze względu na ważne informacje.

NR PARTII:

Z.P.H. PILCH

43-450 Ustroń · ul. Fabryczna 36
T : +48 33 855 20 93 · F : +48 33 851 39 03

info@pilchr.pl · www.pilchr.pl



© Z.P.H. PILCH
All rights reserved.



Ostrzeżenie! Niepowodnie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat z uwagi na małe elementy. Ryzyko zadławienia!

WYPRODUKOWANO W POLSCE



KWADRO MANIA

AUTOR: GUSTAW KENIG / 3+

GRA LOGICZNA SKŁADAJĄCA SIĘ Z 45 KOLOROWYCH KWADRATÓW, PODZIELONYCH WZDŁUŻ PRZEKĄTNEJ NA KOLORY. KAŻDY KOLOR MA PRZYPISANĄ SVOJĄ WARTOŚĆ - IM WYŻSZA TYM LEPSZY WYNIK W GRZE. JEDEN ZESTAW TO 11 MOŻLIWOŚCI GRY O RÓŻNYM STOPNIU TRUDNOŚCI ZARÓWNO DLA DZIECI JAK I DOROSŁYCH.

WARTOŚCI DYDAKTYCZNE:

Rozwijanie pamięci bezpośredniej /świeżej/, koncentracji, logicznego myślenia oraz umiejętności respektowania reguł i zasad. Gra uprzyjemnia wolne chwile oraz wyzwała pozytywne emocje.

LICZBA GRACZY: 1-6 graczy

ZAWARTOŚĆ:

- 45 kolorowych płytek, o wymiarze 4 x 4 cm, w 10 kolorach,
- 60 kolorowych kołeczków w 6 kolorach,
- instrukcja.

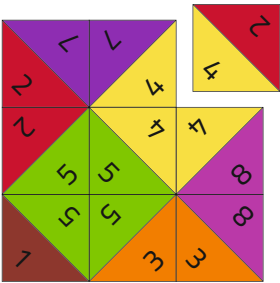
WYDRUKOWANO NA PAPIERZE EKOLOGICZNYM

revive

PRZYKŁADOWE GRY:

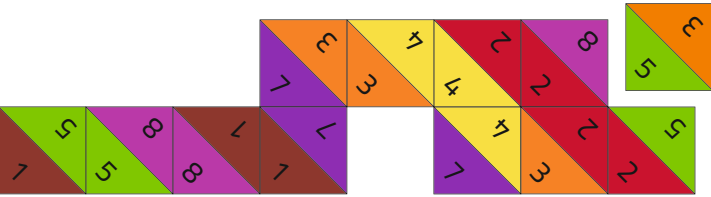
01. KOLOROWE KWADRATY

Każdy gracz wybiera jeden kolor pionków. Płytki odwracamy kolorami do spodu i mieszamy. Każdą rundę rozpoczyna inny gracz. Zgodnie z kierunkiem ruchu zegara gracze kolejno losują jedną płytkę i dokładają kolorami do góry, tak aby powstawały kwadraty składające się z 4 elementów z takim samym kolorem. Dokładając kolejną płytkę należy pamiętać o tym, aby wszystkie styczne boki były tego samego koloru. Po dołożeniu ostatniego elementu kwadratu, gracz kładzie na nim swój pionek. Jeśli wylosowana płytką nie pasuje nigdzie na planszy to zatrzymujemy ją i w następnej kolejce, jeśli pojawi się taka możliwość, nie dobieramy kolejnego elementu, ale wykorzystujemy zatrzymany. Po wykorzystaniu wszystkich kwadratów mamy do wyboru 2 warianty punktacji: każdy z graczy zlicza punkty ze swoich kwadratów lub każdy kwadrat liczy się jako 10 pkt. Wygrywa gracz z największą ilością punktów. Można również zliczyć punktację z kilku kolejnych rund.



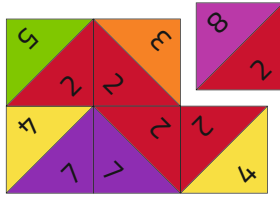
02. KOLOROWE PASKI

Każdy gracz wybiera jeden kolor pionków. Każdą rundę rozpoczyna inny gracz. Zgodnie z kierunkiem ruchu zegara gracze kolejno losują jedną płytkę i dokładają kolorami do góry, tak aby tworzyć paski jednego koloru. Jeśli pasek składa się z minimum 4 elementów to gracz kładzie na nim swój pionek, aby zaznaczyć „własność” pola. Kolejni gracze dokładając płytki muszą pamiętać o tym aby wszystkie przekątne były równoległe /dokładane kolory nie mają znaczenia/. Dozwolone jest przejmowanie pól przeciwnika poprzez dołożenie elementu w danym kolorze lub blokowanie swoich pasków przez dołożenie elementu w innym kolorze /zapobiega to przejściu przez przeciwnika/. Dobrany klocek należy zawsze dokładać, nawet jeśli zablokuje niedokończone paski. Po wykorzystaniu wszystkich kwadratów mamy do wyboru 2 warianty punktacji: każdy z graczy zlicza punkty ze swoich pasków lub każdy element w pasie liczy się jako 10 pkt. Wygrywa gracz z największą ilością punktów. Można również zliczyć punktację z kilku kolejnych rund.



03. KOLOROWE WĘŻE

Zasady podobne jak w dwóch poprzednich grach, z taką różnicą, że układamy grupy kolorów o dowolnym kształcie. Jeśli grupa ma co najmniej 4 elementy to gracz kładzie na niej swój pionek aby zaznaczyć „własność” pola. Przejmowanie, blokowanie i punktacja obowiązują jak w grze nr 2.



04. KOLEKCJONOWANIE KOLORU

Płytki odwracamy kolorami w dół i mieszamy. Gracze jednocześnie pobierają po 6 kwadratów, pozostawiając te, którego koloru mają najwięcej, a odkładają po 2 elementy najmniej potrzebne i mieszają. W następnych rundach, gracze jednocześnie dobierają po 3 kwadraty oraz obowiązkowo oddają po jednym i znów mieszają. Rundy powtarzamy, aż do wyczerpania się płytek. Gra zostaje zakończona również w momencie, kiedy wszyscy gracze nie będą w stanie dobrać odpowiedniej, równej ilości klocków. Uwaga! Klocki graczy są widoczne dla wszystkich. Gracze zliczają swoje grupy kolorów /min. 4 elementy tego samego koloru/ mnożąc wartość koloru razy ilość elementów. Jeśli przy pierwszym pobraniu 6 elementów gracz posiada 6 elementów jednego koloru, automatycznie wygrywa zdobywając podwójną ilość punktów. Jeśli w czasie gry gracz zdobędzie 9 elementów tego samego koloru, automatycznie wygrywa zdobywając podwójną ilość punktów.