



# Cegły obrazkowe. Gra edukacyjna DJ 0801

**Wiek**

■ 7+



## Przeznaczenie

Oryginalna gra, w której trzeba wykazać się kreatywnością. Zadanie polega na ułożeniu z kolorowych tafelek kształtu jak najbardziej zbliżonego do rysunku wskazanego na karcie wyzwania i zmieścić się w czasie odmierzanym przez klepsydrę. Liczba graczy: 3-6 osób

## Umiejętności jakie zyskują dzieci:

- Gra wymaga od graczy wyobraźni i kreatywności. To doskonałe ćwiczenie dla mózgu, które pobudza twórcze myślenie.
- Gracze muszą uważnie przyglądać się rysunkowi na karcie wyzwania i starać się odwzorować go za pomocą kafelków. To rozwija umiejętność spostrzegania detali i analizowania wzorców.
- Gra odbywa się w określonym czasie, który odmierza klepsydra. To uczy graczy zarządzania czasem i podejmowania szybkich decyzji w ograniczonym czasie.
- Czasami może być trudno dokładnie odwzorować rysunek z kafelków, zwłaszcza gdy czas goni. Gra uczy graczy cierpliwości i determinacji w dążeniu do osiągnięcia celu.

## OSTRZEŻENIA!



1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 roku życia
2. szczególności w przypadku młodszych graczy, ważne jest, aby byli oni pod stałym nadzorem osoby dorosłej, która może udzielić pomocy w przypadku potrzeby i zapewnić bezpieczeństwo podczas zabawy.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.
5. Produkt nie zawiera żadnych zabronionych lub niezdrowych materiałów.
6. Trzymać plastikową torbę poza zasięgiem dzieci. Groźba zadławienia i/lub uduszenia.



**nowa szkoła**  
ul. POW 25, 90-248 Łódź,  
[www.nowaszkoła.com](http://www.nowaszkoła.com)  
tel. (42) 630 17 28,  
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

## Zawartość

- 30 x kartonowe tafelki do rysowania;
- 20 x karta wyzwania (120 rysunków);
- 1 x kostka do gry;
- 1 x 45-sekundowa klepsydra;
- 20 x żetonów zwycięstwa;
- materiał: karton posiadający certyfikat FSC;

## Jak grać?

### Cel:

Zdobycie jak największej liczby punktów na koniec gry.

### Przygotowanie:

Potasuj karty wyzwania i ułóż je w stos pośrodku graczy. Połóż obok nich prostokątne i okrągłe płytki, klepsydrę i żetony „wygraj”. W grze na 3 lub 6 graczy: usuń 2 karty wyzwania ze stosu kart wyzwania, tak aby każdy gracz miał w trakcie gry taką samą liczbę tur dobierania

### Gramy!

Rozpoczyna najstarszy gracz, po czym gra toczy się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz losuje kartę wyzwania i rzuca kostką, która mówi mu, jakiego przedmiotu z karty potrzebuje, aby inni gracze odgadli. Na przykład: jeśli kość pokazuje czerwoną ściankę, gracz musi poprosić pozostałych graczy o odgadnięcie czerwonego obiektu. Następnie gracz kładzie kartę przed sobą zakrytą. Upewnij się, że pozostali gracze nie widzą karty. Klepsydra zostaje odwrócona, a gracz ma 45 sekund na nakłonienie pozostałych do odgadnięcia przedmiotu.

Aby inni gracze poprawnie odgadli obiekt na karcie wyzwania, gracz rysuje na stole obrazek za pomocą płytek „brik”. Pozostali gracze starają się jak najszybciej odgadnąć obiekt i mogą zgadywać tyle, ile im się podoba. Gracz kontynuuje rysowanie do czasu uzyskania prawidłowej odpowiedzi, nie wolno mu się wypowiadać ani dawać żadnych wskazówek.

Kiedy gracz poprawnie odgadną, gracz, który rysował odwraca kartę wyzwania, aby potwierdzić poprawność wszystkich graczy. Gracz, który odgadł poprawnie, otrzymuje żeton «zwycięstwa», a rysujący gracz wygrywa kartę wyzwania. Jeśli żaden z graczy nie odgadnie prawidłowo przed upływem czasu, nikt nie zdobywa żetonu „wygranej”. Następnie kartę wyzwania należy odrzucić.

### Wskazówki:

Jeżeli gracze nie mogą dojść do porozumienia (w przypadku kilku poprawnych odpowiedzi jednocześnie), gracz rysujący jest odpowiedzialny za wybór, który z graczy zgadł jako pierwszy.

Gracz, który rysuje:

- nie może rozmawiać, gdy prosi innych graczy o odgadnięcie.
- może użyć dowolnej liczby płytek „brik”, w dowolnej kolejności.

Przy rozpoczęciu nowej rundy płytki „brik” należy ponownie umieścić na środku graczy, a klepsydra zostaje zresetowana. Następny gracz losuje nową kartę wyzwania i teraz jego kolej, aby inni gracze odgadli przedmiot.

### Koniec gry:

- Kiedy na stosie kart wyzwania nie ma już kart, gra się kończy.
- Gracze podliczają swoje punkty: 1 punkt za każdy żeton „zwycięstwa” i 1 punkt za każdą kartę wyzwania.
- Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!
- Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę punktów, wygrywa gracz z największą liczbą kart wyzwania.