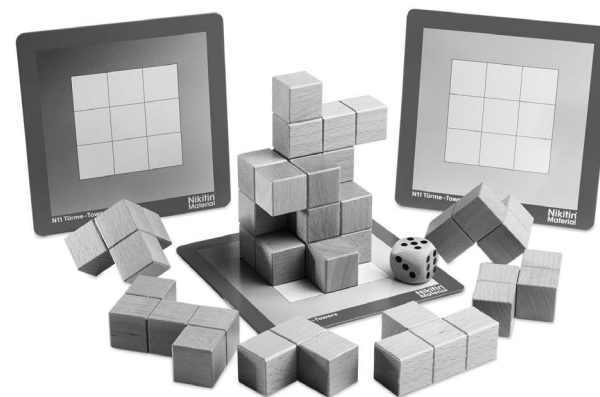




Kto zbuduje wyższą wieżę. Gra logiczna SH 3016



Wiek

- 5+

Różne bloki konstrukcyjne muszą być umieszczone jeden na drugim na wybranym szablonie. Każda bryła składa się z różnej ilości sześciątów. Kostka decyduje, który element ma zostać użyty do budowania wieży. W zależności od liczby oczek na kostce należy wybrać kształt z dostępnych bloków. Gra pozwala trenować percepcję, koncentrację oraz spostrzegawczość.

Zawartość zestawu

- 45 klocków,
- 3 szablony,
- 1 kostka;
- Liczba graczy: 2–3

Cel gry

Celem jest wykorzystanie bloków do budowy najwyższej wieży. Gracz z najwyższą wieżą wygrywa.

SI IN SH 3016 12/20



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

OSTRZEŻENIA!



1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Możliwość zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
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.

Przygotowanie do gry

Bloki są posortowane według ilości kostek z których się składają - tworzy się 6 grup. Każdy gracz otrzymuje planszę do gry. Każdy z nich będzie układał własną wieżę na swojej planszy.

Przebieg gry

1. Każdy z graczy rzuca raz kostką. Rozpoczyna ten gracz, który wyrzucił najwyższą liczbę oczek (gracz A). Gra jest rozgrywana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

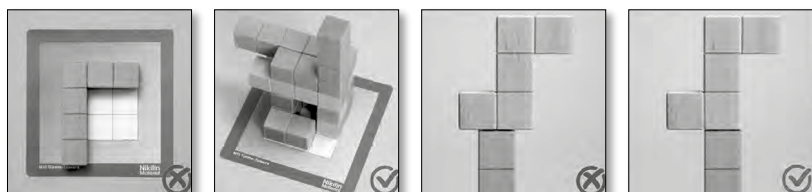
2. Gracz A rzuca kostką. Sąsiad gracza A znajdujący się po lewej stronie wybiera blok, który zbudowany jest z takiej liczby kostek jaka została wyrzucona na kostce.

Przykład: na kostce wypadły 4 oczka – wybieramy blok składający się z 4 kostek

3. Gracz A używa odnalezionego przez drugiego gracza klocka do budowy swojej wieży. Każdy kolejny gracz stosuje się do tej zasady. Podpowiedź. Sąsiad może wybrać blok, który jest szczególnie trudny do ułożenia

Zasady budowania:

- Na najniższym poziomie bloki mogą wychodzić poza obszar planu budowy na podkładce. Na wyższych poziomach wychodzenie z budowlą poza obszar podstawy jest dozwolone.
- Kostki w blokach muszą być umieszczone bezpośrednio nad sobą, nie mogą być przesuwane.
- Po umieszczeniu bloku musi on pozostać na swojej pierwotnej pozycji i nie może być przesuwany w trakcie gry.



4. Jeśli gracz A nie ma możliwości ustawienia bloku, musi go z powrotem odłożyć na bok. Kończy się jego kolejka a kostką rzuca kolejny gracz.

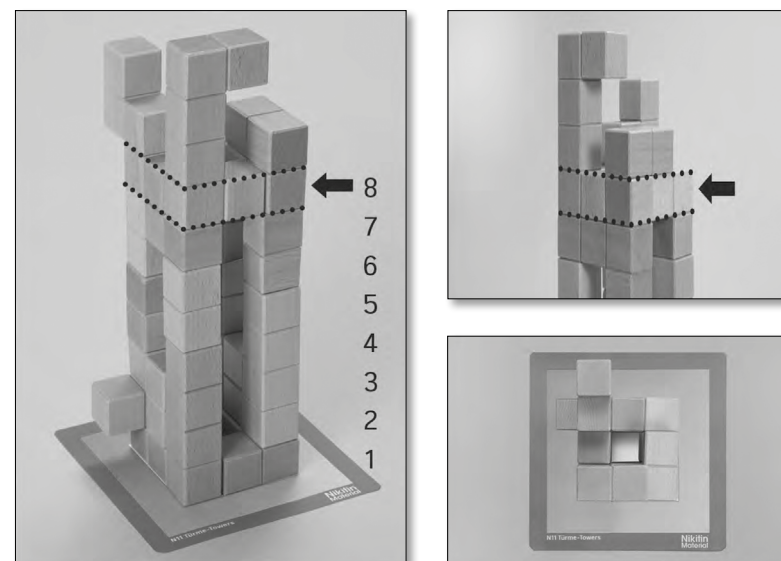
5. Jeśli nie ma więcej klocków, które pasują do wyrzuconej na kostce liczby oczek, sąsiad wybiera klocek o liczbie kostek mniejszą o 1.

Przykład: Gracz A wyrzucił 4, ale wszystkie klocki złożone z 4 bloków zostały już wykorzystane, gracz B szuka klocka składającego się z 3 bloków. Jeśli wszystkie bloki z 3 kostkami zostały użyte, szukamy klocka z 2 bloków. Jeśli w końcu nie zostaną żadne klocki składające się tylko z 1 bloku, gracz A traci kolejkę.

6. W przypadku zawalenia się wieży, rozsypane bloki należy odłożyć z powrotem na bok. Gracz kontynuuje grę, korzystając z tej części wieży, która pozostała nienaruszona.

7. Gra kończy się, gdy wszystkie bloki zostaną użyte. Gracz z najwyższą wieżą wygrywa.

Wygrywa gracz, którego wieża ma najwyższy poziom, którego brzegi są jednocześnie całkowicie wypełnione.



Tutaj 8 poziom jest całkowicie zabudowany dookoła. Dozwolona jest dziura w środku.