PIX BOX

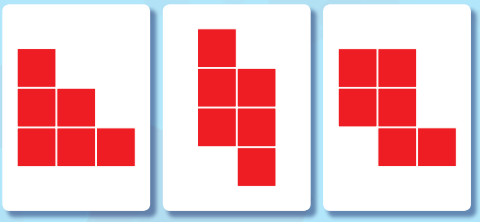
Gra karciana dla lubiących główkować

Klaus Altenburger
Gra dla 2 - 6 graczy od 8 lat

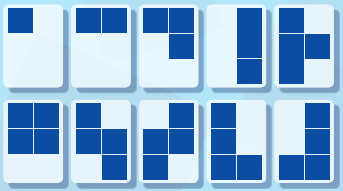
Wyobraźnia przestrzenna, refleks i spostrzegawczość bardzo się przydają, zwłaszcza w tej grze! Są potrzebne do szybkiego układania przezroczystych kart z niebieskimi kwadratami tak, aby odtworzyć z nich czerwone kształty na kartach zadań. Wydaje się proste? Kart nie można dotykać, więc całe przykładanie, przesuwanie i obracanie odbywa się w umysłach graczy!

Zawartość gry:

24 karty zadań: każda karta przedstawia inny kształt złożony z CZERWONYCH kwadratów.



60 Pixkart: każda Pixkarta jest przezroczysta i przedstawia kształt złożony z NIEBIESKICH kwadratów. Występuje 10 różnych kształtów.



1 instrukcja

Gra Piatnika nr 659799
© 2017 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii
170.523.25

piatnik.com

Cel gry:

Gracze starają się zdobyć jak najwięcej Pixkart. Zdobywają je za sprawne łączenie Pixkart tak, aby odtwarzać kształty przedstawione na kartach zadań.

Przygotowanie do gry:

- Tasujemy wszystkie karty zadań i kładziemy ułożone w stos na środku stołu, obrazkami do dołu.
- Obok kładziemy wszystkie Pixkarty, także ułożone w stos.

Przebieg gry:

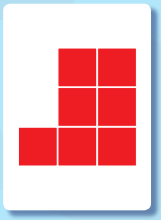
Bierzemy 6 Pixkart z wierzchu stosu i układamy obok siebie na środku stołu. Upewniamy się, że leżą nadrukiem (stroną z niebieskimi kwadratami) do góry i że dwie lub więcej kart nie leży na sobie. Następnie odkrywamy kartę z wierzchu stosu zadań. Możemy zaczynać!

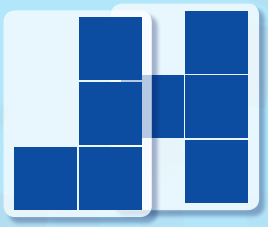
Wszyscy grają jednocześnie. Gracze starają się odnaleźć kombinację kart, z których można odwzorować kształt na karcie zadania. Kart nie można dotykać – gracze używają swoich oczu i wyobraźni!

Jeśli znalazłeś odpowiednią kombinację kart, krzyczysz „Pixbox!“. Następnie bierzesz odpowiednie karty ze środka stołu i pokazujesz pozostałym graczom w jaki sposób można nimi odwzorować wzór na karcie z zadaniem.

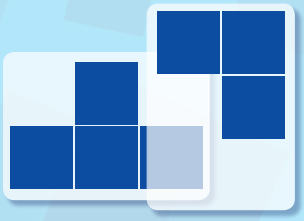
Uwaga: Przezroczyste Pixkarty można układać częściowo na sobie, ale niebieskie kwadraty nie mogą na siebie nachodzić!

Przykład:





nieprawidłowo



prawidłowo

Jeśli zadanie zostało przez Ciebie poprawnie rozwiązanie, możesz zabrać wszystkie karty, których użyłeś do odtworzenia wzoru.

Jeśli się pomyliłeś, musisz oddać jedną ze swoich zgromadzonych wcześniej kart. Karta ta jest odkładana do pudełka. Jeśli nie masz jeszcze żadnych kart, nic nie tracisz.

Kiedy zadanie zostanie rozwiązane, uzupełniamy wyłożone Pixkarty do 6. Kartę z rozwiązanym zadaniem odkładamy na bok, po czym odkrywamy nową kartę z wierzchu stosu i rozpoczyna się rozwiązywanie!

W przypadku, gdy gracze wspólnie stwierdzą, że używając wyłożonych Pixkart nie można rozwiązać zadania, dokładana jest kolejna Pixkarta na środku stołu. Kiedy na stole leży 8 Pixkart i gracze wciąż nie mogą rozwiązać zadania, odkładamy aktualną kartę zadania na bok i odkrywamy nową kartę z zadaniem.

Koniec gry:

Gra dobiega końca gdy skończą się Pixkarty na stosie lub kiedy skończą się karty zadań. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej Pixkart. W przypadku remisu jest wielu zwycięzców.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno

Polub nas