

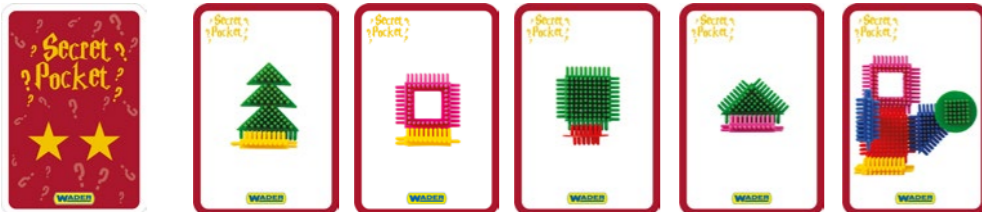
## WARIANT 2 BITWA NA PUNKTY – Z UŻYCIEM KLOCKÓW I KART

W tym wariantcie gry, budowie widoczne na kartach są punktowane.

**Gracz może zdobyć dokładnie tyle punktów, z ilu elementów składa się jego budowla.**

1. Talię 15 kart dzielimy na 3 grupy:
  - karty z dwoma gwiazdkami (zawierają budowle 2-elementowe za 2 pkt oraz ukrytego jokera za 6 pkt)
  - karty z trzema gwiazdkami (zawierają budowle 3-elementowe za 3 pkt)
  - karty z czterema gwiazdkami (zawierają budowle 4-elementowe za 4 pkt)

### 2 GWIAZDKI



UKRYTY JOKER  
(6 punktów)

### 3 GWIAZDKI



### 4 GWIAZDKI



2. W talii znajduje się specjalna karta Joker, która należy do grupy 2-elementowej oznaczonej gwiazdką, ale składa się aż z 6 elementów. Wylosowanie Jokera to dodatkowa szansa na zwyciężenie nad przeciwnikiem, ale i duże ryzyko – gracz podczas jednej kolejki musi wyciągnąć bezbłędnie aż 6 elementów! Jeśli zrobi to poprawnie – ma duże szanse na zwycięstwo!



JOKER

3. Wśród klocków przeznaczonych do zbudowania konstrukcji, znajdują się dwa klocki w kolorze białym (przedstawione poniżej). Gracz, który wylosuje biały klocek otrzymuje bonus, czyli 2 dodatkowe punkty. Po wylosowaniu białego klocka należy go odłożyć na bok i kontynuować zadanie, czyli kompletować brakujące elementy konstrukcji.



KWADRATOWY KŁOCEK  
Z WYPUSTKAMI  
Z DWÓCH STRON



KWADRATOWY KŁOCEK  
Z WYPUSTKAMI  
Z JEDNEJ STRONY

4. Każdy gracz sam decyduje, z którego stosu kart będzie odkrywał kartę. Czym więcej elementów zawiera budowla, tym większe ryzyko wylosowania błędnego elementu, ale też większa szansa na przewagę punktową (pod warunkiem, że uda się poprawnie ułożyć budowlę).
5. Grę rozpoczyna ten gracz, który jako pierwszy znajdzie w sakiewce kwadratowy element. Gracze jednocześnie szukają elementu w sakiewce korzystając tylko ze zmysłu dotyku.
6. Gracz, który wyciągnął kwadratowy klocek, odkrywa kartę jako pierwszy. Przygląda się budowli na karcie, analizuje z jakich elementów się składa i sięga do sakiewki (bez podglądania, używając tylko dotyku) po kolejne elementy potrzebne do jej odwzorowania. W jednej kolejce gracz wyciąga wszystkie elementy, z których składa się konstrukcja widoczna na karcie.
7. Gracz buduje wzór z karty i stawia gotową budowlę przed sobą. Teraz kolej na drugiego gracza, który ma to samo zadanie.
8. Jeśli gracz wyciągnie element, który nie pasuje do budowli widocznej na karcie – wrzuca go z powrotem do woreczka Secret Pocket i kontynuuje swoją budowlę w następnej kolejce.
9. Gracz, który nie dokończył budowli, będzie mógł to zrobić w kolejnym ruchu. Wtedy nie odkrywa nowej karty tylko kończy rozpoczętą budowlę.
10. Po zakończonej grze każdy gracz liczy swoje punkty.

**Zwycięża ten gracz, który (po wykorzystaniu wszystkich kart) zdobył najwięcej punktów.**



zobacz film  
instruktażowy



Producent:  
P.P.H. WADER-WOŹNIAK Sp. z o.o.  
ul. Rudna 30, 42-530 Dąbrowa Górnicza  
tel. +48 32 264 60 40,  
mail@wader.toys  
www.facebook.com/zabawki.wader  
www.wader.toys  
[www.wader.games](http://www.wader.games)

autor gry:  
Ewelina Kozielska

opracowanie graficzne:  
Przemysław Bukowski

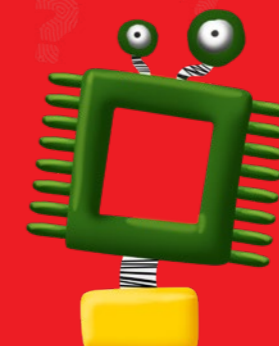


# INSTRUKCJA

## GRA SENSORYCZNA

### MISTRZ KONSTRUKCJI

*Wyostrez zmysly  
i pokonaj przeciwnika!*



42523

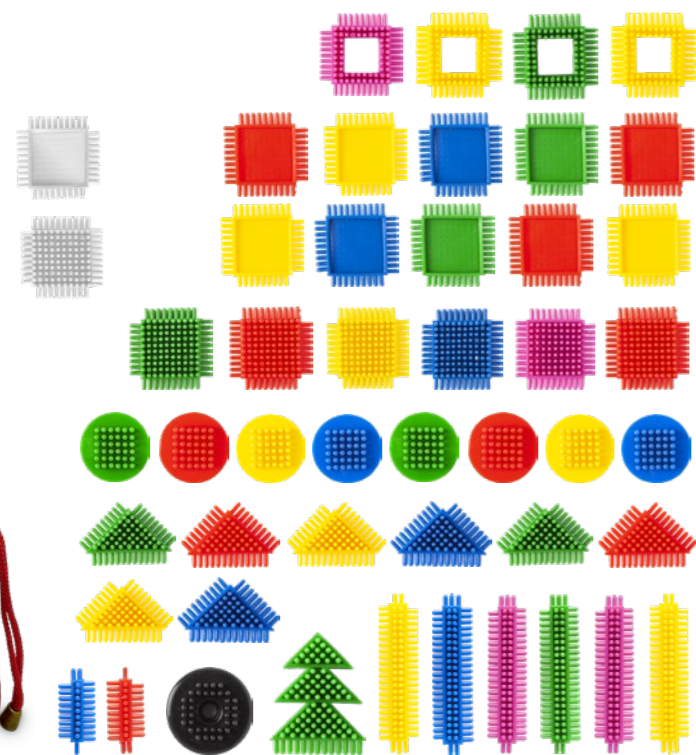


Ćwicz prawidłowe odgadywanie kształtów korzystając tylko ze zmysłu dotyku i układaj budowlę widoczne na kartach z elementów ukrytych w woreczku Secret Pocket. Uważaj na Jokera! Dzięki niemu możesz zyskać lub stracić przewagę bezpowrotnie! Kto wykaże się większą wyobraźnią, koncentracją i... szczęściem ten wygrywa! Ciągnij karty, szukaj prawidłowych elementów, układaj budowlę i zostań prawdziwym Mistrzem Konstrukcji!

Ilość graczy: **1-2** Czas rozgrywki: **15-20 min** Wiek graczy: **3+**

### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- sakiewka z aksamitu
- 48 klocków
- 15 kart
- instrukcja gry



### PRZYGOTOWANIE GRY

Przed przystąpieniem do gry wysyp wszystkie elementy klocków i uważnie się im przyjrzyj, weź do ręki, sprawdź jak są zbudowane i czym się od siebie różnią – to bardzo ważny etap, który znacznie ułatwi wykonanie późniejszych zadań. Następnie włóż wszystkie klocki do sakiewki Secret Pocket. Karty potasuj i połóż przed sobą.

### PRZEBIEG GRY

Zestaw Secret Pocket Mistrz Konstrukcji kryje w sobie 48 klocków i 15 kart. Na kartach znajdują się wzory pojedynczych budowli z klocków z wypustkami, przedstawione na zdjęciu poniżej. Zadaniem graczy jest zbudowanie konstrukcji widocznych na kartach z elementów ukrytych w sakiewce. Gracze szukają ich korzystając jedynie ze zmysłu dotyku. Do stworzenia wszystkich budowli potrzebujesz 46 klocków – pozostałe 2 klocki w kolorze białym to dodatkowe punkty w grze.

W zależności od wariantu gry, gracze rywalizują ze sobą na ilość zbudowanych konstrukcji lub na ilość zdobytych punktów.



### PODSTAWY KONSTRUKCJI – KSZTAŁTY KLOCKÓW



**PAMIĘTAJ!** W tej grze kolory klocków, z których budujemy konstrukcje, nie mają znaczenia. Liczą się kształty – nie kolory!

### WARIANT 1 BITWA NA KONSTRUKCJE – Z UŻYCIEM KLOCKÓW I KART

1. Grę rozpoczyna ten gracz, który jako pierwszy znajdzie w sakiewce kwadratowy element. Gracze jednocześnie szukają elementu w sakiewce korzystając tylko ze zmysłu dotyku.
2. Talię 15 kart tasujemy i kładziemy na środku między dwoma graczami.
3. Gracz, który wylosował kwadratowy klocek, odkrywa kartę jako pierwszy. Przygląda się budowli na karcie, analizuje z jakich elementów się składa i sięga do sakiewki Secret Pocket po kolejne elementy potrzebne do jej odwzorowania.
4. Gracz buduje wzór z karty i stawia gotową budowlę przed sobą. Teraz kolej na drugiego gracza, który ma to samo zadanie.
5. Jeśli gracz wyciągnie element, który nie pasuje do budowli widocznej na karcie – wrzuca go z powrotem do woreczka Secret Pocket i kontynuuje swoją budowlę w następnej kolejce.
6. Gracz, który nie dokończył budowli musi to zrobić w kolejnym ruchu. Wtedy nie odkrywa nowej karty tylko kończy rozpoczętą budowlę.

Zwycięża ten gracz, który (po wykorzystaniu wszystkich kart) ułożył najwięcej budowli.

