

SPRYTNA OŚMIORNICA

Zawartość pudełka:

- ★ 18 kubeczków (po 3 w kolorach: żółtym, pomarańczowym, zielonym, granatowym, błękitnym, malinowym)
- ★ 9 macek ośmiornicy
- ★ 27 kart
- ★ instrukcja

Szaloną zabawę czas zacząć! Zmierz się ze zręcznościowym wyzwaniem i sprawdź, czy tak jak ośmiornica potrafisz szybko i sprawnie ustawić konstrukcję z kubeczków!

Wymijcie wszystkie elementy z pudełka. Rozpakujcie karty i przyjrzyjcie się im dokładnie. Żyjątko morskie wskażą Wam, jak należy ułożyć konstrukcję z kubeczków w czasie rozgrywki.

- ★ Każde żyjątko ma kolor odpowiadający kolorowi jednego z kubeczków w Twoim zestawie.



- ★ „Dno morskie” na rysunku wskazuje, jak powinniście patrzeć na układ żyłatek na karcie: żyłatka mogą być pokazane z boku (mogą tworzyć układ poziomy lub pionowy) lub z góry.



- ★ Zwróćcie uwagę, że niektóre żyłatka są w pozycji „standardowej”, inne „do góry nogami”, a na jeszcze inne patrzymy z góry. Wszystko to wskazuje na różne ułożenie kubeczków.

- ★ Najważniejsze pozycje dla poszczególnych gatunków żyłatek:



dla meduz



dla ryb



dla koników morskich



dla ślimaczków



dla krabów



dla krewetek



dla żółwi morskich



dla rozgwiazd



dla robaczków morskich

Zachęcamy, abyście przed rozpoczęciem rozgrywki przyjrzeni się kartom wspólnie i upewnili się, że jednakowo rozumiecie ułożenie wszystkich żyjątek (a więc i kubeczków).

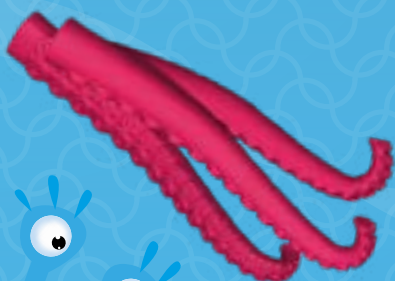
UWAGA! Karty są dwustronne. Czerwona ramka wskazuje na zadanie trudniejsze, zielona – na zadanie prostsze w wykonaniu. Od Was zależy, który wariant rozgrywki wybieriecie.

Rozgrzywka

1. Każdy z Was bierze 6 kubeczków, po jednym w kolorze: żółtym, pomarańczowym, błękitnym, granatowym, zielonym i malinowym.



2. Weźcie po 3 macki ośmiornicy i załóżcie je na 3 palce – dokładnie tak jak na zdjęciu!



3. Z dostępnych kart ułóżcie stosik, a następnie weźcie jedną z wierzchu i na hasło „trzy-cztery” rozpocznijcie układanie kubeczków zgodnie z rysunkiem przedstawionym na karcie.
4. Kiedy pierwszy z graczy ułoży konstrukcję, krzyczy: „Zabawa stop!”. Pozostali gracze przestają układać swoje kubeczki i wspólnie sprawdzają, czy układ kubeczków stworzony przez gracza, który właśnie zatrzymał turę, jest zgodny z rysunkiem na karcie.
 - ★ Jeśli układ jest prawidłowy – gracz zabiera kartę i uzyskuje w ten sposób punkt.
 - ★ Jeśli układ nie jest prawidłowy – gracz, który zatrzymał turę, odpada z niej, a pozostali mają szansę na dalsze układanie kubeczków i zdobycie punktu (karty).

Gra toczy się do czasu, gdy skończą się karty. Ten z graczy, który na koniec rozgrywki będzie mieć najwięcej kart – a więc najwięcej punktów – zostaje zwycięzcą!

UWAGA! W czasie rozgrywki nie można:

- ★ pomagać sobie drugą ręką – operujemy tylko trzema palcami, na których są macki;
- ★ chwytać kubeczków w inny sposób niż giętką częścią macek.

Powodzenia!



Wydawca:
Trefl SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com

Autor gry: Aneta Wróblewska
Zespół: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski, Jacek Zdybel
Ilustracje: Marcin Południak
Opracowanie graficzne: Sebastian Goyke
Opracowanie techniczne: Aleksandra Niestuchowska, Grzegorz Traczykowski

