



INSTRUCTION

SENSORY GAME

SHAPES FINDER

Touch, compose and win!



42521



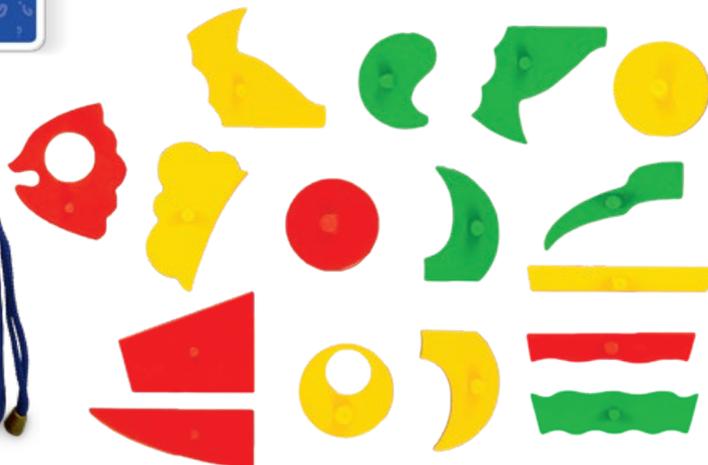
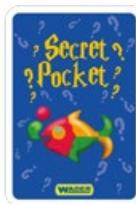
Do you feel like exploring the nooks and crannies of the deep sea? Do you know how to combine the pieces to put the whole puzzle together? Shape Finder Game from the Secret Pocket series, it's about finding shapes by the sense of touch only and making patterns out of them on the cards.

Activate your imagination and have fun into a traveler-detective!



BOX CONTENTS

- velvet pouch
- 16 puzzle pieces
- 20 cards
- 2 patterns to put together
- game manual



SK Chcete spoznať zákutia hlbokého mora? Viete, ako pospájať jednotlivé kúsky a poskladať tak celú skladačku? Hra "Hľadanie tvarov" zo série Secret Pocket spočíva v hľadaní správnych tvarov iba pomocou hmatu a vo vytváraní vzorov na kartách z nájdených dielikov. Zapojte svoju fantáziu a bavte sa! **OBSAH BALENIA:** zamatové vrecúško, 16 dielikov skladačky, 20 kariet, 2 predlohy na skladanie, návod na hru



CZ Chcete odhalit mořské hlubiny? Víte, jak spojit jednotlivé dílky a dokončit skladačku? Hra Lovec tvarů ze série Secret Pocket spočíva v hledání tvarů pouze pomocí hmatu a jejich uspořádání do vzorů prezentovaných na kartách. Použijte svou fantazii a zahrajte si na detektivního cestovatele! **OBSAH KRABICE:** sametový váček, 16 prvků skladačky, 20 karet, 2 vzory pro skládání, návod na hru



HU Van kedved felfedezni a mélytengeri zugokat? Tudod hogyan kell összeilleszteni a darabokat, hogy az egész puzzle összeálljon? A Titkos Zseb sorozat Alakzatkereső játéknak lényege, hogy csak az érintés érzete alapján talál meg a formákat, és mintákat készíts belőlük a kártyákon. Aktiváld a fantáziádat és érezd jól magad és válj egy utazó-detektívvé! **DOBOZ TARTALMA:** bársonyszab, 16 forma elem, 20 játékkártya, 2 minta, Játék leírás



FR As-tu envie d'explorer les coins et recoins des profondeurs de la mer ? Sais-tu comment combiner les pièces pour assembler le puzzle ? Le jeu Chercheur de formes de la série Secret Pocket consiste à trouver des formes uniquement par le sens du toucher et les assembler pour obtenir les motifs présentés sur les cartes. Active ton imagination et joue un voyageur-détective ! **CONTENU DE LA BOÎTE:** pochette en velours, 16 éléments du puzzle, 20 cartes, 2 motifs à assembler, notice d'utilisation



IT Hai voglia di scoprire i posti nascosti tra le profondità marine? Sai come abbinare gli elementi per creare l'intera composizione? Il gioco Ricercatore delle Forme della serie Secret Pocket consiste nel cercare le forme esclusivamente attraverso il senso del tatto e nel creare le figure visibili sulle carte. Metti in moto l'immaginazione e trasformati in un viaggiatore - detective! **CONTENUTO DELLA SCATOLA,** sacchetto in velluto, 16 elementi della composizione, 20 carte, 2 figure da creare, istruzioni per giocare



RO Vrei să descoperi adâncurile mării? Știi cum să conectezi piesele pentru a finaliza puzzle-ul? Jocul Căutătorul de Forme din seria Secret Pocket se referă la găsierea de forme folosind doar simțul tactil și aranjarea lor în modele prezentate pe cărți. Folosește-ți imaginația și joacă-te ca călător-detectiv! **CONȚINUTUL CUTIEI:** săculeț de catifea, 16 elemente puzzle, 20 cărți de joc, 2 modele pentru aranjare, instrucțiuni de joc



ES ¿Quieres descubrir los rincones y recovecos de las profundidades del mar? ¿Sabes como conectar piezas para completar el rompecabezas? El juego Buscador de Formas de la serie Secret Pocket consiste en buscar formas solo gracias al sentido del tacto y en construir con ellos los patrones mostrados en las cartas Usa tu imaginación y conviértete en un viajero detective! **CONTENIDO DE LA CAJA:** bolso de terciopelo, 16 piezas del rompecabezas, 20 cartas, 2 patrones, instrucciones del juego



UA Хочеш відкрити закутки морських глибин? Ти знаєш як поєднати елементи, щоб скласти пазл? Гра Шукач Фігур з серії Секретна Кишеня, полягає у пошуку фігур лише за допомогою відчуття дотику та складання їх у спосіб, показаний на картках. Включи фантазію та грайся у мандрівника-детектива! **ВМІСТ КОРОБКИ:** оксамитовий мішечок, 16 елементів пазлу, 20 карт, 2 схеми до пазлу, інструкція до гри

GAME PREPARATION

1. Before starting the game, spread out all the puzzle pieces, look at them carefully, pick them up, check how they are built and how they differ from each other - This is a very important stage that will make the subsequent tasks much easier. Then put all the items into the Secret Pocket pouch.
2. Place the puzzle models (cardboard boards with pictures of fish and a sailboat) in front of with their backs facing up. The game begins with the youngest player drawing the pattern they will be setting up.
3. After drawing the patterns, the players put them in front of themselves, with the picture facing up.
4. Divide the cards into two piles according to the pattern on the reverse side, one with fish and one with with a sailboat. Shuffle each deck separately. Each player receives their own deck of cards matching the pattern they'll be setting up. The way the cards and patterns are laid out can be found in **Photo 1**.

PROGRESS OF THE GAME

The Shape Finder game includes 2 puzzle patterns, 16 puzzle pieces and 20 cards. The cards feature patterns of individual puzzle pieces, from which you can put together two pictures: a fish and a sailboat. The players' task is to arrange the pictures from the elements hidden in the pouch, using for the cards and the sense of touch.

OPTION 1

1. Place the puzzle patterns in front of you with the reverse side facing up. The game begins with the youngest player drawing the pattern they will be setting up.
2. After drawing the patterns, the players put them in front of themselves, with the picture facing up. They can see each other's pictures.
3. Each player receives their own deck of cards matching the pattern they'll be setting up.
CAUTION! Special cards must be removed from both decks (see: Photo in variant 2) will not be needed in this game variant.
4. The player who sets up the FISH is the first to reveal a card from their deck. They look at the item on the card, check its place on the pattern and name the shape, then reach into the Secret Pocket pouch and look for (without peeking) the shape shown on the card.
5. If a player draws **shape matching the card** - matches it to the corresponding places on their puzzle pattern.
6. If a player draws **a shape that does not match the picture on the card** (even if shape fits their puzzle) - puts the piece back into the Secret Pocket.
7. If he draws **a shape belonging to an opponent** - passes the shape to complete his puzzle. Thus, the opponent gets the upper hand.
8. Each player has one chance to find the shape indicated on the card, in one round. If he doesn't find an element from the card the first time, he looks for it in the next round until he finds it.

The first player to put all the pieces together is the winner.

OPTION 2 WITH SPECIAL CARDS

1. Place the puzzle patterns in front of you with the reverse side facing up. The game begins with the youngest player drawing the pattern they will be setting up.
2. After drawing the patterns, the players put them in front of themselves, with the picture facing up. Players cannot look at their opponent's pictures while playing, which increases the difficulty of the game.
3. Each player gets their own deck of cards with the picture they will be laying out. There are special cards in the card decks that significantly affect the dynamics of the gameplay.

SPECIAL CARDS:



1+ SPECIAL CARD

means you gain an extra move on your chosen turn. From the moment you discover this card, you place it next to you and decide when you want to use it.

- The 1+ special card can only be used once
- You put the used 1+ card back in the used card pile.



STOP SPECIAL CARD

means you lose that turn and your opponent gains an extra move on their turn.

4. Shuffle your cards.
5. The player who sets up the FISH is the first to reveal a card from their deck. He looks at the element on the card, checks its place on the pattern, and then reaches into the Secret Pocket pouch and looks for (without peeking) the shape shown on the card.
6. If a player draws **shape matching the card** - matches it to the corresponding places on their puzzle pattern.
7. If a player draws **a shape that does not match the picture on the card** (even if shape fits their puzzle) - puts the piece back into the Secret Pocket.
8. If he draws **a shape belonging to an opponent** - passes the shape to complete his puzzle. Thus, the opponent gets the upper hand.
9. Each player has one chance to find the shape indicated on the card, in one round. If he doesn't find an element from the card the first time, he looks for it in the next round until he finds it.

The first player to put all the pieces together is the winner.

PRÍPRAVA NA HRU

1. Pred začatím hry rozložte všetky dieliky skladačky a pozorne si ich prezrite, vezmite ich do rúk, preskúmajte, ako vyzerajú a čím sa navzájom líšia. - Toto je veľmi dôležitá fáza, ktorá vám výrazne uľahčí plnenie nasledujúcich úloh. Potom vložte všetky dieliky do vrecúška "Secret Pocket".
2. Predlohy skladačiek (kartónové podložky s obrázkami rýb a plachetnice) položte pred seba otočené zadnou stranou nahor. Hru začína najmladší hráč tým, že si vyťiahne predlohu, ktorú bude skladať.
3. Po vylosovaní predlôh ich hráči uložia pred seba otočené obrázkom nahor.
4. Karty rozdelte na dve kôpky podľa vzoru na ich zadnej strane, vytvoríte tak jednu kôpku s rybami a druhú s plachetnicou. Každý balíček kariet samostatne premiešajte. Každý hráč dostane svoj vlastný balíček kariet zodpovedajúci vzoru, ktorý bude skladať. Spôsob rozloženia kariet a predlôh nájdete na **obrázku č. 1**.

PRIEBEH HRU

Hra "Hľadanie tvarov" obsahuje 2 predlohy na skladanie, 16 dielikov a 20 kariet. Na kartách sú vzory jednotlivých dielov skladačky, z ktorých môžete poskladať dva obrázky: rybu a plachetnicu. Úlohou hráčov je poskladať obrázky z dielikov ukrytých vo vrecúšku pomocou kariet a hmatu.

VARIANT Č. 1

1. Uložte predlohy na skladanie pred seba tak, aby boli otočené zadnou stranou nahor. Hru začína najmladší hráč tým, že si vyťiahne predlohu, ktorú bude skladať.
2. Po vylosovaní predlôh ich hráči uložia pred seba otočené obrázkom nahor. Hráči si navzájom vidia na obrázky.
3. Každý hráč dostane svoj vlastný balíček kariet zodpovedajúci vzoru, ktorý bude skladať. **POZOR! Špeciálne karty musia byť z oboch balíčkov odstránené (viď obrázok vo Variante č. 2), v tomto variante hry nebudú potrebné.**
4. Hráč, ktorý skladať RYBU, odkryje kartu zo svojho balíčka ako prvý. Pozrie sa na prvok zobrazený na karte, skontroluje jeho umiestnenie na predlohe a pomenuje tento tvar, potom siahne do vrecúška "Secret Pocket" a hľadá v ňom (bez nazerania dovnútra) tvar zobrazený na karte.
5. Ak hráč vyťiahne **tvar zodpovedajúci obrázku na karte** - priradí ho na príslušné miesto na svojej predlohe.
6. Ak hráč vyťiahne **tvar, ktorý sa nezohoduje s obrázkom na karte** (hoci aj pasuje do jeho skladačky), vloží daný dielik naspäť do vrecúška.
7. Ak hráč vyťiahne **tvar patriaci súperovi** - odovzdá mu tento tvar, aby mohol poskladať svoju skladačku. Súper teda získava výhodu.
8. Každý hráč má v jednom kole jednu šancu nájsť tvar zobrazený na karte. Ak nenájde prvok z karty na prvýkrát, hľadá ho v ďalšom kole, až kým ho nenájde.

Hráč, ktorý poskladá všetky dieliky ako prvý, je víťaz.

VARIANT Č. 2 SO ŠPECIÁLNYMI KARTAMI

1. Uložte predlohy na skladanie pred seba tak, aby boli otočené zadnou stranou nahor. Hru začína najmladší hráč tým, že si vyťiahne predlohu, ktorú bude skladať.
2. Po vylosovaní predlôh ich hráči uložia pred seba otočené obrázkom nahor. Hráči sa počas hry nemôžu pozeráť na súperov obrázok, čo zvyšuje náročnosť hry.
3. Každý hráč dostane svoj vlastný balíček kariet zodpovedajúci vzoru, ktorý bude skladať. V balíčkoch kariet sa nachádzajú aj špeciálne karty, ktoré výrazne ovplyvňujú dynamiku hry.

ŠPECIÁLNE KARTY:



ŠPECIÁLNA KARTA 1+

znamená, že získavate ťah navyše vo vami vybranom kole. Od chvíle, keď túto kartu nájdete, majte ju položenú vedľa seba a rozhodnite sa, kedy ju chcete použiť.

- špeciálnu kartu 1+ môžete použiť iba raz
- po použití karty 1+ ju dajte späť na hromadu použitých kariet.



ŠPECIÁLNA KARTA STOP

znamená, že strácate tento ťah a a váš súper získava ťah navyše.

4. Zamiešajte svoje karty.
5. Hráč, ktorý skladať RYBU, odkryje kartu zo svojho balíčka ako prvý. Pozrie sa na prvok zobrazený na karte, skontroluje jeho umiestnenie na predlohe, potom siahne do vrecúška "Secret Pocket" a hľadá v ňom (bez nazerania dovnútra) tvar zobrazený na karte.
6. Ak hráč vyťiahne **tvar zodpovedajúci obrázku na karte** - priradí ho na príslušné miesto na svojej predlohe.
7. Ak hráč vyťiahne **tvar, ktorý sa nezohoduje s obrázkom na karte** (hoci aj pasuje do jeho skladačky), vloží daný dielik naspäť do vrecúška.
8. Ak hráč vyťiahne **tvar patriaci súperovi** - odovzdá mu tento tvar, aby mohol poskladať svoju skladačku. Súper teda získava výhodu.
9. Každý hráč má v jednom kole jednu šancu nájsť tvar zobrazený na karte. Ak nenájde prvok z karty na prvýkrát, hľadá ho v ďalšom kole, až kým ho nenájde.

Hráč, ktorý poskladá všetky dieliky ako prvý, je víťaz.

PŘÍPRAVA HRY

1. Před zahájením hry rozeházejte všechny dílky skládačky, pečlivě se na ně podívejte, vezměte je do ruky, zkontrolujte, jak jsou vytvořeny a jak se od sebe liší – je to velmi důležitá fáze, díky které bude dokončení pozdějších úkolů mnohem snazší. Následně vložte všechny dílky do váčku Secret Pocket.
2. Položte vzory skládaček (kartonové desky s obrázky ryby a plachetnice) lícem dolů před sebe. Nejmladší hráč zahájí hru losováním vzoru, který bude skládat.
3. Po losování vzorů je hráči postaví lícem nahoru před sebe.
4. Karty rozdělíme na dvě hromádky podle vzoru na zadní straně, zvlášť s rybou a zvlášť s plachetnicí. Každí balíček mícháme zvlášť. Každý hráč obdrží vlastní balíček karet, aby odpovídal vzoru, který bude skládat. Způsob rozložení karet a vzorů najdete na **Fotografii č. 1**.

PRŮBĚH HRY

Hra Lovce tvarů obsahuje 2 vzory skládačky, 16 dílků puzzlů pro složení a 20 karet. Karty obsahují vzory jednotlivých dílků puzzlů, ze kterých je možné složit dva obrázky: rybu a plachetnici. Úkolem hráčů je složit obrázky z dílků ukrytých ve váčku pomocí karet a hmatu.

VARIANTA 1

1. Umístěte vzory skládaček lícem dolů před sebe. Nejmladší hráč začíná hru a losuje vzor, který bude skládat.
2. Po losování vzorů je hráči postaví lícem nahoru před sebe. Mohou vidět navzájem své obrázky.
3. Každý hráč obdrží vlastní balíček karet, aby odpovídal vzoru, který bude skládat.
POZOR! Z obou balíčků je třeba odstranit speciální karty (viz: Fotografie v variantě 2), v této variantě hry nebudou potřebné.
4. Hráč, který skládá RYBU první, odhalí kartu ze svého balíčku. Dívá se na dílek na kartě, kontroluje jeho místo ve vzoru a jmenuje tvar, a následně sáhá do váčku Secret Pocket a hledá tvar (žádné koukání!) na kartě.
5. Pokud hráč vytáhne **tvar odpovídající kartě**, klade jej na vhodné místo na svém vzoru skládačky.
6. Pokud hráč vylosuje **tvar, který neodpovídá obrázku na kartě** (i když tvar odpovídá jeho skládačce) - vloží dílek zpět do Secret Pocket.
7. Pokud vytáhne **obrázek patřící soupeři** – předává mu tvar pro složení jeho puzzlů. Protivník tak získá výhodu.
8. Každý hráč má jednu šanci najít tvar uvedený na kartě v jednom tahu. Pokud nenajde dílek na kartě poprvé, hledá jej v dalším tahu, dokud jej nenajde.

Vítězem se stává hráč, který nejprve dokončí všechny části skládačky

VARIANTA 2 S POUŽITÍM SPECIÁLNÍCH KARET

1. Umístěte vzory skládaček lícem dolů před sebe. Nejmladší hráč začíná hru a losuje vzor, který bude skládat.
2. Po losování vzorů je hráči postaví lícem nahoru před sebe. Hráči se během hry nemohou dívat na obrázky soupeře, což zvyšuje obtížnost hry.
3. Každý hráč obdrží vlastní balíček karet s obrázkem, který bude skládat. V balíčcích karet jsou speciální karty, které významně ovlivňují dynamiku hry.

SPECIÁLNÍ KARTY:



SPECIÁLNÍ KARTA 1+

znamená, že získáváte další tah v tahu podle vašeho výběru. Od okamžiku, kdy tuto kartu odhalíte, umístíte ji vedle sebe a rozhodnete se, kdy ji chcete použít.

- Speciální kartu 1+ lze použít pouze jednou.
- Použitou kartu 1+ umístěte na hromádku s použitými kartami.



SPECIÁLNÍ KARTA STOP

znamená, že tento tah ztrácíte a váš soupeř dostane ve svém tahu další tah.

4. Zamíchejte své karty.
5. Hráč, který skládá RYBU první, odhalí kartu ze svého balíčku. Dívá se na dílek na kartě, kontroluje jeho místo ve vzoru, a následně sáhá do váčku Secret Pocket a hledá tvar na kartě (žádné koukání!).
6. Pokud hráč vytáhne **tvar odpovídající kartě**, klade jej na vhodné místo na svém vzoru skládačky.
7. Pokud hráč vylosuje **tvar, který neodpovídá obrázku na kartě** (i když tvar odpovídá jeho skládačce) - vloží dílek zpět do Secret Pocket.
8. Pokud vytáhne **obrázek patřící soupeři** – předává mu tvar pro složení jeho puzzlů. Protivník tak získá výhodu.
9. Každý hráč má jednu šanci najít tvar uvedený na kartě, v jednom tahu. Pokud nenajde dílek na kartě poprvé, hledá jej v dalším tahu, dokud jej nenajde.

Vítězem se stává hráč, který nejprve dokončí všechny části skládačky

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉS

1. Mielőtt elkezdened a játékot, vedd ki az összes kirakós darabot, gondosan nézd meg őket, vedd a kezvedbe, ellenőrizd hogyan épülnek fel és miben különböznek egymástól. - Ez egy nagyon fontos szakasz, amely sokkal könnyebbé teszi a későbbi feladatokat. Ezután tedd az összes tárgyat a Secret Pocket (Titkos zsák) bármely tasakba.
2. Helyezd a rejtvénymodelleket (kartonlapok halképekkel és vitorlás hajóval) háttal felfelé. A játék azzal kezdődik, hogy a legfiatalabb játékos kihúzza a felállítandó mintát.
3. A minták kihúzása után a játékosok maguk elé teszik őket, képpel felfelé fordítva.
4. Oszd fel a kártyákat két kupacra a hátoldalal található minta szerint, egy halat és egy vitorlást. Keverd meg külön-külön az összes paklit. Minden játékos megkapja a saját kártyacsomagját, amely megfelel a felállítandó mintának. A kártyák és minták elrendezésének módja az **1. kép** szerint.

A JÁTÉK MENETE

Az alakzat kereső játék 2 puzzle-mintát, 16 puzzle-darabot és 20 kártyát tartalmaz. A kártyákon egyedi puzzle-darabok találhatóak, amelyekből két képet állíthatsz össze: egy halat és egy vitorlást. A játékosok feladata összerakni a képeket a zsákba rejtett elemekből, a kártyák és az érintés érzékelése alapján.

1. VÁLTOZAT

1. Helyezd magad elé a rejtvénymintákat a hátoldalával felfelé. A játék azzal kezdődik, hogy a legfiatalabb játékos kiválasztja a felállítandó mintát.
2. A minták kiválasztása után a játékosok maguk elé teszik őket, a kép felfelé fordítva. Láthatjátok egymás képeit.
3. Minden játékos megkapja a saját kártyacsomagját, amely megfelel a felállítandó mintának.
VIGYÁZAT! Különböző kártyákat el kell eltávolítani mindkét pakliból (lásd: Fotó a 2. változatban) ebben a játékváltozatban nincs rájuk szükség.
4. Az a játékos, aki előtt a hal van, elsőként fed fel kártyát a paklijáról. Megnézik a kártyán lévő elemet, megnézik annak helyét a mintán és megnevezik az alakot, majd benyúlnak a Titkos zseb tasakjába, és megkeresik (bepillantás nélkül) a kártyán látható alakot.
5. Ha egy játékos **a kártyának megfelelő alakot húz** - beilleszti azt a rejtvényminta megfelelő helyeihez.
6. Ha egy játékos olyan alakzatot húz, **amely nem egyezik meg a kártyán látható képpel** (még akkor is, ha az alak megfelel a rejtvényűknek), akkor visszateszi a darabot a Titkos zsákba.
7. Ha **az ellenfélhez tartozó alakzatot húz** - átadja az alakzatot, hogy az behelyezze a rejtvényébe. Így az ellenfél fölénybe kerül.
8. Minden játékosnak egy esélye van arra, hogy egy körben megtalálja a kártyán feltüntetett formát. Ha nem talál először elemet a kártyáról, akkor a következő körben tudja majd keresi, amíg meg nem találja.

Az első játékos aki kirakja a teljes képet a darabokból lesz a győztes.

2.VÁLTOZAT SPECIÁLIS KÁRTYÁKKAL

1. Helyezze maga elé a rejtvénymintákat a hátoldalával felfelé. A játék azzal kezdődik, hogy a legfiatalabb játékos kiválasztja a felállítandó mintát.
2. A minták kiválasztása után a játékosok maguk elé teszik őket, képpel felfelé fordítva. A játékosok nem nézhetik meg ellenfelük képeit játék közben, ami növeli a játék nehézségét.
3. Minden játékos megkapja a saját kártyacsomagját azzal a képpel, amelyet ki fog rakni. A kártyacsomagokban vannak speciális kártyák, amelyek jelentősen befolyásolják a játék dinamikáját.

SPECIÁLIS KÁRTYÁK:



1+ SPECIÁLIS KÁRTYA

azt jelenti, hogy extra lépést szerel egy választott körben. Attól a pillanattól kezdve hogy felhúztad ezt a kártyát, magad mellé teszed, és eldöntheted, hogy mikor kívánod használni.

- Az 1+ speciális kártya csak egyszer használható
- Használat után helyezd vissza a használt 1+ kártyát a használt kártyakupacba.



STOP SPECIÁLIS KÁRTYA

azt jelenti, hogy elveszíti ezt a fordulót, és az ellenfél szerez egy extra húzást a körében.

4. Keverd össze a kártyáidat.
5. Az a játékos, aki a HALAT kapja, elsőként csap fel egy kártyát a paklijáról. Megnézi a kártyán lévő elemet, ellenőrzi annak helyét a mintán, majd benyúlnak a Titkos zseb tasakjába, és megkeresik (bepillantás nélkül) a kártyán látható alakot.
6. Ha egy játékos **a kártyának megfelelő alakot húz** - beilleszti a rejtvényminta megfelelő helyeihez.
7. Ha egy játékos olyan alakzatot húz, **amely nem egyezik meg a kártyán látható képpel** (még akkor is, ha az alak megfelel a rejtvényűknek), akkor visszateszi a darabot a Titkos zsebébe.
8. Ha **az ellenfélhez tartozó alakzatot húz** - átadja az alakzatot neki, hogy berakja a rejtvényébe. Így az ellenfél fölénybe kerül.
9. Minden játékosnak egy esélye van arra, hogy egy körben megtalálja a kártyán feltüntetett formát. Ha nem találás elsőre elemet a kártyáról, akkor a következő körben kell majd újra keresned.

Az első játékos, aki az összes darabot összerakta, lesz a győztes.

PRÉPARATION DU JEU

1. Avant de commencer le jeu, sortes toutes les pièces du puzzle, regarde-les attentivement, prends-les, vérifie comment elles sont construites et en quoi elles diffèrent les unes des autres - il s'agit d'une étape très importante qui facilitera les tâches ultérieures. Ensuite, mets toutes les pièces dans la pochette Secret Pocket.
2. Place les motifs de puzzle (des plateaux en carton avec des images de d'un poisson et d'un voilier) devant toi, avec le verso vers le haut. Le jeu est commencé par le plus jeune joueur qui tire le motif à assembler.
3. Après avoir tiré les motifs, les joueurs les placent devant eux, l'image vers le haut.
4. Divise les cartes en deux piles selon le modèle du verso, l'une avec le poisson et l'autre avec le voilier. Mélange chaque jeu séparément. Chaque joueur reçoit son propre jeu de cartes correspondant au motif à assembler. La façon dont les cartes et les motifs sont disposés est présentée à la **Photo 1**.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu Chercheur de Formes comprend 2 motifs de puzzle, 16 pièces de puzzle à assembler et 20 cartes. Sur les cartes, il y a des motifs de différentes pièces de puzzle à partir desquelles tu peux assembler deux images : un poisson et un voilier. La tâche des joueurs est d'assembler les images à partir des éléments cachés dans la pochette, en utilisant les cartes et le sens du toucher.

VARIANTE 1

1. Place les motifs du puzzle devant toi, le verso vers le haut. Le jeu est lancé par le plus jeune joueur qui tire le motif à assembler.
2. Après avoir tiré les motifs, les joueurs les placent devant eux, l'image vers le haut. Ils peuvent regarder ses images.
3. Chaque joueur reçoit son propre jeu de cartes correspondant au motif à assembler.
ATTENTION! Les cartes spéciales doivent être retirées des deux jeux (voir : la photo dans la variante 2), elles ne seront pas nécessaires dans cette variante de jeu.
4. Le joueur qui assemble le POISSON est le premier à révéler une carte de son jeu. Il regarde l'élément sur la carte, vérifie sa place sur le motif et nomme la forme, puis il fouille dans la pochette Secret Pocket et cherche (sans regarder) la forme présentée sur la carte.
5. Si le joueur tire la **forme correspondant à la carte**, il la place dans un bon endroit sur son puzzle.
6. Si le joueur tire **une forme qui ne correspond pas à l'image de la carte** (même si la forme correspond à son puzzle), il remet la pièce dans la pochette Secret Pocket.
7. S'il tire **une forme appartenant à son adversaire**, il transmet la forme pour compléter son puzzle. Ainsi, l'adversaire prend le dessus.
8. Chaque joueur a une chance de trouver la forme indiquée sur la carte en un seul tour. S'il ne trouve pas l'élément de la carte du premier coup, il le cherche à nouveau au tour suivant jusqu'à ce qu'il le trouve.

Le gagnant est le joueur qui est le premier à assembler tous les éléments.

VARIANTE 2 : UTILISATION DES CARTES SPÉCIALES

1. Place les motifs du puzzle devant toi, le verso vers le haut. Le jeu est lancé par le plus jeune joueur qui tire le motif à assembler.
2. Après avoir tiré les motifs, les joueurs les placent devant eux, l'image vers le haut. Les joueurs ne peuvent pas regarder les images de l'adversaire, ce qui augmente la difficulté du jeu.
3. Chaque joueur reçoit son propre jeu de cartes avec l'image à assembler. Les jeux contiennent des cartes spéciales qui affectent de manière significative la dynamique du jeu.

CARTES SPÉCIALES:



CARTE SPÉCIALE 1+

signifie que tu gagnes un mouvement supplémentaire au tour choisi. Dès que tu découvres révèle cette carte, tu la places à côté de toi et tu décides quand tu veux l'utiliser.

- La carte spéciale 1+ ne peut être utilisée qu'une seule fois.
- Tu remets la carte 1+ utilisée dans la pile des cartes utilisées.



CARTE SPÉCIALE ARRÊT

signifie que tu perds ce tour et que ton adversaire gagne un mouvement supplémentaire à son tour.

4. Mélange tes cartes.
5. Le joueur qui assemble le POISSON est le premier à révéler une carte de son jeu. Il regarde l'élément sur la carte, vérifie sa place sur le motif et fouille dans la pochette Secret Pocket et cherche (sans regarder) la forme indiquée sur la carte.
6. Si le joueur tire la **forme correspondant à la carte**, il la place dans un bon endroit sur son puzzle.
7. Si le joueur tire **une forme qui ne correspond pas à l'image de la carte** (même si la forme correspond à son puzzle), il remet la pièce dans la pochette Secret Pocket.
8. S'il tire une **forme appartenant à son adversaire**, il transmet la forme pour compléter son puzzle. Ainsi, l'adversaire prend le dessus.
9. Chaque joueur a une chance de trouver la forme indiquée sur la carte en un seul tour. S'il ne trouve pas l'élément de la carte du premier coup, il le cherche à nouveau au tour suivant jusqu'à ce qu'il le trouve.

Le gagnant est le joueur qui est le premier à assembler tous les éléments.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Prima di iniziare il gioco, tira fuori tutti gli elementi della composizione, guardali con attenzione, prendi in mano, esamina come sono costruiti e quali sono le differenze - si tratta di una fase molto importante che faciliterà sensibilmente la realizzazione dei successivi compiti. Quindi rimetti tutti gli elementi nel sacchetto Secret Pocket.
2. Metti davanti a Te le figure delle composizioni (tabelloni in cartone con i disegni di pesce e di barca a vela) con il retro a faccia in su. Il gioco inizia il giocatore più giovane, estragono la figura da comporre.
3. Dopo aver estratto le figure, i giocatori le mettono davanti a loro con il disegno a faccia rivolta in su.
4. Dividiamo le carte in due pile secondo la figura visibile sul retro, da una parte quelle con il pesce e dall'altra parte quelle con la barca a vela. Mescoliamo separatamente ciascun mazzo. Ogni giocatore riceve il suo mazzo di carte che corrisponde alla figura che dovrà comporre. La modalità di disposizione delle carte si trova nella **Foto nr 1**.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco Ricercatore delle Forme contiene 2 tipi di figure della composizione, 16 elementi di puzzle da comporre e 20 carte. Sulle carte sono presenti le figure degli singoli elementi dei puzzle, utili per comporre due disegni: pesce e barca a vela. Il compito dei giocatori è quello di comporre i disegni con gli elementi nascosti nel sacchetto, ricorrendo alle carte e al senso del tatto.

VARIANTE 1

1. Metti davanti a Te le figure delle composizioni con il retro rivolto a faccia in su. Il gioco inizia il giocatore più giovane, estraendo la figura da comporre.
2. Dopo aver estratto le figure, i giocatori le mettono davanti a loro con il disegno a faccia in su. Possono vedere reciprocamente i suoi disegni.
3. Ogni giocatore riceve il suo mazzo di carte che corrisponde alla figura da comporre. **ATTENZIONE!** È necessario rimuovere le carte speciali (vedi: Foto Nella variante 2), non serviranno in questa variante del gioco.
4. Il giocatore che compone il PESCE, come primo scopre la carta dal suo mazzo. Guarda l'elemento sulla carta, esamina la sua posizione sulla figura e identifica la forma, e quindi mette la mano nel sacchetto Secret Pocket e cerca (senza sbirciare) la forma visibile sulla carta.
5. Se il giocatore tira fuori **la forma corrispondente alla carta** - lo incastra in un apposito posto presente sulla sua figura della composizione.
6. Se il giocatore estrae **la forma non corrispondente al disegno sulla carta** - rimette (anche se la forma sta bene con la sua composizione) - rimette l'elemento in Secret Pocket.
7. Se tira fuori **la forma appartenente all'avversario** - gli passa la forma al fine di completare il suo puzzle. Così l'avversario ottiene il vantaggio.
8. Ogni giocatore ha una probabilità per trovare la forma indicata sulla carta, in un solo turno. Se la prima volta non trova l'elemento della carta, lo cerca nel turno successivo fino a ritrovarlo.

Vince il giocatore che per primo unirà tutti gli elementi della composizione.

VARIANTE 2 CON L'USO DI CARTE SPECIALI

1. Metti davanti a te le figure delle composizioni con il retro rivolto a faccia in su. Il gioco inizia il giocatore più giovane, estraendo la figura da comporre.
2. Dopo aver estratto le figure, i giocatori le mettono davanti a loro, con il disegno rivolto a faccia in su. I giocatori non possono guardare i disegni dell'avversario, ciò rende il gioco ancora più difficile.
3. Ogni giocatore riceve il suo mazzo di carte con il disegno da comporre. All'interno dei mazzi Di carte ci sono le carte speciali che influiscono significativamente sulla dinamica del gioco.

CARTE SPECIALI:



CARTA SPÉCIALE 1+

Significa che guadagni una mossa in più in turno scelto da Te. Dal momento in cui viene scoperta, la metti accanto a Te e decidi quando vuoi usarla.

- La Carta speciale +1 può essere usata solo una volta
- La carta 1+ utilizzata viene messa sulla pila con le carte già usate.



CARTA SPÉCIALE STOP

Significa che perdi questo turno e il Tuo avversario guadagna una mossa in più nel suo turno

4. Mescola le Tue carte.
5. Il giocatore che per primo compone il PESCE, scopre la carta dal suo mazzo. Guarda l'elemento sulla carta, esamina la sua posizione sulla figura e quindi mette la mano nel sacchetto Secret Pocket e cerca (senza sbirciare) la forma raffigurata sulla carta.
6. Se il giocatore tira fuori **la forma corrispondente alla carta** - lo incastra in apposito posto visibile sulla sua figura della composizione.
7. Se il giocatore tira fuori **la forma non corrispondente al disegno sulla carta** (anche se la forma corrisponde alla sua composizione) - rimette l'elemento in Secret Pocket.
8. Se tira fuori **la forma appartenente all'avversario** - gli passa la forma al Fine di completare il suo puzzle. Così l'avversario ottiene il vantaggio.
9. Ogni giocatore ha una probabilità di indovinare la forma indicata sulla carta, in un solo turno. Se la prima volta non trova l'elemento della carta, lo cerca nel turno successivo fino a ritrovarlo.

Vince il giocatore che per primo unirà tutti gli elementi della composizione

PREGĂTIREA JOCULUI

- Înainte de a începe jocul, vărsați toate piesele puzzle-ului, priviți-le cu atenție, ridicați-le, verificați cum sunt construite și cum diferă unele de altele - aceasta este o etapă foarte importantă care va face mult mai ușor de finalizat sarcini ulterioare. Apoi puneți toate articolele în buzunarul secret.
- Așezați modelele de puzzle (plăci de carton cu imagini de pești și bărci cu pânze) în fața dvs. cu fața în jos. Cel mai tânăr jucător începe jocul desenând modelul de aranjat.
- După desenarea modelelor, jucătorii le așează cu fața în sus în fața lor.
- Cărțile sunt împărțite în două grămezi conform modelului de pe partea din spate, separat cu peștele și separat cu velierul. Amestecăm fiecare punte separat. Fiecare jucător primește pachetul de cărți pentru a se potrivi cu tiparul pe care îl va aranja. Vedeti fotografia de mai jos pentru a afla cum să așezați cărțile în **imaginea nr. 1**.

CUM DECURGE JOCUL

Jocul Căutătorul de Forme conține 2 modele de puzzle, 16 piese de puzzle pentru aranjare și 20 de cărți. Cărțile conțin modele de elemente individuale de puzzle, din care puteți crea două imagini: un pește și o barcă cu pânze. Sarcina jucătorilor este de a aranja imagini din elementele ascunse în poșetă, folosind cărți și simțul tactil.

VARIANTA 1

- Așezați modelele puzzle-ului cu fața în jos în fața dvs. Cel mai tânăr jucător începe jocul desenând modelul de aranjat.
- După desenarea tiparelor, jucătorii le plasează cu fața în sus în fața lor. Ei își pot vedea pozele reciproc.
- Fiecare jucător primește propriul pachet de cărți care se potrivesc cu modelul pe care îl va aranja.
NOTĂ! Din ambele talii de cărți de joc scoateți cărțile speciale (consultați Imaginea în varianta 2) nu vor fi necesare în această variantă a jocului.
- Jucătorul care plasează FISH este primul care dezvăluie o carte din pachetul său. Se uită la obiectul de pe card, verifică locul acestuia în model și numește forma, apoi ajunge în buzunarul secret și caută (fără să caute) forma de pe cartea de joc.
- Dacă jucătorul trage **forma conformă cu cartea de joc** - o aliniaza la locul potrivit pe modelul tău de puzzle.
- Dacă jucătorul trage **forma neconformă cu modelul de pe cartea de joc** (chiar dacă forma se potrivește puzzle-ului său) - aruncă cartea de joc înapoi în Secret Pocket.
- Dacă trage **forma care se potrivește adversarului** - îi dă forma pentru completarea puzzle-ului acestuia. Astfel, adversarul are avantaj.
- Fiecare jucător are o singură șansă să găsească forma indicată pe cartea de joc într-un singur rând. Dacă nu găsește un articol pe card prima dată, îl caută la următoarea tură până îl găsește.

Câștigător este jucătorul care completează mai întâi toate piesele puzzle-ului.

VARIANTA 2 CU UTILIZAREA CĂRȚILOR DE JOC SPECIALE

- Așezați modelele puzzle-ului cu fața în jos în fața dvs. Cel mai tânăr jucător începe jocul desenând modelul de aranjat.
- După desenarea tiparelor, jucătorii le plasează cu fața în sus în fața lor. Jucătorii nu pot privi imaginile adversarului în timpul jocului, ceea ce crește dificultatea jocului.
- Fiecare jucător primește propriul pachet de cărți cu o imagine de aranjat. În cărțile de cărți există cărți speciale care afectează semnificativ dinamica jocului.

CĂRȚI DE JOC SPECIALE



CARTE DE JOC SPECIALĂ 1+

Înseamnă că câștigați trafic suplimentar în coada la alegere. Din momentul în care dezvăluieți această carte, o așezați lângă dvs. și decideți când doriți să o utilizați.

- Cardul special 1+ poate fi utilizat o singură dată
- Așezați cartea folosită 1+ pe grămada cu cărțile folosite.



CARTE DE JOC SPECIALĂ STOP

Înseamnă că pierdeți acea tură și adversarul dvs. primește la rândul său o mutare suplimentară.

- Tasați cărțile dvs. de joc
- Jucătorul care aranjează PEȘTE dezvăluie mai întâi o carte din pachetul său. Se uită la obiectul de pe card, verifică poziția acestuia în model, apoi ajunge în buzunarul secret și caută (fără să caute) forma de pe carte.
- Dacă jucătorul trage **forma conformă cu cartea de joc** - o aliniaza la locul potrivit pe modelul tău de puzzle.
- Dacă jucătorul trage **forma neconformă cu modelul de pe cartea de joc** (chiar dacă forma se potrivește puzzle-ului său) - aruncă cartea de joc înapoi în Secret Pocket.
- Dacă trage **forma care se potrivește adversarului** - îi dă forma pentru completarea puzzle-ului acestuia. Astfel, adversarul are avantaj.
- Fiecare jucător are o singură șansă să găsească forma indicată pe cartea de joc într-un singur rând. Dacă nu găsește un articol pe card prima dată, îl caută la următoarea tură până îl găsește.

Câștigă jucătorul care completează primul toate piesele puzzle-ului

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Antes de comenzar el juego, vierte todas las piezas del rompecabezas en la mesa, échales un vistazo, tómalos en la mano, comprueba cómo están construidas y en qué se diferencian unas de otras - esta es una etapa muy importante que facilitará enormemente la realización de tareas posteriores. Luego, pon todas las piezas en el bolsillo secreto Secret Pocket.
- Coloca los patrones de rompecabezas (tablas de cartón con imágenes de peces y veleros) delante de ti boca abajo. El jugador más joven comienza el juego: saca al azar el patrón que tendrá que construir.
- Después de construir los patrones, los jugadores los colocan con la imagen arriba frente a ellos.
- Dividimos las cartas en dos montones según el patrón, peces separados de veleros. Barajamos cada montón por separado. Cada jugador recibe su propia baraja de cartas, que coincide con el patrón que tiene que completar. Hay una forma de distribuir cartas y patrones. Se muestra en **Foto 1**.

EL JUEGO

El juego Buscador de Formas contiene 2 patrones de rompecabezas, 16 piezas puzzle para construir el patrón y 20 cartas. Las cartas contienen patrones de piezas de rompecabezas individuales a partir de las cuales se pueden componer dos imágenes: un pez y un velero. La tarea de los jugadores es construir imágenes de los elementos del bolso, utilizando para ello las cartas y sentido del tacto.

OPCIÓN 1

- Coloca los patrones del rompecabezas boca abajo delante de ti. El jugador más joven comienza el juego Elige al azar un patrón a completar
- Después de sacar los patrones, los jugadores los colocan boca arriba frente a ellos. Pueden ver las imágenes de los demás.
- Cada jugador recibe su montón de cartas que coincide con el patrón que tendrá que completar.
¡ADVERTENCIA! De ambas barajas deben eliminarse las cartas especiales (mira la foto en la opción 2) que no serán necesarios en esta opción del juego.
- El jugador que construye el PEZ es el primero en darle vuelta a una carta de su montón. Mira el elemento en la carta, verifica su lugar en el patrón y nombra la forma, luego mete la mano en el bolsillo secreto y busca (sin mirar) la forma mostrado en la carta.
- Si un jugador saca la **forma que coincide con la carta** - lo coloca en el espacio apropiado en su patrón de rompecabezas.
- Si un jugador saca una **forma que no coincida con la imagen en la carta** (Incluso si la forma coincide a su rompecabezas): vuelve a colocar la pieza en el bolsillo secreto.
- Si el jugador saca una **forma que pertenece al oponente** - le transmite la forma para que complete su rompecabezas. El oponente obtiene una ventaja.
- Cada jugador tiene una sola oportunidad de encontrar la forma indicada en la carta en un turno Si no encuentra un elemento en la carta a la primera, lo busca en el siguiente turno hasta que lo encuentre.

El ganador será el jugador que primero complete todas las piezas del rompecabezas.

OPCIÓN 2 CON EL USO DE CARTAS ESPECIALES

- Coloca los patrones del rompecabezas boca abajo delante de ti. El jugador más joven comienza el juego Elige al azar un patrón a completar.
- Después de sacar los patrones, los jugadores los colocan boca arriba frente a ellos. Los jugadores no pueden mirar imágenes del oponente durante el juego, lo que aumenta la dificultad del juego.
- Cada jugador recibe su propia baraja de cartas con una imagen para completar. En las barajas hay cartas especiales que afectan significativamente la dinámica del juego.

CARTAS ESPECIALES



CARTA ESPECIAL 1+

significa que ganas un turno adicional en un turno que quieras. Desde el momento de sacar esta carta, la colocas junto a ti y decides cuándo usarla.

- La carta especial 1+ solo se puede usar una vez
- Coloque la carta usada 1+ en el montón con las cartas usadas.



CARTA ESPECIAL STOP

significa que pierdes ese turno y tu oponente obtiene un turno extra.

- Baraja tus cartas.
- El jugador que construye el PEZ es el primero en darle vuelta a una carta de su montón. Mira la imagen en la carta, comprueba su posición en el patrón y luego busca en el bolsillo secreto (sin mirar) la forma mostrada en la carta.
- Si un jugador saca la **forma que coincide con la carta** - lo coloca en el espacio apropiado en su patrón de rompecabezas.
- Si un jugador saca una **forma que no coincida con la imagen en la carta** (Incluso si la forma coincide a su rompecabezas): vuelve a colocar la pieza en el bolsillo secreto.
- Si el jugador saca una **forma que pertenece al oponente** - le transmite la forma para que complete su rompecabezas. El oponente obtiene una ventaja.
- Cada jugador tiene una oportunidad de adivinar la forma indicada en la carta en su turno Si no encuentra un elemento en la carta a la primera, lo busca en el siguiente turno hasta que lo encuentre.

El ganador será el jugador que primero complete todas las piezas del rompecabezas.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Перед початком гри висип усі елементи пазлу, уважно подивися на них, візьми в руки, перевір, яку вони мають форму і чим вони відрізняються один від одного - це дуже важливий етап, який значно полегшить виконання наступних завдань. Потім поклади всі елементи до мішечку Секретна кишеня.
2. Поклади схеми пазлів (картонні таблички із зображеннями риби та вітрильника) перед собою лицьовою стороною вниз. Гру розпочинає наймолодший гравець, обираючи схему пазлу, який він буде складати.
3. Після жеребкування схем, гравці кладуть їх перед собою, лицьовою стороною вверх.
4. Карти ділимо на дві купки за малюнком на зворотному боці, окремо з рибою та окремо з вітрильником. Перетасовуємо кожну колоду окремо. Кожен гравець отримує свою колоду карт, котра відповідає схемі пазлу, який він буде складати. На малюнку нижче знаходиться спосіб, як розкласти карти на Мал. 1.

ХІД ГРИ

Гра Шукач Фігур має 2 схеми пазлів, 16 елементів пазлів та 20 карт. На картах знаходяться зображення окремих елементів пазлів, з яких можна скласти дві картинки: рибу і вітрильник. Завдання гравців полягає в тому, щоб скласти картинки з елементів, захованих у мішечку, використовуючи карти та відчуття дотику.

ВАРІАНТ 1

1. Поклади схеми пазлів (картонні таблички із зображеннями риби та вітрильника) перед собою лицьовою стороною вниз. Гру розпочинає наймолодший гравець, обираючи схему пазлу, який він буде складати.
2. Після жеребкування схем, гравці кладуть їх перед собою, лицьовою стороною вверх. Вони можуть бачити картинку один одного.
3. Кожен гравець отримує свою колоду карт, котра відповідає схемі пазлу, який він буде складати. **УВАГА!** З обох колод потрібно забрати спеціальні карти (див. Малюнок у варіанті 2), вони не знадобляться в цьому варіанті гри.
4. Гравець, який складає РИБУ, першим відкриває карту зі своєї колоди. Він дивиться на елемент, зображений на карті, перевіряє його положення на схемі і називає фігуру, а потім вкладає руку до Секретної Кишені і шукає (не підглядаючи) фігуру, яка зображена на карті.
5. Якщо гравець витягне **фігуру, що відповідає карті** – кладе її у відповідне місце на своїй схемі пазлу.
6. Якщо гравець витягне **фігуру, що не відповідає малюнку на карті** (навіть якщо фігура пасує до його пазлу) – він кладе елемент назад до Секретної Кишені.
7. Якщо гравець витягує **фігуру, що належить супернику**, він передає фігуру йому, для складання його пазлу. Таким чином, суперник отримує перевагу.
8. Кожен гравець має один шанс знайти фігуру, вказану на карті, за один хід. Якщо він не знаходить елемент на картці першого разу, він шукає його на наступному ході, поки не знайде.

Перемагає гравець, який першим складе усі елементи пазлу

ВАРІАНТ 2 ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ СПЕЦІАЛЬНИХ КАРТОК

1. Поклади схеми пазлів перед собою лицьовою стороною вниз. Гру розпочинає наймолодший гравець, обираючи схему пазлу, який він буде складати.
2. Після жеребкування схем, гравці кладуть їх перед собою, лицьовою стороною вверх. Гравці не можуть бачити картинку суперників підчас гри, що збільшує складність гри.
3. Кожен гравець отримує власну колоду карт з малюнком, який він буде складати. У колодах карт є спеціальні карти, які суттєво впливають на динаміку гри.

КАРТИ СПЕЦІАЛЬНІ



КАРТА СПЕЦІАЛЬНА 1+ означає, що ти отримувеш додатковий хід у вибраній тобою черзі. Від моменту відкриття цієї карти, кладеш її біля себе і вирішуєш, коли ти хочеш її використати.

- Карта спеціальна 1+ може бути використана лише один раз
- Використану карту 1+ відкладаєш на купку з використаними картами.



КАРТА СПЕЦІАЛЬНА СТОП означає, що ти пропускаєш цей хід, а твій суперник отримує додатковий хід в своїй черзі.

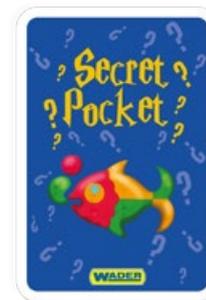
4. Перетасуй свої карти.
5. Гравець, який складає РИБУ, першим відкриває карту зі своєї колоди. Він дивиться на елемент, зображений на карті, перевіряє його положення на схемі і називає фігуру, а потім вкладає руку до Секретної Кишені і шукає (не підглядаючи) фігуру, яка зображена на карті.
6. Якщо гравець витягне **фігуру, що відповідає карті** – кладе її у відповідне місце на своїй схемі пазлу.
7. Якщо гравець витягне **фігуру, що не відповідає малюнку на карті** (навіть якщо фігура пасує до його пазлу) – він кладе елемент назад до Секретної Кишені.
8. Якщо гравець витягує **фігуру, що належить супернику**, він передає фігуру йому, для складання його пазлу. Таким чином, суперник отримує перевагу.
9. Кожен гравець має один шанс знайти фігуру, вказану на карті, за один хід. Якщо він не знаходить елемент на картці першого разу, він шукає його на наступному ході, поки не знайде.

Перемагає гравець, який першим складе усі елементи пазлу

PHOTO NO. 1

obrázok č.1 / fotografie č. 1 / 1. kép / photo 1 / foto nr 1 / imaginea nr 1 / foto 1 / Мал. 1

FISH / ryba / ryba / hal / poisson / pesce / pește / pez / РИБА



SAILING BOAT / plachetnica / plachetnice / vitorlás hajó / voilier / barca a vela / barcă cu pânze / velero / ВІТРИЛЬНИК



PHOTO NO. 2

obrázok č.2 / fotografie č. 2 / 2. kép / photo 2 / foto nr 2 / imaginea nr 2 / foto2 / Мал. 2

FISH CARDS / karty s rybou / karty ryba / hal kártya / carte poisson / carte pesce / cărți de joc pește / cartas de peces / КАРТИ РИБА



SAILBOAT CARDS / karty s plachetnicou / plachetnice / vitorlás hajó kártya / carte voilier / carte barca a vela / cărți de joc barcă cu pânze / cartas de veleros / КАРТИ ВІТРИЛЬНИК





WADER

Producer:
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

author of the game:
Ewelina Kozielska

graphic design:
Przemysław Bukowski