

WADER

**PLAY
&
FUN**

INSTRUCTION

SENSORY GAME

TANGRAM POP ART

Become a tangram
master!



42522



Do you like challenges and do you have an artistic soul? Secret Pocket Tangram Pop Art will take you into a world of abstract patterns and fun compositions that you will learn to create using only the sense of touch. The accompanying cards will guide you through a mysterious two-step game in which you will compete for the title of Tangram Master! Choose a topic, reveal cards, search for correct pieces and make patterns!



BOX CONTENTS

- velvet pouch
- 42 tangram elements
- 2 pattern pads
- 45 cards
- game manual



SK Oblubujete výzvy a máte uměleckého ducha? Hra "Secret Pocket Tangram Pop Art" vás prenese do sveta abstraktívnych vzorov a zábavných kompozícií, ktoré sa naučíte vytvárať iba pomocou hmatu. Priložené karty vás prevedú tajuplnou dvojfázovou hrou, v ktorej budete súťažiť o titul majstra tangramu! Vyberte si tému, odkryte karty, hľadajte správne prvky a skladajte vzory! **OBSAH BALENIA:** zamatoval vrecúško, 42 prvkov tangramu, 2 podložky pre ukladanie vzorov, 45 kariet, návod na hru.



CZ Máte rádi výzvy a máte uměleckou duši? Secret Pocket Tangram Pop Art vás zavede do světa abstraktívních vzorů a zábavných kompozicí, které se naučíte vytvářet pouze pomocí hmatu. Přiložené karty vás provedou tajemnou dvoustupňovou hrou, ve které budete bojovat o titul Mistra Tangramu! Vyberte si téma, odhalte karty, hledejte správné kousky a skládejte vzory! **OBSAH KRABICE:** sametový váček, 42 prvků tangramu, 2 podložky pro skládání vzorů, 45 karet, návod na hru



HU Szereted a kiáltásokat, és művészeti lelked van? A Titkos Zsák Tangram Pop Art elvezet az elvont minták és szórakoztató kompozíciók világába, amelyeket megtanulsz létrehozni, csak az érintés érzetét felhasználva. A kísérő kártyák egy titokzatos kétlépcsős játékon vezetnek végig, amelyben a Tangram Mestere címért versenyezhetsz! Válassz témet, fedd fel a kártyákat, keresd meg a megfelelő darabokat és készítsd el a mintákat! **DOBOZ TARTALMA:** bársonyzsák, 42 tangram elem, 2 minta pad, 45 játékkártya, Játék leírás.



FR Tu aimes les défis et tu es l'âme d'artiste ? Secret Pocket Tangram Pop Art t'emmène dans un monde de motifs abstraits et de compositions amusantes que tu apprendras à créer en utilisant uniquement ton sens du toucher. Les cartes incluses te guideront à travers un jeu mystérieux en deux étapes où tu concourras pour le titre de Maître du Tangram ! Choisis un thème, révèle les cartes, cherche les bonnes pièces et assemble les motifs ! **CONTENU DE LA BOÎTE:** pochette en velours, 42 éléments du tangram, 2 supports pour assembler les motifs, 45 cartes, notice d'utilisation.



IT Ti piacciono le sfide e hai un'anima artistica? Secret Pocket Tangram Pop Art Ti porterà nel mondo delle figure astratte e delle composizioni che imparerai a creare usando solamente il senso del tatto. Le carte in dotazione ti guideranno attraverso una partita misteriosa composta da due fasi, dove Lotterai per vincere il titolo di Campione dei Tangram. Scendi il tema, scopri le carte, cerca gli elementi giusti e crea le figure! **CONTENUTO DELLA SCATOLA:** sacchetto in velluto, 42 elementi di tangram, 2 basi per comporre le figure, 45 carte, istruzioni per giocare.



RO Îți plac provocările și ai un suflet artistic? Secret Pocket Tangram Pop Art te va duce într-o lume a modelelor abstractive și a compozиțiilor distractive pe care le vei învăța să le creezi folosind doar simțul tau al tactului. Cardurile atașate vă vor ghida printr-un misterios joc în două etape în care vă veți lupta pentru titlul de Tangram Master! Alege un subiect, dezvăluie cărti, caută piese corecte și creează modele! **CONTINUTUL CUTIEI:** săculeț de catifea, 42 elemente tangram, 2 suporturi pentru aranjarea modelelor, 45 cărti de joc, instrucțiuni de joc.



ES ¿Te gustan los retos y tienes un alma artística? Secret Pocket Tangram Pop Art te llevará al mundo de los patrones abstractos y divertidas composiciones que aprenderás a crear usando solo el sentido del tacto. Las cartas adjuntas te guiarán a través de un misterioso juego de dos etapas en el que lucharás por el título de Maestro de Tangram. Elige un tema, da vuelta a las cartas, busca las piezas correctas y completa los patrones! **CONTENIDO DE LA CAJA:** bolso de terciopelo, 42 elementos de tangram, 2 bases para completar el tangram, 45 cartas, instrucciones del juego.



UA Любиш виклики і у маєш творчу натуру? Секретна Кишена Танграм Поп Арт перенесе тебе у світ абстрактних візерунків та веселих композицій, які ти навчишся створювати, використовуючи своє чуття дотику. Картки, що йдуть у наборі, проведуть тебе через загадкову двоетапну гру, в якій ти будеш змагатись за титул Майстра Танграм! Вибирає тему, відкриває картки, шукай правильні елементи і складай за схемою! **ВМІСТ КОРОБКИ:** оксамитовий мішечок, 42 елементи танграм, 2 підкладки для складання композицій, 45 карток, інструкція до гри.



EN

GAME PREPARATION

- Before starting the game, spread out all the tangram pieces and look at them carefully, pick them up, check how they differ from each other - this is a very important stage that will make the later tasks much easier. Then put all the items into the Secret Pocket pouch. There are 7 different shapes of tangrams in the whole set (see: Box Contents).
- Each player receives 1 pattern pad.
- Divide the 45 cards into 4 separate decks and lay them out as shown in **Picture 1**.
 - Pop Art Composition Cards x 6 pieces (to be used in Stage 1 of the game)
 - Blue Shapes cards x 14 pieces (to be used in Stage 1 of the game)
 - Red Shapes cards x 14 pieces (to be used in Stage 1 of the game)
 - Tangram Master cards x 11 pieces (to be used in Stage II of the game)

COURSE OF THE GAME

Tangram Pop Art game includes 42 tangram pieces in 7 shapes, 4 decks of cards and pattern pads. The cards include patterns of single tangram pieces, ready-made abstract compositions, and pictures of various themes. The players' task is to arrange abstract compositions or pictures from elements hidden in the pouch, using cards and the sense of touch.

REMEMBER! In this game the colors of the elements, of which the compositions are made, do not matter. Shapes count - not colors!

STAGE 1

USE: 42 TANGRAM PIECES, 2 PADS, 2 DECKS OF RED AND BLUE SHAPES CARDS, 1 DECK OF POP ART COMPOSITION CARDS

- In this stage we use 3 decks of cards:
 - Pop Art Composition Cards x 6 pcs
 - Blue Shapes Cards x 14 pcs
 - Red Card Shapes x 14 pcs
- Each player receives one deck of shape cards: red or blue and one pattern pad each, which he places in front of him.
- Place the deck of Pop Art Composition cards in the middle between the players.
- At the beginning of the game, each player reveals one card from the Pop Art Composition deck - a drawn pattern card is assigned to a particular player.
- Each player's task is to accurately reproduce the layout of the tangram shown on the drawn Pop Art Composition card using the hidden elements in a Secret Pocket pouch and shape cards.
- The game starts with the person holding the Blue Shapes cards. He discovers the first card from his deck, looks at the item on the card, checks its place on the pattern and reaches into the pouch. Then he looks for (without peeking) the shape appearing on a card drawn from the Blue Shapes deck.
- If a player draws **shape that matches the picture on the card** - places it on his pad in the right place.
- If a player draws **shape that does not match the picture on the card** - throws the piece back into the pouch.
- Each player, in one move, has one chance to find the shape shown on the card.
- The first person to correctly arrange the tangram pattern on their pad is the winner. The winner of this stage starts the second stage of the game.
- If there is a tie - play again!

STAGE 2

USE: 42 TANGRAM ELEMENTS, 1 DECK OF TANGRAM MASTER CARDS

- In this step we use a deck of Tangram Master cards. The cards are shuffled, and the deck is placed in the middle between the players.
- All cards are divided into 5 categories: People, Plants, Buildings, Animals and Vehicles, and there are 2 cards for each theme. There is also an additional Special Card. Each category in the deck has an associated number of points that can be earned for arranging it. A detailed description of the cards and scoring rules can be found in **Picture 2**.
- The players' task is to accurately reproduce the picture shown on the drawn a card from the tangram pieces hidden in the Secret Pocket pouch, using just the sense of touch. Players score points for correct representation the picture on the card.
- The player who won in the previous stage starts the game. He reveals a card from of a common deck, determines the category and searches the Secret Pocket for the appropriate the shapes that make up the picture. Inej talii, okrešla kategóriu i w sakiewce Secret Pocket szuka odpowiednich kształtów, z których składa się obrazek.

CAUTION!

- In one move, a player can draw a maximum of 3 shapes at a time. One move means one dip of the hand into the Secret Pocket pouch.
- During one turn, a player may reach into the pouch a maximum of 3 times. If he manages to pull out all the pieces needed to put the picture together - he puts it in front of him, shows it to his opponent and the task is completed. If he fails to finish the picture - he will do it in the next turn.
- After a complete pattern is laid out, the player keeps the card, and the pieces of the pattern he finished return to the Secret Pocket pouch.
- If a player draws **shape matching the picture on the card** - he puts it in front of him, mapping the picture and makes another move by reaching into the pouch (maximum 3 moves during one turn).
- If a player draws **shape that does not match the picture on the card** - he throws the piece back into the pouch and loses a turn - he will complete the picture in the next turn. **A shape that does not correspond to the picture is a shape** that is not on the picture at all or one that we no longer need for the picture. For example, if a picture is made of 3 squares and 3 triangles, and the player draws a fourth square then we consider it a shape incompatible with the picture because to create the picture the player doesn't need any more squares.
- Points are awarded only after the image on the card has been correctly reproduced.

The player with the most points becomes the Tangram Master.



SK

PRÍPRAVA NA HRU

- Pred začatím hry rozložte všetky kúsky tangramu a pozorne si ich prezrite, vezmte ich do rúk, zistite, čím sa navzájom líšia - toto je veľmi dôležitá fáza, ktorá vám významne uľahčí plnenie neskorších úloh. Potom vložte všetky dieliky do vrecúška "Secret Pocket". V celej sade je 7 rôznych tvarov tangramov (vid: Obsah balenia)
- Každý hráč dostane 1 podložku na ukladanie vzoru.
- Dospeľte 45 kariet na 4 samostatné balíčky a rozložte ich tak, ako je to znázornené na **obrázku č. 1**.
 - Karty s pop-artovými kompozíciami - 6 kusov (použijú sa v 1. fáze hry)
 - Karty s modrými tvarmi - 14 kusov (použijú sa v 1. fáze hry)
 - Karty s červenými tvarmi - 14 kusov (použijú sa v 1. fáze hry)
 - Karty "Majster tangramu" - 11 kusov (použijú sa v 2. fáze hry)

PRIEBEH HRY

Hra "Tangram Pop Art" obsahuje 42 prvkov tangramu v 7 tvaroch, 4 balíčky kariet a podložky. Karty obsahujú predlohy jednotlivých kúskov tangramu, hotové abstraktné kompozície a obrázky rôznych tém. Ulohou hráčov je poskladať abstraktné kompozície alebo obrázky zo prvkov ukrytých vo vrecúšku pomocou kariet a hmatu.

ZAPAMÄTAJTE SI! V tejto hre na farbách prvkov, z ktorých sú kompozície vytvorené, nezáleží. Rátajú sa tvary – nie farby!

FÁZA Č. 1 POTREBUJTE: 42 PRVKOV TANGRAMU, 2 PODLOŽKY, 2 BALÍČKY

KARIET S ČERVENÝMI A MODRÝMI TVARMI, 1 BALÍČEK KARIET S POP-ARTOVÝMI KOMPOZÍCIAMI

- V tejto fáze používame 3 balíčky kariet:
 - Karty s pop-artovými kompozíciami - 6 ks
 - Karty s modrými tvarmi - 14 kusov
 - Karty s červenými tvarmi - 14 kusov
- Každý hráč dostane jeden balíček kariet s tvarmi: červenými alebo modrými a jednu podložku, ktorú položí pred seba.
- Umiestnite balíček kariet s pop-artovými kompozíciami uprostred medzi hráčov.
- Na začiatku hry každý hráč odkryje jednu kartu z balíčka s pop-artovými kompozíciami - hráčovi je pridelená karta s predlohou, ktorú si ju vytiahol.
- Úlohou každého hráča je presne zreprodukovať predlohu tangramu zobrazenú na vytiahnutej karte s pop-artovou kompozíciou, pomocou dielikov ukrytých vo vrecúšku "Secret Pocket" a kariet s tvarmi.
- Hru začína hráč, ktorý má karty s modrými tvarmi. Odkryje prvú kartu zo svojho balíčka, pozrie sa na prvak zobrazený na karte, skontroluje jeho umiestnenie na predlohe a sihnede do vrecúška. Potom hľadá (bez nazerania do vrecúška) tvar zobrazený na karte vytiahnutej z balíčka s modrými tvarmi.
- Ak hráč vytiahne **tvar zodpovedajúci obrázku na karte** – uloží ho na svoju podložku na správne miesto.
- Ak hráč vytiahne **tvar, ktorý sa nezhoduje s obrázkom na karte** – vloží daný dielik naspäť do vrecúška.
- Každý hráč má v jednom kole jednu šancu nájsť tvar zobrazený na karte.
- Hráč, ktorý ako prvý správne poskladá vzor tangramu na svojej podložke, je víťaz. Vítaz tejto fázy začína druhú fázu hry.
- V prípade remízy - hrajte znova!

FÁZA Č. 2 POTREBUJETE: 42 PRVKOV TANGRAMU, 1 BALÍČEK KARIET "MAJSTER TANGRAMU"

- V tejto fáze použijeme balíček kariet "Majster Tangramu". Karty zamiešajte a balíček umiestnite uprostred medzi hráčov.
- Všetky karty sú rozdelene do 5 kategórií: Ľudia, Rastliny, Stavby, Zvieratá a Dopravné prostriedky, a pre každú tému sú 2 karty. Okrem toho je tu aj Špeciálna karta. Každá kategória v balíčku má priradený počet bodov, ktorý je možné získať za jej zloženie. Podrobnej popis kariet a pravidlá bodovania nájdete na **obrázku č. 2**.
- Úlohou hráčov je presne zreprodukovať obrázok zobrazený na vytiahnutej karte z kúskov tangramu ukrytých vo vrecúšku "Secret Pocket", a to iba pomocou hmatu. Hráči získavajú body za správne zhotovenie obrázku na karte.
- Hru začína hráč, ktorý vyhral v predchádzajúcej fáze. Odkryje kartu zo spoločného balíčka, určí kategóriu a hľadá v tajnom vrecúšku vhodné tvary, ktoré vytvoria obrázok.

POZOR!

- V jednom ľahu môže hráč vytiahnuť maximálne 3 tvary naraz. Jeden ľah znamená jedno vloženie ruky do vrecúška "Secret Pocket".
- V jednom kole môže hráč sihnúť do vrecúška maximálne 3 krát. Ak sa mu podarí vytiahnuť všetky kúsky potrebné na zostavenie obrázku - položí ho pred seba, ukáže ho svojmu súperovi a úloha je splnená. Ak nedokončí obrázok - urobí tak v ďalšom kole.
- Po poskladaní celého vzoru si hráč ponechá kartu a dieliky zo vzoru, ktorý dokončil, sa vrátia do vrecúška "Secret Pocket".
- Ak hráč vytiahne **tvar zodpovedajúci obrázku na karte** – položí ho pred seba, zmapuje obrázok a urobí ďalší ľah tak, že sihná do vrecúška (maximálne 3 ľahy počas jedného kola).
- Ak hráč vytiahne **tvar, ktorý nezodpovedá obrázku na karte** – vloží daný dielik naspäť do vrecúška a stráca kolo - obrázok doplní v ďalšom kole. **Tvar, ktorý nezodpovedá obrázku, je tvar**, ktorý na obrázku nie je vobec, alebo taký, ktorý už pre zloženie obrázku nepotrebuje. Ak sa napríklad obrázok skladá z 3 štvorcov a 3 trojuholníkov a hráč vytiahne štvrtý štvorec, považujeme ho za tvar nezodpovedajúci obrázku, pretože na vytvorenie obrázku už hráč žiadne ďalšie štvorce nepotrebuje.
- Body sa udeľujú až potom, ako hráč správne zreprodukuje obrázok z karty.

Hráč s najväčším počtom bodov sa stáva Majstrom tangramu.



CZ

PŘÍPRAVA HRY

- Před zahájením hry rozházejte všechny kousky tangramů, pečlivě se na ně podívajte, vezměte je do ruky, zkонтrolujte, jak se od sebe liší – je to velmi důležitá fáze, díky které bude dokončení pozdějších úkolů mnohem snazší. Následně vložte všechny kousky do váčku Secret Pocket. V celé sadě je 7 různých tvarů tangramů (viz: Obsah krabice).
- Každý hráč obdrží 1 podložku pro skládání vzorů.
- Rozdělte 45 karet na 4 samostatné balíčky a rozložte je podle **Fotografie č. 1**.
 - karty Pop Art kompozice x 6 kusů (k použití v I fázi hry)
 - karty Modré tvary x 14 kusů (k použití v I fázi hry)
 - karty Červené tvary x 14 kusů (k použití v I fázi hry)
 - karty Mistr tangramů x 11 kusů (k použití v II fázi hry)

PRŮBĚH HRY

Hra Tangram Pop Art obsahuje 42 kousky tangramů v 7 tvarech, 4 balíčky karet a podložky pro skládání vzorů. Karty obsahují vzory jednotlivých kousků tangramů, hotové abstraktní kompozice a obrázky na různá téma. Úkolem hráčů je složit abstraktní kompozice nebo obrázky z kousků ukrýtých v váčku pomocí karet a hmatu.

PAMATUJTE SI! V této hře barvy kousků, ze kterých jsou kompozice vytvořeny, jsou irrelevantní. Jde o tvary – ne barvy!

FÁZE 1

POUŽIJTE: 42 KOUSKY TANGRAMŮ, 2 PODLOŽKY, 2 BALÍČKY KARET TVARY ČERVENÉ A MODRÉ, 1 BALÍČEK KARET POP ART KOMPOZICE

- V této fázi používáme 3 balíčky karet:
 - karty Pop Art Kompozice x 6 kusů
 - karty Modré tvary x 14 kusů
 - karty Červené tvary x 14 kusů
- Každý hráč obdrží jeden balíček karet tvarů: červenou nebo modrou a jednu podložku pro skládání vzorů před sebou.
- Umístěte balíček karet Pop Art Kompozice doprostřed mezi hráče.
- Na začátku hry každý hráč odhalí jednu kartu z balíčku Pop Art Kompozice – danému hráči je přidělena tažená karta se vzorem.
- Úkolem každého hráče je přesné kopírovat vzor tangramu viditelný na tažené kartě Pop Art Kompozice pomocí kousků skrytých v váčku Secret Pocket a kartách tvarů.
- Hru zahájí osoba s kartami Modré tvary. Odhaluje první kartu svého balíčku, dívá se na kousek na kartě, kontroluje její polohu na vzoru a sáhne do váčku. Následně hledá (zádné koukání!) tvar na kartě vytažený z balíčku Modré tvary.
- Pokud hráč vytáhne **tvar odpovídající obrázku na kartě** – umísťuje jej na svou podložku na správné místo.
- Pokud hráč vytáhne **tvar, který neodpovídá obrázku na kartě** – vhazuje kousek zpět do váčku.
- Každý hráč má jednu šanci najít tvar zobrazený na kartě v jednom tahu.
- Vítězem je ten, kdo jako první správně složí vzorek tangramu na svou podložku. Vítěz této etapy zahajuje II fázi hry.
- Pokud je remíza - hrajte znovu!

FÁZE 2

POUŽIJTE: 42 KOUSKY TANGRAMŮ, 1 BALÍČEK KARET TANGRAM MASTER

- V této fázi používáme balíček karet Tangram Master. Zamíchejte karty a balíček dejte doprostřed mezi hráče.
- Všechny karty jsou rozdeleny do 5 kategorií: Lidé, Rostliny, Budovy, Zvířata a Vozidla, pro každý téma jsou 2 karty. V balíčku je také dodatečná Speciální karta. Každá kategorie v balíčku má přiřazené množství bodů, které lze získat za jeho dokončení. Přesný popis karet a pravidla pro hodnocení najdete na **Fotografie č. 2**.
- Úkolem hráčů je přesné kopírovat obraz viditelný na vytažené kartě z kousků tangramu skrytých ve váčku Secret Pocket, pouze pomocí hmatu. Hráči získávají body za správné kopírování obrázku na kartě.
- Hru zahajuje hráč, který vyhrál předešlou fázi. Odhaluje kartu ze společného balíčku, určuje kategorii a v váčku Secret Pocket hledá vhodné tvary, které tvorí obrázek.

POZOR!

- V jednom tahu může hráč vytáhnout maximálně 3 tvary najednou. Jeden tah znamená jedno sáhnutí do váčku Secret Pocket.
- Během jednoho tahu může hráč sáhnout do váčku maximálně třikrát. Pokud se mu podaří vytáhnout všechny kousky potřebné ke složení obrázku – skládá ho před sebe, ukazuje ho soupeři a úkol je dokončen. Pokud se mu nepodaří dokončit obrázek – udělá to v příštím kole.
- Po složení celého vzoru si hráč kartu zachovává a kousky vzoru, který dokončil, se vrátí do váčku Secret Pocket.
- Pokud hráč vytáhne **tvar odpovídající obrázku na kartě** – skládá ho před sebou, kopíruje obrázek a dělá další tah – sahá do váčku (maximálně 3 tahy během jednoho tahu).
- Pokud hráč vytáhne **tvar, který neodpovídá obrázku na kartě** – vhazuje kousek zpět do váčku a ztrácí tah – dokončí obrázek v dalším tahu. **Tvar, který neodpovídá obrázku je tvar**, který na obrázku není vůbec, nebo tvar, který již pro složení obrázku nepotrebujeme. Pokud je například obrázek vytoven ze 3 čtvrtců a 3 trojúhelníků a hráč vytáhne čtvrtý čtverec, považujeme, tvar za neodpovídající obrázku, protože hráč k vytvoření obrázku nepotřebuje žádné další čtverce.
- Body jsou přidělovány až po správném kopírování obrázku z karty.

Mistrem tangramů je hráč s největším počtem bodů.



HU

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- A játék megkezdése előtt terítse szét az összes tangram darabot, és alaposan nézze meg őket, vegye fel őket, ellenőrizze, hogy minden különbözőnek egymástól - ez egy nagyon fontos szakasz, amely sokkal könnyebbé teszi a későbbi feladatokat. Ezután tegye az összes tárgyat a Secret Pocket zsákba (Titkos Zsák). Az egész készletben 7 különböző alakú tangram található (lásd: Doboz tartalma).
- Minden játékos kap egy minta padlót.
- Oszsa fel a 45 kártyát 4 külön paklira, és tegye ki az **1. képen** látható módon
 - Pop Art kompozíciókártyák x 6 darab (a játék 1. szakaszában használhatók)
 - KÉK ALAKZATOK kártyák x 14 darab (a játék 1. szakaszában használhatók)
 - VÖRÖS ALAKZATOK kártyák x 14 darab (a játék 1. szakaszában használhatók)
 - Tangram MESTER kártyák x 11 darab (a játék II. szakaszában használhatók)

A JÁTÉK FOLYAMATA

A Tangram Pop Art játék 42 tangram darabot tartalmaz 7 különböző formát, 4 pakli kártyát és mintalapot. A kártyák tartalmaznak tangram darabokat, kész absztrakt kompozíciókat és különféle témaúj kékpeket. A játékosok feladata absztrakt kompozíciók vagy képek rendezése a zsákba rejtejt elemekből, kártyák és érintésérzék felhasználásával.

EMLÉKEZZ! Ebben a játékban nem számítanak az elemek színei, amelyekből a kompozíciókat készítitek. Az alakzatok számítanak - nem a színek!

1.RÉSZ

SZÜKSÉGES ELEMÉK: 42 TANGRAM DARAB, 2 MINTAPAD, 2 PAKLI VÖRÖS ÉS KÉK ALAKÚ KÁRTYA 1 PAKLI POP ART ÖSSZETÉTELŰ KÁRTYA

- Ebben a szakaszban 3 pakli kártyát használunk:
 - Pop Art kompozíció kártyák x 6 db
 - Kék formás kártyák x 14 db
 - Piros kártyák formák x 14 db
- Minden játékos kap egy pakli formakártyát: pirosat vagy kékét és egy-egy mintalapot, amelyeket maga elé tesz.
- Helyezze a Pop Art Composition kártyák pakliját középre a játékosok közé.
- Ajáték elején minden játékos felcsap egy kártyát a Pop Art Kompozíciók paklijáról – és egy húzott mintakártyát adnak egy adott játékoshoz.
- Minden játékos feladata, hogy pontosan reprodukálja a kihúzott Pop Art Kompozíció kártyán látható tangram elrendezését a Titkos Zsák által rejtejt eleminek felhasználásával és formakártyákkal.
- A játékok az kezdi, aki minden kártyával megnyeri a kártya elemét, ellenőri annak helyét a mintán és benyúli a zsákba. Azután megkeresi (bepillantás nélkül) a Kék alakzatok paklijáról kihúzott kártyán megjelenő alakot.
- Ha egy játékos olyan alakzatot húz, **amely megegyezik a kártya képével** - helyezze a mintapadra a megfelelő helyre.
- Ha egy játékos olyan alakzatot rajzol, **amely nem egyezik meg a kártyán szereplő képpel** - dobja vissza a darabot a zsákba.
- Minden játékosnak egy mozdulattal egy esélye van megtalálni a kártyán látható alakot.
- Az első személy, aki helyesen elrendezí a tangram alakzatot a mintapadán, nyer. Ennek a szakasznak a győztese kezdi meg a játék második szakaszát.
- Ha döntetlen van - játszatok újra!

2.SZAKASZ

SZÜKSÉGES ELEMÉK: 42 TANGRAM ELEM, 1 TANGRAM MESTER KÁRTYA

- Ebben a részben egy pakli Tangram Mester kártyát használunk. A kártyákat összekeréjük, és a paklit középre helyezzük a játékosok közé.
- Az összes kártya 5 kategóriába sorolható: Emberek, Növények, Épületek, Állatok Járőrök, és minden témahez 2 kártya tartozik. Ezek a kategóriák hozzárendelt számú ponttal rendelkeznek, amely megszerezhető húzásról őket kirakni. Van még pluszban egy kiegészítő Különleges kártya is. A kártyák és a pontozási szabályok részletes leírása az **2. képen** található.
- A játékosok feladata az, hogy csak a tapintás segítségével pontosan reprodukálják a rajzolt kártyán látható képet a Titkos Zsabka tasakba rejtejt tangram darabokból. A játékosok pontokat szereznek a kártya képének pontos megjelenítéséért.
- Az a játékos kezdi a játékot, aki az előző szakaszban nyert. Felfordít a közös paklikból származó kártyát, meghatározza a kategóriát, és a Titkos Zsabben elkezdheti keresni a képet alkotó formákat.

VIGYÁZAT!

- Egy mozdulattal a játékos egyszerre legfeljebb 3 alakzatot húzhat ki. Az egy mozdulat azzal jelenti, hogy a kezét belecsúsztatja a Titkos Zsabka-be, és onnan húz.
- Egy forduló során egy játékos legfeljebb háromszor nyúlhát a tasakba. Ha sikerül kihúzni a kép összeállításához szükséges összes darabot - magad elé teszed őket, megmutatod ellenfelének, és a feladat kész. Ha nem sikerül befejezni a képet - a következő körben újra a húzhatsz.
- Miután a teljes minta készén van, a játékos megtartja a kártyát, és a befejezett minta darabjait vissza kell tenni a Secret Pocket zsákba.
- Ha egy játékos a **képhez illő alakot húz a kártyára** - maga elé teszi, odarakja a megfelelő helyre, és újabb mozdulattal újra húz a zsákból. (egy kör során legfeljebb 3 húzás).
- Ha egy játékos olyan alakzatot rajzol, **amely nem egyezik meg a kártyán szereplő képpel** - visszadobja a darabot a zsákba, és elveszít egy fordulót - a következő körben befejezheti a képet. A **képnek nem megfelelő forma olyan alakzat**, amely ágyalátlannak nincs a képen, vagy olyan, amelyre már nincs szükségeünk a képhez. Például, ha egy kép 3 négyzetből és 3 háromszögből áll, és a játékos egy negyedik négyzetet húz, akkor azt a képpel összeférhetetlen alaknak tekintjük, mert a kép létrehozásához a játékosnak nincs többé szüksége négyzetekre.
- A pontokat csak a kártyán lévő kép megfelelő reprodukálása után kapjuk meg.
- A legtöbb pontot elérő játékos lesz a Tangram Mester.**



FR

PRÉPARATION DU JEU

- Avant de commencer le jeu, sortes toutes les pièces du puzzle, regarde-les, prends-les, vois comment elles diffèrent les unes des autres - c'est une étape très importante qui rendra les tâches ultérieures beaucoup plus faciles. Ensuite, mets tous les éléments dans la pochette Secret Pocket. Il y a 7 formes différentes de tangram (voir : Contenu de la boîte).
- Chaque joueur reçoit un support pour assembler des motifs.
- Divise les 45 cartes en 4 jeux distincts et dispose-les comme indiqué à la **Photo 1**.
 - cartes Compositions Pop Art x 6 pièces (à utiliser à l'étape I du jeu)
 - cartes Formes bleues x 14 pièces (à utiliser à l'étape I du jeu)
 - cartes Formes rouges x 14 pièces (à utiliser à l'étape I du jeu)
 - cartes Maître du Tangram x 11 pièces (à utiliser à l'étape II du jeu)

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu Tangram Pop Art comprend 42 pièces de tangram en 7 formes, 4 jeux de cartes et 2 supports pour assembler les motifs. Sur les cartes, il y a des motifs d'éléments individuels des tangrams, des compositions abstraites toutes prêtes, ainsi que des images aux thèmes variés. La tâche des joueurs consiste à assembler des compositions ou des images abstraites à partir d'éléments cachés dans les pochettes, en utilisant les cartes et le sens du toucher.

ATTENTION ! Dans ce jeu, les couleurs des éléments, dont les compositions sont assemblées, n'ont pas d'importance. Les formes comptent - pas les couleurs !

ÉTAPE 1

UTILISE : 42 PIÈCES DE TANGRAMS, 2 SUPPORTS, 2 JEUX DE CARTES FORMES ROUGES ET BLEUES, 1 JEU DE CARTES COMPOSITIONS POP ART

- Dans cette étape, tu utilises 3 jeux de cartes :
 - cartes Compositions Pop Art x 6 pièces
 - cartes Formes bleues x 14 pièces
 - cartes Formes rouges x 14 pièces
- Chaque joueur reçoit un jeu de cartes de formes : rouge ou bleu et un support pour assembler des motifs qu'il place devant lui.
- Place le jeu de cartes Compositions Pop Art au milieu, entre les joueurs.
- Au début de la partie, chaque joueur révèle une carte du jeu Compositions Pop Art - une carte à motif tirée au sort est attribuée à un joueur donné.
- La tâche de chaque joueur est de reproduire avec précision la disposition du tangram illustrée sur la carte Compositions Pop Art tirée en utilisant les éléments cachés dans la pochette Secret Pocket et les cartes de forme.
- Le jeu est commencé par la personne qui détient les cartes Formes bleues. Il révèle la première carte de son jeu, regarde l'objet sur la carte, vérifie sa place sur le motif et fouille dans la pochette. Puis il cherche (sans regarder) la forme présentée sur la carte tirée du jeu Formes bleues.
- Si le joueur tire **une forme qui correspond à l'image de la carte**, il la place sur son support au bon endroit.
- Si le joueur tire **une forme qui ne correspond pas à l'image de la carte**, il la remet dans la pochette.
- Chaque joueur a une chance de trouver la forme figurant sur la carte pendant un seul tour.
- La première personne à assembler correctement le motif du tangram sur son support est le gagnant. Le gagnant de cette étape commence la deuxième étape du jeu.
- En cas d'égalité, jouez à nouveau !

ÉTAPE 2

UTILISE : 42 ÉLÉMENTS DE TANGRAMS, 1 JEU DE CARTES TANGRAM MASTER

- Dans cette étape, tu utilise le jeu de cartes Tangram Master. Mélange les cartes et place le jeu au milieu entre les joueurs.
- Toutes les cartes sont divisées en 5 catégories : Personnes, Plantes, Bâtiments, Animaux et Véhicules, et il y a 2 cartes pour chaque théme. Il y a aussi une Carte Spéciale. Chaque catégorie du jeu se voit attribuer un nombre de points qui peuvent être gagnés pour l'avoir assemblée. Tu trouveras une description détaillée des cartes et des règles de notation à la **Photo 2**.
- La tâche des joueurs consiste à reproduire fidèlement l'image figurant sur la carte à partir des pièces du tangram cachées dans la pochette Secret Pocket, en utilisant uniquement le sens du toucher. Les joueurs marquent des points pour la représentation correcte de l'image de la carte.
- Le joueur qui a gagné à l'étape précédente commence la partie. Il révèle une carte du jeu de cartes commun, détermine la catégorie et recherche dans la pochette Secret Pocket les formes qui composent l'image.

ATTENTION !

- En un seul coup, un joueur peut tirer un maximum de 3 formes à la fois. Un coup signifie un plongeon de la main dans la pochette Secret Pocket.
- Au cours d'un tour, un joueur peut fouiller dans la pochette au maximum 3 fois. S'il réussit à sortir toutes les pièces nécessaires pour assembler l'image - il la place devant lui, il la montre à son adversaire et la tâche est terminée. S'il échoue à compléter l'image - il la fera au prochain tour.
- Une fois qu'un motif complet a été assemblé, le joueur conserve la carte et les pièces du motif complété sont remises à la pochette Secret Pocket.
- Si le joueur tire **une forme qui correspond à l'image de la carte**, il la place devant lui en assemblant l'image et fait un autre mouvement en fouillant dans la pochette (maximum 3 mouvements pendant un tour).
- Si le joueur tire **une forme qui ne correspond pas à l'image de la carte**, il la remet dans la pochette et perd un tour - il complétera l'image au tour suivant. **La forme qui ne correspond pas à l'image est une forme** qui n'est pas du tout sur l'image ou inutile pour assembler l'image. Par exemple, si une image est composée de 3 carrés et de 3 triangles, et le joueur tire un quatrième carré, on constate que c'est une forme incompatible avec l'image parce que pour créer l'image, le joueur n'a pas besoin d'autres carrés.
- Les points ne sont attribués que lorsque l'image de la carte a été correctement reproduite.

Le joueur qui a le plus de points est le Maître du Tangram.



IT

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Prima di iniziare il gioco, tira fuori tutti gli elementi dei tangram e guarda con attenzione, prendi in mano, esamina le differenze - è una fase molto importante che faciliterà sensibilmente la realizzazione dei successivi compiti. Quindi metti tutti gli elementi nel sacchetto Secret Pocket. Tutto il set contiene 7 differenti forme di tangram (vedi: Contenuto della scatola).
- Ogni giocatore riceve 1 base per realizzare le figure.
- Dividiamo 45 carte in 4 mazzi separati e le disponiamo seguendo la **Foto nr 1**.
 - carte Composizioni Pop Art x 6 pezzi (da utilizzare nella Fase I del gioco)
 - carte Forme Blu x 14 pezzi (da utilizzare nella Fase I del gioco)
 - carte Forme Rosse x 14 pezzi (da utilizzare nella Fase I del gioco)
 - carte Campione dei Tangram x 11 pezzi (da utilizzare nella Fase II del gioco)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco Tangram Pop Art contiene 42 elementi dei tangram in 7 forme, 4 mazzi di carte nonché le basi per realizzare le figure. Sulle carte sono presenti le figure degli singoli elementi dei Tangram, le composizioni astratte già pronte e i disegni con vari temi. Il compito dei giocatori è quello di creare le composizioni astratte o i disegni con gli elementi nascosti nel sacchetto, usando solamente le carte e il senso del tatto.

RICORDATI! In questo gioco i colori degli elementi che servono per creare le composizioni sono irrilevanti. Ciò che conta, sono le forme - non i colori!

FASE 1

USA: 42 ELEMENTI DI TANGRAM, 2 BASI, 2 MAZZI DI CARTE FORME ROSSO E BLU, 1 MAZZO DI CARTE COMPOSIZIONI POP ART

- In questa fase utilizziamo 3 mazzi di carte:
 - carte Composizioni Pop Art x 6 pezzi
 - carte Forme Blu x 14 pezzi
 - carte Forme Rosse x 14 pezzi
- Ogni giocatore riceve un mazzo di carte recanti le forme: color rosso o blu Nonché una base per realizzare le figure che mette davanti a se.
- Mettiamo il mazzo di carte delle Composizioni Pop Art al centro tra i giocatori.
- All'inizio del gioco ogni giocatore scopre una carta alla volta dal mazzo Composizioni Pop Art - la carta con la figura estratta viene assegnata ad un determinato giocatore.
- Il compito di ciascun giocatore è quello di riprodurre fedelmente il disegno del tangram visibile sulla carta Composizioni Pop Art estratta, sfruttando gli elementi nascosti nel sacchetto Secret Pocket e le carte delle forme.
- Il gioco inizia la persona che è in possesso delle carte Forme Blu. Egli scopre la prima Carta dal suo mazzo, guarda l'elemento sulla carta, esamina la sua posizione sulla figura e mette la mano nel sacchetto. Successivamente cerca (senza sbirciare) la forma visibile sulla carta estratta dal mazzo Forme Blu.
- Se il giocatore estrae **la forma corrispondente al disegno sulla carta** - lo compone sulla sua Base in un posto giusto.
- Se il giocatore estrae **la forma non corrispondente al disegno sulla carta** - rimette l'elemento Nel sacchetto.
- Ogni giocatore, con un'unica mossa, ha una probabilità di trovare la forma raffigurata sulla carta.
- Vince chi per primo comporrà, in modo corretto, la figura del tangram sulla propria base. Il vincitore di questa fase inizia la II fase del gioco.
- In caso di pareggio - giocate ancora una volta!

FASE 2

USA: 42 ELEMENTI DEL TANGRAM, 1 MAZZO DI CARTE TANGRAM MASTER

- In questa fase utilizziamo il mazzo di carte Tangram Master. Mescoliamo le carte e mettiamo il mazzo al centro tra i giocatori.
- Tutte le carte sono suddivise in 5 categorie: Persone, Piante, Costruzioni, Animali E Veicoli e ad ogni tema vengono assegnate 2 carte. Nel mazzo è presente anche una Carta speciale aggiuntiva. Ad ogni categoria nel mazzo viene assegnato un numero dei punti che Possono essere guadagnati in seguito alla sua composizione. Una descrizione dettagliata delle carte e le regole del punteggio si trovano in la **Foto nr 2**.
- Il compito dei giocatori è quello di riprodurre fedelmente il disegno visibile sulla Carta estratta mediante gli elementi dei tangram nascosti nel sacchetto Secret Pocket, sfruttando Solamente il senso del tatto. I giocatori guadagnano i punti per la corretta riproduzione Del disegno presente sulla carta.
- Il giocatore che ha vinto nella fase precedente, inizia il gioco. Scopre la carta Dal mazzo comune, determina la categoria e cerca nel sacchetto Secret Pocket le forme Giuste da cui comporre il disegno.

ATTENZIONE!

- Con un'unica mossa il giocatore può tirare fuori massimo 3 forme. Una mossa significa un'immersione della mano nel sacchetto Secret Pocket.
- Durante un turno il giocatore può mettere la mano nel sacchetto massimo 3 volte. Se riesce A tirare fuori tutti gli elementi necessari per comporre il disegno - lo mette Davanti a se, mostra all'avversario e il compito viene approvato. Se non riesce A completare il disegno - lo farà in un turno successivo
- Dopo aver completato la figura, il giocatore conserva la carta e gli elementi della figura Che sono state completate ritornano nel sacchetto Secret Pocket.
- Se il giocatore estrae **la forma corrispondente al disegno sulla carta** - lo compone davanti a se Riproducendo fedelmente il disegno ed esegue una mossa successiva, mettendo la mano nel sacchetto (massimo 3 mosse durante un turno).
- Se il giocatore estrae **la forma non corrispondente al disegno sulla carta** - rimette l'elemento Nel sacchetto e perde il turno - completerà il disegno in un turno successivo. **La forma non corrispondente al disegno sulla carta** equivale a una forma che non è presente sul disegno oppure una forma che non è necessario per comporre il disegno. Ad esempio se il disegno è composto da 3 quadrati e da 3 triangoli, e il giocatore tirerà il quarto quadrato, riteniamo che la forma non corrisponde al disegno, in quanto il giocatore, per comporre il disegno, non ha più bisogno dei quadrati.
- I punti vengono assegnati solo a seguito di una corretta riproduzione del disegno dalla carta.

Il Campione dei Tangram diventa il giocatore che otterrà il maggior numero dei punti.



RO

PREGĂTIREA JOCULUI

- Înainte de a începe jocul, vărsați toate elementele tangramurilor și priviți-le cu atenție, ridicăți-le, verificați diferența dintre ele - aceasta este o etapă foarte importantă care va face sarcinile ulterioare mult mai usoare. Apoi puneti toate articolele în buzunarul secret. Există 7 forme diferite de tangram în întregul set (vezi: Continutul cutiei).
- Fiecare jucător primește 1 suport pentru aranjarea modelului.
- 45 cărți sunt împărțite în 4 talii de cărți de joc separate și plasate așa cum este arătat în **Imaginea nr. 1**.
 - cărțile de joc Compoziții Pop Art x 6 bucăți (de utilizat în Etapa I a jocului)
 - cărțile de joc Forme Albastre x 14 bucăți (de utilizat în Etapa I a jocului)
 - cărțile de joc Forme Roșii x 14 bucăți (de utilizat în Etapa I a jocului)
 - cărțile de joc Maestru Tangram x 11 bucăți (de utilizat în Etapa a II-a a jocului)

CUM DECURGE JOCUL

Tangram Pop Art are 42 de elemente tangram în 7 forme, 4 talii de cărți de joc și suporturi pentru aranjarea modelelor. Cărțile de joc prezintă modele de elemente individuale ale tangramelor, compozitii abstrakte gata făcute, precum și imagini pe diverse teme. Sarcina jucătorilor este de a aranja compozitii abstrakte sau imagini din elemente ascunse în săculețul de catifea, folosind cărțile de joc și simțul tactil.

ȚINEȚI MINTE! În acest joc culorile elementelor, Din care sunt aranjate elementele, nu au importanță. Importante sunt formele – nu culorile!

ETAPA 1

FOLOȘIȚI: 42 ELEMENTE TANGRAM, 2 SUPORTURI, 2 TALII DE CĂRȚI DE JOC FORME ROȘII ȘI ALBASTRE, 1 TALIE CĂRȚI DE JOC COMPOZIȚII POP ART

- În această etapă folosin 3 talii de cărți de joc:
 - cărțile de joc Compoziții Pop Art x 6 bucăți
 - cărțile de joc Forme Albastre x 14 bucăți
 - cărțile de joc Forme Roșii x 14 bucăți
- Fiecare jucător primește un pachet de cărți de forme: roșu sau albăstru și un suport de aranjare a modelului în fața sa.
- Talia de cărți de joc Compoziția Pop Art în mijloc între jucători.
- La începutul jocului, fiecare jucător dezvăluie o carte din talia de cărți de joc Pop Art Compositions - o carte extrasă cu un model este alocată unui jucător dat.
- Sarcina fiecărui jucător este de a reproduce cu exactitate modelul tangram vizibil pe cartea desenată Compoziții Pop Art, folosind elementele ascunse în săculețul de catifea Secret Pocket și cărțile de joc cu forme.
- Jocul este început de persoana cu cărțile de joc forme Albastre. El dezvăluie prima carte a pachetului său, se uită la obiectul de pe carte, verifică poziția acestuia pe model și ajunge în punct. Apoi cauță (fără să privească) forma de pe carteia extrasă din talia de cărți de joc Forme Albastre.
- Dacă jucătorul trage **forma conformă cu cartea de joc** - îl aranjează pe suportul său la locul potrivit
- Dacă jucătorul trage **forma neconformă cu modelul de pe cartea de joc** - aruncă elementul înapoi în săculețul de catifea.
- Fiecare jucător are o singură șansă de a găsi forma afișată pe carte într-o singură mișcare.
- Căștigătorul este cel care plasează corect modelul tangramului pe covor. Căștigătorul acestei etape începe a doua etapă a jocului.
- Dacă scorul este egal - jucăți din nou!

ETAPA 2

FOLOȘIȚI: 42 ELEMENTE TANGRAM, 1 TALIE DE CĂRȚI DE JOC TANGRAM MASTER

- În acest stadiu, folosim un pachet de cărți Tangram Master. Amestecați cărțile și puneti pachetul la mijloc între jucători.
- Toate cărțile sunt împărțite în 5 categorii: oameni, plante, structuri, animale și vehicule, cu 2 cărți pe temă. Există, de asemenea, o CARTĂ SPECIALĂ suplimentară în puncte. Fiecare categorie din pachet are alocată o sumă de puncte care poate fi căștigată pentru finalizarea acesteia. Descrierea exactă a cărților și regulile de notare sunt prezentate în **Imaginea nr. 2**.
- Sarcina jucătorilor este de a reproduce cu exactitate imaginea vizibilă pe cartea desenată din elementele tangram ascunse în buzunarul secret, folosind doar simțul tactil. Jucătorii căștigă puncte pentru reproducerea corectă a imaginii de pe card.
- Jucătorul care a căștigat etapa anterioară începe jocul. El dezvăluie o carte din pachetul comun, determină categoria și în Buzunarul secret caută formele adecvate care alcătuiesc imaginea.

NOTĂ!

- Într-o singură mișcare, jucătorul poate desena maximum 3 forme odată. O mișcare înseamnă scufundarea unei mâini în buzunarul secret.
- În timpul unei runde, un jucător poate folosi punga de maxim 3 ori. Dacă reușește să obțină toate elementele necesare pentru aranjarea imaginii - o așează în fața lui, o arată adversarului și sarcina este finalizată. Dacă nu reușește să termine imaginea - o va face în runda următoare.
- După finalizarea modelului, jucătorul păstrează cartea, iar piesele de model pe care le-a terminat sunt returnate în săculețul de catifea Secret Pocket
- Dacă jucătorul trage **forma conformă cu imaginea de pe cartea de joc** - îl pune în fața lui, imitând imaginea și face o altă mișcare ajungând în punga (maxim 3 mișcări pe parcursul unei runde).
- Dacă jucătorul trage **forma neconformă cu imaginea de pe cartea de joc** - pune obiectul înapoi în săculețul de catifea și pierde rândul - va termina imaginea în următoarea tură. **Forma neconformă cu imaginea este acea formă**, care nu este deloc în imagine sau una care nu mai trebuie să compunem imaginea. De exemplu, dacă imaginea este formată din 3 pătrate și 3 triunghiuri, iar jucătorul scoate al patrulea pătrat, considerăm că forma este incompatibilă cu imaginea, deoarece jucătorul nu mai are nevoie de niciun pătrat pentru a crea imaginea.
- Punctele se acordă numai după cartografierea corectă a imaginii de pe cartea de joc.

Maestru Tangram va fi jucătorul cu cele mai multe puncte.



ES

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Antes de comenzar el juego, esparce todas las piezas del rompecabezas en la mesa. Échales un vistazo, recógelas, comprueba en qué se diferencian entre sí: esta es una etapa muy importante, que facilitará enormemente las tareas posteriores. Luego pon todas las piezas en el bolsillo Secret Pocket. Hay 7 formas diferentes de tangram en todo el conjunto. (ver: Contenido de la caja).
- Cada jugador recibe 1 base para completar los patrones.
- Dividimos 45 cartas en 4 montones separados y los colocamos de acuerdo con la **foto 1**.
 - cartas de Pop Art x 6 (para usar en la Etapa I del juego)
 - cartas de formas azules x 14 (para usar en la Etapa I del juego)
 - cartas de formas rojas x 14 (para usar en la Etapa I del juego)
 - cartas Maestro de Tangram x 11 (para usar en la Etapa II del juego)

EL JUEGO

El juego Tangram Pop Art tiene 42 elementos de tangram en 7 formas, 4 barajas de cartas y bases para completar el tangram. Las cartas contienen patrones de tangram y composiciones abstractas listas para usar, así como imágenes con diversos temas. La tarea de los jugadores es construir composiciones abstractas o imágenes a partir de las piezas del bolso, usando cartas y el sentido del tacto.

¡RECUERDA! En este juego, los colores de las piezas y de las composiciones no importan. Las formas cuentan, no los colores.

ETAPA 1.

USA: 42 PIEZAS TANGRAM, 2 BASES, 2 BARAJAS DE COLORES ROJO Y AZUL, 1 BARAJA DE COMPOSICIONES POP ART

- En esta etapa usamos 3 barajas:
 - cartas de composiciones de pop art x 6 piezas
 - cartas con formas azules x 14 piezas
 - cartas con formas rojas x 14 piezas
- Cada jugador recibe una baraja de cartas con formas: rojas o azules y una base para construir patrones. Todo debe estar en la mesa en frente del jugador.
- Coloca la baraja de cartas de Composición de arte pop en el medio entre los jugadores.
- Al comienzo del juego, cada jugador da vuelta a una carta del montón de Composición Pop Art: una carta sacada al azar con un patrón asignado a un jugador determinado.
- La tarea de cada jugador es reproducir con precisión el patrón de tangram mostrado en la carta de Composiciones de arte pop elegida, utilizando para ello las piezas del bolso Secret Pocket y las cartas con formas.
- El juego lo inicia la persona con las cartas de formas azules. Da vuelta a la primera carta de su montón, la mira, comprueba su lugar en el patrón y mete la mano en el bolso. Luego busca la forma (sin mirar) en una carta extraída del montón de Formas Azules.
- Si un jugador saca **una forma consistente con la imagen mostrada la carta** - la pone en su base en el lugar correcto.
- Si un jugador saca **una forma inconsistente con la imagen de la carta** - devuelve la pieza al bolso.
- Cada jugador durante su turno tiene una oportunidad de encontrar la forma que se muestra en la carta.
- El ganador es el que primero completa correctamente el patrón de tangram en su base. El ganador de esta etapa comienza la segunda etapa del juego.
- Si hay un empate, ¡se juega de nuevo!

ETAPA 2.

USO: 42 PIEZAS TANGRAM, 1 BARAJA MAESTRO DE TANGRAM

- En esta etapa, usamos una baraja de cartas Tangram Master. Baraja las cartas y ponla en el medio entre los jugadores.
- Todas las cartas se dividen en 5 categorías: Personas, Plantas, Estructuras, Animales y Vehículos, con 2 cartas por tema. También hay una carta adicional en la baraja. Carta especial STOP. Cada categoría del montón tiene una cantidad asignada de puntos que se puede ganar por utilizarlo. Se puede encontrar la descripción exacta de las cartas y las reglas de puntuación, en la **foto 2**.
- La tarea de los jugadores es reproducir con precisión la imagen de la carta sacada al azar, a partir de piezas de tangram del bolso secreto, recurriendo solamente al sentido del tacto. Los jugadores ganan puntos por la reproducción correcta de la imagen de la carta.
- El jugador que ganó la etapa anterior comienza el juego. Da vuelta a la carta de la baraja común, determina la categoría y en la bolsa Secret Pocket busca las formas adecuadas que componen la imagen.
- ¡ADVERTENCIA!**
 - En un turno, el jugador puede sacar un máximo de 3 formas a la vez. Un turno consta en buscar con la mano en el bolso secreto una vez.
 - Durante un turno, un jugador puede buscar en el bolso un máximo de 3 veces. Si logra sacar todas las piezas necesarias para completar la imagen - la compone delante de sí, le muestra al oponente y la tarea se completa. Si falla y no termina la imagen, lo hará en el próximo turno.
 - Después de completar el patrón, el jugador conserva la carta, mientras que las piezas del patrón que haya terminado vuelven al bolso secreto.
 - Si un jugador saca **una forma consistente con la imagen de la carta** - la pone delante para reproducir la imagen y hacer otro turno: buscar en la bolsa (máximo 3 veces en un turno).
 - Si un jugador saca **una forma inconsistente con la imagen de la carta** - devuelve la pieza a la bolsa y pierde el turno; terminará la imagen en el siguiente turno. Una forma inconsistente con la imagen es una forma que no está en la imagen en absoluto o una que ya no necesitamos para componer la imagen. Por ejemplo, si una imagen está hecha de 3 cuadrados y 3 triángulos y el jugador saca un cuarto cuadrado la forma es inconsistente con la imagen, porque para completar la imagen el jugador ya no necesita más cuadrados.
 - Los puntos se otorgan solo después de reproducir correctamente la imagen de la carta.
- El jugador con más puntos se convierte en el Maestro de Tangram.**

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Перед початком при 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. Кожен гравець отримує одну підкладку для складання схем.
3. 45 карт ділмую на 40 окремих колоди і розкладаємо згідно з **Малюнком 1**.
 - карти Композиції Поп Арт х 6 штук (для використання на I Етапі гри)
 - карти Фігури Блакитні х 14 штук (для використання на II Етапі гри)
 - карти Фігури Червоні х 14 штук (для використання на I Етапі гри)
 - карти Майстер Танграм х 11 штук (для використання на II Етапі гри)

ХІД ГРИ:

Гра Танграм Поп Арт налічує 42 елементи танграм на 7 фігурах, 4 колоди карт та підкладок для складання схем. На картах знаходяться зображення окремих елементів танграм, готові абстрактні композиції, а також картинки на різні теми. Завдання гравців - скласти абстрактні композиції або картинки з елементів, захованіх у мішечку, за допомогою карт та відчуття дотику.

ПАМ'ЯТАЙ! У цій грі **кольори елементів, з яких складаються композиції, не мають значення. Важливі фігури – не кольори!**

ЕТАП 1

ВИКОРИСТАЙ: 42 ЕЛЕМЕНТИ ТАНГРАМ, 2 ПІДКЛАДКИ, 2 КОЛОДИ КАРТ ФІГУРИ ЧЕРВОНИ ТА БЛАКИТНІ, 1 КОЛОДА КАРТ КОМПОЗИЦІЇ ПОП АРТ

1. На цьому етапі використовуємо 3 колоди карт:
 - карти Композиції Поп Арт х 6 штук
 - карти Фігури Блакитні х 14 штук
 - карти Фігури Червоні х 14 штук
2. Кожен гравець отримує одну колоду карт фігур: у червоному або блакитному кольорі, а також по одній підкладці, яку кладе перед собою.
3. Колоду карт Композиції Поп Арт кладемо посередині між гравцями.
4. На початку гри кожен з гравців відкриває по одній карті з колоди Композиції Поп Арт – витягнута карта з зображенням присвоюється даному гравцю.
5. Завдання кожного гравця - точно відтворити зображення танграм, показане на витягнутій карті Композиції Поп Арт, використовуючи елементи, заховані в Секретній Кишені, та картинки.
6. Гру розпочинає той, хто має карту Фігури Блакитні. Він відкриває першу карту зі своєї колоди, дивиться на елемент на карті, перевіряє його положення на схемі і вкладає руку до мішечку. Потім він шукає (не підглядаючи) фігуру, що зображена на карті, витягнутій з колоди Фігури Блакитні.
7. Якщо гравець витягне **фігуру, що відповідає зображенню на карті** – кладе її у відповідне місце на своїй підкладці.
8. Якщо гравець витягне **фігуру, що не відповідає малюнку на карті** – він кладе елемент назад до мішечку.
9. Кожен гравець має один шанс знайти фігуру, вказану на карті, за один хід.
10. Перемагає той, хто першим правильно складе зображення танграм на своїй підкладці. Переможець цього етапу розпочинає II етап гри.
11. Якщо нічия - грайте ще раз!

ЕТАП 2

ВИКОРИСТАЙ: 42 ЕЛЕМЕНТИ ТАНГРАМ, 1 КОЛОДУ КАРТ МАЙСТЕР ТАНГРАМ

1. На цьому етапі використовуємо колоду карт Майстер Танграм. Карти тасуємо, а колоду кладемо посередині між гравцями.
2. Усі карти поділені на 5 категорій: Люди, Рослини, Будівлі, Тварини і Транспортні засоби, а на кожну тему припадає по 2 карти. В колоді знаходитьться також додаткова Карта Спеціальна. Кожна категорія в колоді має призначений кількість балів, які можна отримати за її складання. Детальній опис карт і правила підрахунку балів знаходитьться на **Малюнку 2**.
3. Завдання гравців - точно відтворити зображення на витягнутій карті з елементів танграм, захованіх у мішечку Секретна Кишеня, використовуючи лише відчуття дотику. Гравці отримують бали за правильне відтворення зображення з карти.
4. Гравець, який виграв попередній етап, розпочинає гру. Він відкриває карту з спільнної колоди, визначає категорію і шукає в мішечку Секретна Кишеня відповідні фігури, з яких складається зображення.

УВАГА!

- За один хід гравець може витягнути максимум 3 фігури одночасно. Один хід означає одне занурення руки в Секретну Кишеню.
 - Під час одного ходу гравець може вкладати руку до мішечку максимум 3 рази. Якщо йому вдається дістати всі елементи, необхідні для складання малюнка - він складає його перед собою, показує супернику і завдання зараховується як виконане. Якщо йому не вдається закінчити малюнок - він зробить це в наступному раунді.
 - 5. Після того, як малюнок складений, гравець залишає карту, а елементи малюнку, який він склав, повертаються до мішечку Секретна Кишеня
 - 6. Якщо гравець витягне **фігуру відповідно до малюнка на карті** - він складає її перед собою, відтворюючи картинку, і робить ще один хід, вкладаючи руку до мішечку (максимум 3 рази за один хід).
 - 7. Якщо гравець витягне **фігуру, яка не відповідає зображенням на карті** - він кладе елемент назад у мішечок і втрачає хід - закінчить малюнок у наступному ході. **Фігура, невідповідна малюнку - це та фігура**, якої взагалі немає на зображеннях, або така, що нам більше не потрібна для складання малюнка. Наприклад, якщо малюнок складається з 3 квадратів і 3 трикутників, а гравець витягує четвертий квадрат, ми приймаємо, що форма не відповідає малюнку, оскільки гравцеві для створення малюнку не потрібно більше квадратів.
 - 8. Бали нараховуються лише після того, як малюнок з карти буде правильно складений.
- Майстром Танграм стane гравець, який отримає найбільше балів.**

PICTURE 1

obrázok č.1 / Fotografie č. 1 / 1. képen / Photo 1 / foto nr 1 / Imaginea nr. 1 / foto 1 / Малюнком 1



POP ART COMPOSITIONS /
pop-artové kompozicie /
pop art kompozice /
pop art kompozíciók /
compositions pop art /
compoziții pop art /
COMPOZIЦІЇ ПОП АРТ

BLUE SHAPES /
modré tvary /
modré tvary /
kék alakzatok /
formes bleus /
forme blu /
formas azules /
ФІГУРИ БЛАКИТНІ

RED SHAPES /
červené tvary /
červené tvary /
vörös alakzatok /
formes rouges /
forme rosse /
formas rojas /
ФІГУРИ ЧЕРВОНІ

TANGRAM MASTER /
majster tangramu /
mistr tangramu /
tangram mester /
maître du tangram /
campione di tangram /
maestru tangrame /
maestro de tangram /
МАЙСТЕР ТАНГРАМ

POP ART COMPOSITIONS /

pop-artové kompozicie / pop art kompozice / pop art kompozíciók / compositions pop art /
composizioni pop art / compoziții pop art / composiciones del arte pop / КОМПОЗИЦІЇ ПОП АРТ



PICTURE 2

obrázok č.2 / Fotografie č. 2 / 2. képen / Photo 2 / foto nr 2 / Imaginea nr. 2 / foto 2 / Малюнком 2

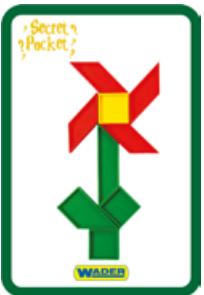


CONSTRUCTIONS

stavby / budovy / építmények / structures / costruzioni / construcții / edificios / БУДІВЛІ

1 CARD = 1 POINT

1 karta = 1 bod / 1 karta = 1 bod / 1 kártya = 1 pont /
1 carte = 1 point / 1 carta = 1 punto /
1 carte de joc = 1 pct / 1 carta de joc = 1 punto /
1 КАРТА = 1 БАЛ

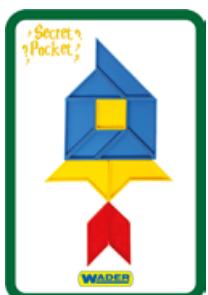


PLANTS

rastliny / rostliny / növények / plantes / piante / plante / plantas / РОСЛИНИ

1 CARD = 4 POINTS

1 karta = 4 body / 1 karta = 4 body /
1 kártya = 4 pont / 1 carte = 4 points /
1 carta = 4 punti / 1 carte de joc = 4 pct /
1 carta = 4 puntos / 1 КАРТА = 4 БАЛИ

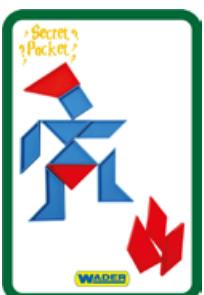


VEHICLES

dopravné prostriedky / vozidla / járművek / véhicules / veicoli / véhicules / vehiculos / ТРАНСПОРТНІ ЗАСОБИ

1 CARD = 2 POINTS

1 karta = 2 body / 1 karta = 2 body /
1 kártya = 2 pont / 1 carte = 2 points /
1 carta = 2 punti / 1 carte de joc = 2 pct /
1 carta = 2 puntos / 1 КАРТА = 2 БАЛИ

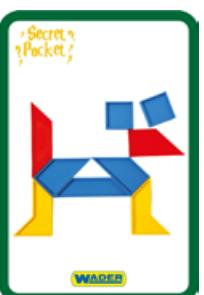


PEOPLE

ľudia / líd / emberek / personnes / persone / oameni / gente / Люди

1 CARD = 5 POINTS

1 karta = 5 bodov / 1 karta = 5 bodů /
1 kártya = 5 pont / 1 carte = 5 points /
1 carta = 5 punti / 1 carte de joc = 5 pct /
1 carta = 5 puntos / 1 КАРТА = 5 БАЛИВ



ANIMALS

zvieratá / zvířata / állatok / animaux / animali / animale / animales / ТВАРИНИ

1 CARD = 3 POINTS

1 karta = 3 body / 1 karta = 3 body /
1 kártya = 3 pont / 1 carte = 3 points /
1 carta = 3 punti / 1 carte de joc = 3 pct /
1 carta = 3 puntos / 1 КАРТА= 3 БАЛИ



SPECIAL CARD = 6 POINTS

špeciálna karta = 6 bodov / speciální karta = 6 bodů / különleges kártya = 6 pont /
carte spéciale = 6 / carta speciale = 6 punti / carte de joc specială = 6 pct /
carta especial = 6 puntos / КАРТА СПЕЦІАЛЬНА = 6 БАЛІВ

Compose any image consisting of with a minimum of 8 elements. The picture has to fit in one of the existing categories /
vytvorte ľubovoľný obrázok pozostávajúci z minimálne 8 prvkov. Obrázok musí
zodpovedať jednej z existujúcich kategórií /
vytvorte libovolný obrázek skladajúci sa alespoň z 8 kouskov. obrázek má spadat do jednej
z existujúcich kategórií /
készítsen bármilyen képet, amely legalább 8 elemből áll. a képnek a meglévő kategóriák
egykébe kell illeszkednie /
points compose une image comprenant au moins 8 éléments. l'image doit
correspondre à une des catégories existantes /
componi qualsiasi disegno composto da minimo 8 elementi. il disegno deve far parte di
una delle categorie /
componeti orice imagine formată din cel puțin 8 elemente. imaginea trebuie să se
incadreze într-o dintre categoriile existente /
componete cualquier imagen compuesta de un mínimo de 8 elementos. la imagen tiene
que encajar en uno de las categorías /
Складіть будь-який малюнок, що складається щонайменше з 8 елементів. Малюнок
повинен входити в одну з існуючих категорій.



WADER

Producer:
P.P.H. WADER-WOŹNIAK Sp. z o.o.
ul. Rudna 30, 42-530 Dąbrowa Górnica
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