

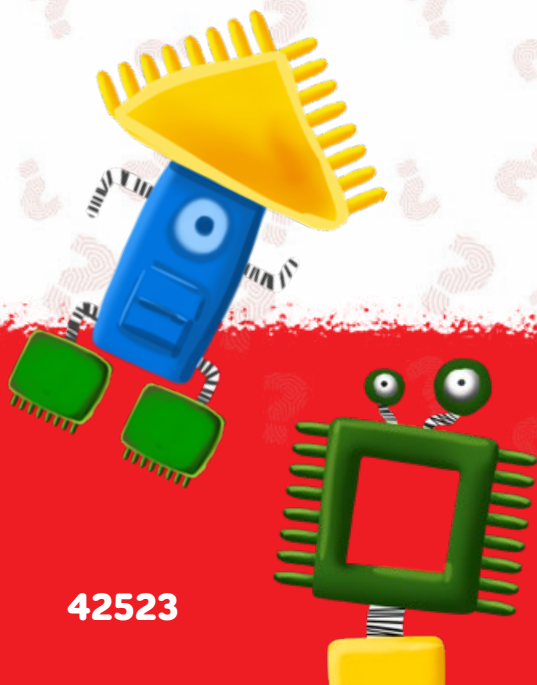


INSTRUCTION

SENSORY GAME

CONSTRUCTION MASTER

*Sharpen your senses
and defeat the opponent!*



42523





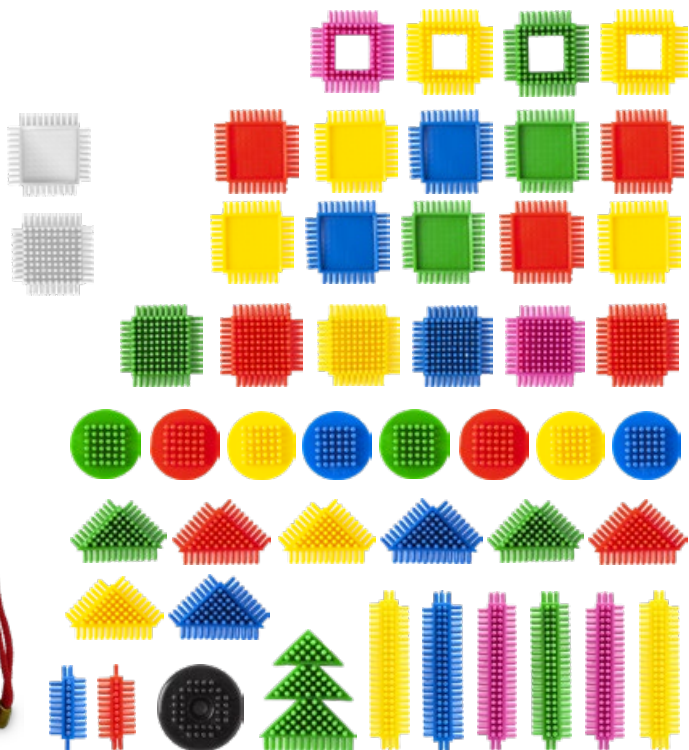
Practice correct shape guessing using only your sense of touch and arrange buildings visible on cards made of elements hidden in the Secret Pocket pouch. Watch out for the Joker! With it you can gain or lose advantage irrevocably! Whoever shows more imagination, concentration and... luck wins!

Pull the cards, look for the right ones build structures and become a real Construction Master!



BOX CONTENTS

- velvet pouch
- 48 blocks
- 15 cards
- game manual



SK Precvičte si správne hádanie tvarov iba pomocou hmatu a vytvorte stavby zobrazené na kartách z dielikov ukrytých vo vrecúšku "Secret Pocket". Pozor na Žolíka! S ním môžete získať alebo nenávratne stratiť výhodu! Kto bude mať lepšiu predstavivosť, schopnosť sústredenia a ... viac šťastia, ten zvíťazí! Ťahajte si karty, hľadajte správne dieliky, poskladajte z nich stavby - stavebný majster môže byť iba jeden! **OBSAH BALENIA:** zamatové vrecúško, 48 blokov, 15 kariet, návod na hru.



CZ Trénujte správné hádání tvarů pouze pomocí hmatu a stávejte budovy viditelné na kartách z kousků skrytých ve vřáku Secret Pocket. Dejte si pozor na Žolíka! Díky tomu můžete získat nebo nenávratně ztratit výhodu! Kdo prokáže větší představivost, koncentrací a... štěstí, vyhrává! Táhněte karty, hledejte správné kousky, stávejte budovy a staňte se skutečným Mistrem stavění! **OBSAH KRABICE:** sametový váček, 48 kostek, 15 karet, návod na hru



HU Gyakorold a helyes forma kitalálását csak az érintéssel, és építsd meg a kártyán található épületeket a Secret Pocket zsákba (Titkos Zsák) rejtett elemekből! Vigyázz a Jokerre! Ezzel visszavonhatatlanul megszerzheted vagy elveszítheted az előnyödet! Akinek nagyobb a képzelőereje, koncentrációja és szerencséje..., az nyer! Húzd ki a kártyákat, keresd meg a megfelelőket, építs épületeket és válj igazi Építőmesterré! **A DOBOZ TARTALMA:** bársony zsák, 48 forma, 15 kártya, játék leírás



FR Entraîne-toi à deviner les formes correctes, en utilisant uniquement ton sens du toucher et assemble les structures présentées sur les cartes, en utilisant les éléments cachés dans la pochette Secret Pocket. Attention au Joker ! Avec lui, vous pouvez gagner ou perdre l'avantage ! Celui qui montre plus d'imagination, de concentration et... de chance gagne ! Tire les cartes, cherche les bonnes pièces, construis des structures et devient un véritable Maître de la construction ! **CONTENU DE LA BOÎTE:** pochette en velours, 48 blocs, 15 cartes, notice d'utilisation



IT Allenati e indovina le forme sfruttando il senso del tatto. Crea le figure visibili sulle carte con elementi nascosti nel sacchetto Secret Pocket. Stai attento a Joker! Grazie a lui puoi ottenere o perdere irrevocabilmente il vantaggio! Chi mostrerà maggiore immaginazione, concentrazione e...sarà fortunato, vincerà! Tira le carte, cerca gli elementi giusti, crea le costruzioni e diventa il vero Campione delle Costruzioni! **CONTENUTO DELLA SCATOLA:** sacchetto in velluto, 48 blocchi da costruzione, 15 carte, istruzioni per giocare



RO Practicați ghicirea corectă a formelor folosind doar simțul tactil și aranjați structurile vizibile pe cărți din elementele ascuse în săculețul de catifea Secret Pocket. Ferește-te de Joker! Datorită acestuia, puteți câștiga sau pierde un avantaj iremediabil! Cine arată mai multă imaginație, concentrare și ... fericire, câștigă! Trageți cărți, căutați piese corecte, aranjați clădiri și deveniți un adevărat Maestru al Construcțiilor! **CONȚINUTUL CUTIEI:** săculeț de catifea, 48 cuburi, 15 cărți de joc, instrucțiuni de joc



ES Practica adivinar formas correctas usando solo el sentido del tacto y arregla estructuras que se muestran en las cartas escondido en el Secret Pocket. Cuidado con ¡Comodín! Con él, puedes ganar o perder la posición, ¡para siempre! ¿Quién tendrá más imaginación, concentración y ... suerte ganará! Tira de las cartas, busca los elementos correctos, construye edificios y conviértete en un ¡Maestro de la construcción! **CONTENIDO DE LA CAJA:** bolso de terciopelo, 48 bloques, 15 cartas, instrucciones del juego



UA Тренуйте правильно відгадувати фігури, користуючись лише чуттям дотику, і складай споруди, представлені на картках, з елементів, що заховані у мішечку Секретна Кишеня. Слідкуй за Джокером! Завдяки йому ти можеш здобути чи безповоротно втратити перевагу! Той, хто проявить більше фантазії, концентрації і... кому посміхнеться удача – перемаже! Витягуй картки, шукай правильні елементи, складай споруди і стань справжнім Майстром Конструкцій! **ВМІСТ КОРОБКИ:** оксамитовий мішечок, 48 елементів, 15 карт, інструкція до гри.


GAME PREPARATION

Before starting the game, spread all the elements of the blocks and look at them carefully, take them in your hand, check how they are built and how they differ from each other - this is a very important stage, which will make it much easier to complete later tasks. Then put all the blocks into Secret Pocket pouch. Shuffle the cards and place them in front of you.

PROGRESS OF THE GAME

The Secret Pocket Construction Master set contains 48 blocks and 15 cards. On the cards there are models of individual structures made of blocks with tabs, depicted on picture below. The players' task is to build the structures shown on the cards from elements hidden in the pouch. Players search for them using only their sense of touch. To create all the structures you need 46 blocks - the remaining 2 blocks in white are extra points in the game. Depending on the game variant, players compete with each other for the number of constructions built or on the number of points scored.

OPTION 1 CONSTRUCTION BATTLE - USING BLOCKS AND CARDS

- The first player to find a square piece in the pouch starts the game. Players simultaneously search for the item in the pouch using only their sense of touch. 
- A deck of 15 cards is shuffled and placed in the middle between the two players.
- The player who drew the square block reveals the card first. He's looking at the building on the card, analyzes what elements it consists of and reaches into the Secret Pocket for more elements needed to map it.
- The player builds a pattern from the card and places the finished building in front of him. Now it's the other player's turn, who has the same job.
- If a player draws a piece that does not match the building shown on the card - he throws it away back into the Secret Pocket pouch and continues its construction on the next turn.
- A player who has not completed a building must do so on his next turn. Then he does not reveal a new card, but finishes the construction he started.

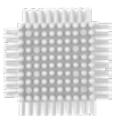
The winner is the player who (after using all the cards) has built the most buildings.

OPTION 2 BATTLE FOR POINTS - USING BLOCKS AND CARDS

In this variant of the game, the buildings shown on the cards are scored.

A player can score exactly as many points as the number of elements his building consists of.


- Divide a deck of 15 cards into 3 groups (photo no. 1):
 - cards with two stars (contain 2-element buildings for 2 points and a hidden joker for 6 points)
 - cards with three stars (contain 3-element buildings for 3 points)
 - cards with four stars (contain 4-element buildings for 4 points)
- There is a special Joker card in the deck that belongs to asterisked 2-element group, but consists of 6 elements. Drawing the Joker is an additional chance to gain an advantage over the opponent, but it is also a big risk - the player has to draw as many as 6 elements during one turn! If he does that correctly - he has a good chance of winning!
- Among the blocks used to build the structure, there are two in the white colour (shown below). The player who draws the white block gets a bonus of 2 extra points. When you draw a white block, put it aside and continue the task of completing the missing pieces of the structure.



SQUARE BLOCK WITH PIPS ON BOTH SIDES



SQUARE BLOCK WITH PIPS ON ONE SIDE

- Each player decides for himself from which deck of cards he will reveal a card. The more elements contains the building, the greater the risk of drawing the wrong element, but also the greater the chance for a point advantage (provided you manage to arrange the building correctly).
- The first player to find a square piece in the pouch starts the game. Players simultaneously search for the item in the pouch using only their sense of touch. 
- The player who drew the square block reveals the card first. He's looking at the building on the card, analyzes what elements it consists of and reaches into the pouch (without peeking, using only touch) for subsequent elements needed for its mapping. In one round the player pulls out all the elements of which the construction visible on the card consists.
- The player builds a pattern from the card and places the finished building in front of him. Now it's the other player's turn, who has the same job.
- If a player draws a piece that does not match the building shown on the card - he throws it away back into the Secret Pocket pouch and continues its construction on the next turn.
- A player who has not completed a building will be able to do so on his next turn. Then he does not reveal a new card, but finishes the construction he started.
- At the end of the game, each player counts their points.

The winner is the player who (after all cards have been used) has scored the most points.


PRÍPRAVA NA HRU

Pred začatím hry rozložte všetky dieliky 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". Zamiešajte karty a uložte ich pred seba.

PRIEBEH HRY

Hra "Secret Pocket Stavbný majster" obsahuje 48 blokov a 15 kariet. Na kartách sú modely jednotlivých štruktúr vytvorených z blokov, znázornené na obrázku nižšie. Úlohou hráčov je postaviť stavbu zobrazenú na kartách z dielikov ukrytých vo vrecúšku. Hráči ich hľadajú iba pomocou hmatu. Na vytvorenie všetkých stavieb potrebujete 46 blokov - zvyšné 2 biele bloky sú v hre body navyše. V závislosti od herného variantu hráči medzi sebou súťažia o počet postavených stavieb alebo o počet získaných bodov.

VARIANT Č. 1 STAVBNÝ SÚBOJ - S POUŽITÍM BLOKOV A KARIET

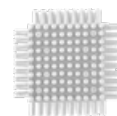
- Hru začína hráč, ktorý ako prvý vo vrecúšku nájde štvorcový dielik. Hráči súčasne hľadajú dieliky vo vrecúšku iba pomocou svojho hmatu. 
 - Balíček 15 kariet zamiešajte a umiestnite do stredu medzi dvoch hráčov.
 - Hráč, ktorý vytiahol štvorcový blok, otočí kartu ako prvý. Pozrie sa na stavbu zobrazenú na karte, zistí, z akých prvkov pozostáva a siahne do vrecúška "Secret Pocket", aby získal ďalšie dieliky potrebné na jej zhotovenie.
 - Hráč skladá predlohu z karty a hotovú stavbu postaví pred seba. Teraz je na rade druhý hráč, ktorý má rovnakú úlohu.
 - Ak hráč vytiahne dielik, ktorý sa nezhoduje so stavbou zobrazenou na karte - vloží ho späť do vrecúška "Secret Pocket" a pokračuje v stavbe v nasledujúcom ťahu.
 - Hráč, ktorý nedokončil stavbu, tak musí urobiť v nasledujúcom ťahu. V ňom neotočí novú kartu, ale dokončí stavbu, ktorú začal.
- Vyhráva hráč, ktorý (po použití všetkých kariet) postavil najviac stavieb.**

VARIANT Č. 2 BOJ O BODY - S POUŽITÍM BLOKOV A KARIET

V tomto variante hry sa budujú stavby zobrazené na kartách.

Hráč môže získať presne toľko bodov, koľko dielikov tvorí jeho budova


- Rozdeľte balíček 15 kariet na 3 hromady (obrázok č.1):
 - karty s dvoma hviezdčikami (obsahujú stavby z 2 dielikov za 2 body a tajného žolíka za 6 bodov)
 - karty s tromi hviezdčikami (obsahujú stavby z 3 dielikov za 3 body)
 - karty so štyrmi hviezdčikami (obsahujú stavby z 4 dielikov za 4 body)
- Špeciálna karta Žolík patrí do balíčka kariet s 2 hviezdčikami, ale jej obsah pozostáva zo šiestich dielikov. Vytiahnut si žolíka je šanca navyše na získanie výhody nad súperom, no je to aj veľké riziko - hráč musí počas jedného kola vybrať až 6 dielikov! Ak to urobí správne - má veľkú šancu vyhrať!
- Medzi dielikmi slúžiacimi na stavbu štruktúr sú dva bloky bielej farby (zobrazené nižšie). Hráč, ktorý si vytiahne biely blok, získava ako bonus 2 body navyše. Keď si vytiahnete biely blok, odložte ho nabok a pokračujte v úlohe doplnením chýbajúcich kúskov stavby.



ŠTVORCOVÝ BLOK S "PICHLIAČMI" NA OBOCH STRANÁCH



ŠTVORCOVÝ BLOK S "PICHLIAČMI" NA JEDNEJ STRANE


- Každý hráč sa sám rozhodne, z ktorého balíka kariet otočí kartu. Čím viac prvkov stavba obsahuje, tým vyššie je riziko vytiahnutia nesprávneho dielika, ale tiež je väčšia šanca na získanie bodovej výhody (za predpokladu, že sa vám podarí správne poskladať stavbu).
 - Hru začína hráč, ktorý ako prvý vo vrecúšku nájde štvorcový dielik. Hráči súčasne hľadajú dieliky vo vrecúšku iba pomocou svojho hmatu. 
 - Hráč, ktorý vytiahol štvorcový blok, otočí kartu ako prvý. Pozrie sa na stavbu zobrazenú na karte, zistí, z akých prvkov pozostáva a siahne do vrecúška (bez nazerania dovnútra, používa iba hmat), aby získal ďalšie dieliky potrebné na jej zhotovenie. V jednom kole hráč vytiahne všetky dieliky, z ktorých pozostáva stavba zobrazená na karte.
 - Hráč skladá predlohu z karty a hotovú stavbu postaví pred seba. Teraz je na rade druhý hráč, ktorý má rovnakú úlohu.
 - Ak hráč vytiahne dielik, ktorý sa nezhoduje so stavbou zobrazenou na karte - vloží ho späť do vrecúška "Secret Pocket" a pokračuje v stavbe v nasledujúcom ťahu.
 - Hráč, ktorý nedokončil stavbu, tak môže urobiť vo svojom nasledujúcom ťahu. V ňom neotočí novú kartu, ale dokončí stavbu, ktorú začal.
 - Na konci hry si každý hráč spočíta svoje body.
- Vyhráva hráč, ktorý (po použití všetkých kariet) získal najviac bodov.**

Před zahájením hry rozházejte všechny kousky tangramů, 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 kousky do váčku Secret Pocket. Zamíchejte karty a položte je před sebe.

RŮBĚH HRY

Sada Secret Pocket Mistr stavění obsahuje 48 kostek a 15 karet. Na kartách se nacházejí vzory jednotlivých budov z kostek s výstupky, zobrazené v fotografii níže. Úkolem hráčů je postavit konstrukce viditelné na kartách z kousků ukrytých ve váčku. Hráči je hledají pouze pomocí hmatu. K vytvoření všech budov potřebujete 46 kostek – zbývající 2 bílé kostky jsou dodatečné body ve hře. V závislosti na variantě hry si hráči navzájem konkurují v počtu postavených konstrukcí nebo počtu získaných bodů.

VARIANTA 1 KONSTRUKČNÍ BITVA – S POUŽITÍM KOSTEK A KARET

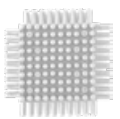
- Hru zahájí první hráč, který ve váčku najde čtvercový kousek. Hráči hledají předmět ve váčku současně a používají pouze hmat. 
- Zamíchejte balíček 15 karet a umístěte jej uprostřed mezi dva hráče.
- Hráč, který vytáhl čtvercovou kostku, odhaluje kartu jako první. Dívá se na budovu na kartě, analyzuje, z jakých prvků se skládá, a sahá do váčku Secret Pocket pro další prvky potřebné k její reprodukci.
- Hráč kopíruje vzor z karty a postaví před sebe hotovou budovu. Nyní je na řadě druhý hráč, který má stejný úkol.
- Pokud hráč vytáhne kousek, který neodpovídá budově zobrazené na kartě – vzhazuje jej zpět do váčku Secret Pocket a pokračuje ve stavění v dalším tahu.
- Hráč, který nedokončil budovu, musí tohle udělat v dalším tahu. V této situaci neodhaluje novou kartu, ale končí budovu, kterou již zahájil.

Vítězem je hráč, který (po použití všech karet) složil nejvíce budov.

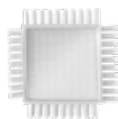
VARIANTA 2 KONSTRUKČNÍ BITVA – S POUŽITÍM KOSTEK A KARET

V této variantě hry jsou budovy zobrazené na kartách hodnoceny. Hráč může získat přesně tolik bodů, kolik kousku má budova.


- Balíček 15 karet rozdělujeme do 3 skupin (**fotografie č. 1**):
 - karty se dvěma hvězdičkami (obsahují budovy z 2 kousků pro 2 body a skrytého žolíka pro 6 bodů)
 - karty se třemi hvězdičkami (obsahují budovy z 3 kousků pro 3 body)
 - karty se čtyřmi hvězdičkami (obsahují budovy z 4 kousků pro 4 body)
- V balíčku je speciální karta Žolík, která patří do skupiny s 2 kousky označené hvězdičkou, ale skládá se až ze 6 kousků. Vylosování Žolíka je další šance získat výhodu nad soupeřem, ale také vysoké riziko – hráč musí během jednoho tahu bezchybně vytáhnout až 6 prvků! Pokud to udělá správně – má velkou šanci na výhru! ŽOLÍK
- Mezi kostkami pro stavění konstrukcí, jsou dvě bílé kostky (viz níže). Hráč, který vytáhne bílou kostku, obdrží bonus, tj. 2 dodatečné body. Po vylosování bílé kostky ji odložíte a pokračujte v úkolu, tj. doplňte chybějící kousky konstrukce.



ČTVERCOVÁ KOSTKA S VÝSTUPKY NA DVOU STRANÁCH



ČTVERCOVÁ KOSTKA S VÝSTUPKY NA JEDNÉ STRANĚ

- Každý hráč se rozhodne sám, ze které hromádky karet bude odhalovat kartu. Čím více kousků budova obsahuje, tím větší je riziko vylosování nesprávného kousku, ale také větší šance na budovou výhodu (za předpokladu, že je budova složena správně).
- Hru zahájí první hráč, který ve váčku najde čtvercový kousek. Hráči hledají předmět ve váčku současně a používají pouze hmat. 
- Hráč, který vytáhl čtvercovou kostku, odhaluje kartu jako první. Dívá se na budovu na kartě, analyzuje, z jakých prvků se skládá, a sahá do váčku Secret Pocket (žádné koukání, pouze použitím hmatu!) pro další kousky potřebné k její reprodukci. V jednom tahu, hráč vytahuje všechny kousky, které tvoří konstrukci zobrazenou na kartě.
- Hráč kopíruje vzor z karty a postaví před sebe hotovou budovu. Nyní je na řadě druhý hráč, který má stejný úkol.
- Pokud hráč vytáhne kousek, který neodpovídá budově zobrazené na kartě – vzhazuje jej zpět do váčku Secret Pocket a pokračuje ve stavění v dalším tahu.
- Hráč, který nedokončil budovu, může tohle udělat v dalším tahu. V této situaci neodhaluje novou kartu, ale končí budovu, kterou již zahájil.
- Po skončení hry si každý hráč spočítá své body.


Vítězem je hráč, který (po použití všech karet) získal nejvíce bodů.

A játék megkezdése előtt terítsd szét a formák összes elemét, és alaposan nézd meg őket, vedd a kezedbe, ellenőrizd hogyan épülnek fel és miben különböznek egymástól - ez egy nagyon fontos szakasz, ami sokkal könnyebbé teszi későbbi feladatok elvégzésését. Ezután az összes formát tedd bele a Secret Pocket zsákba. (Titkos Zsák) Keverd össze a kártyákat, és tedd magad elé őket.

A JÁTÉK MENETE

A Titkos Zseb Építőmester készlet 48 FORMÁT és 15 kártyát tartalmaz. A kártyákon egyedi szerkezetek vannak ábrázolva, amelyek zsákban található formákból állnak, amelyeket az alábbi képen ábrázoltak. A játékosok feladata a kártyákon látható épületek felépítése a zsákba rejtett elemekből. A játékosok csak a tapintásuk segítségével kereshetik meg őket. Az összes épület létrehozásához 46 formára van szükség - a fennmaradó 2 fehér blokk extra pontokat jelent a játékban. A játékváltozattól függően a játékosok egymással versenyeznek a felépített építmények számáért vagy a megszerzett pontok számáért.

1. VÁLTOZAT ÉPÍTÉSI VERSENY - FORMÁK ÉS KÁRTYÁK HASZNÁLATA

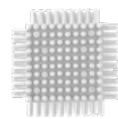
- Az első játékos, aki négyzet alakú darabot talál a zsákban, elindítja a játékot. A játékosok egyedül csak a tapintásuk segítségével kereshetik meg a zsákban lévő elemet. 
- Keverjük meg a 15 lapos paklit és tegyük középre a játékosok közé.
- Az a játékos, aki először négyzet alakú formát húz, elsőnek felfordítja a kártyáját. Megnézi a kártyán látható épületet, elemzi hogy milyen elemekből áll, és a Titkos zsebbe nyúl, hogy további formákat húzzon a képhez.
- A játékos egy mintát épít a kártyáról, és maga elé helyezi a épületet. Most a másik játékoson van a sor, akinek ugyanaz a feladata.
- Ha egy játékos olyan darabot húz, amely nem egyezik meg a kártyán látható épülettel - visszaszabja a titkos zseb tasakjába, és a következő körben folytatja az építkezést.
- Az a játékos, aki nem fejezte be az épületet, ezt a következő körében újra megpróbálhatja. Amíg nem fejezi be az elkezdett építkezést, nem húz új kártyát.

Az a játékos nyer, aki (miután az összes kártyát felhasználta) a legtöbb épületet megépítette.

2. VÁLTOZAT VERSENY A PONTOKÉRT – FORMÁK ÉS KÁRTYÁK HASZNÁLATA

A játék ezen változatában a kártyákon látható épületek pontozásra kerülnek. Egy játékos pontosan annyi pontot szerezhet, ahány elemből áll az épülete.


- Oszd FEL a 15 kártyából álló paklit 3 csoportba (**1. kép**):
 - kétcsillagos kártyák (2 elemből álló 2 pontos épületek tartalmaznak és rejtett jokert 6 pontért)
 - háromcsillagos kártyák (3 elemből álló 3 pontos épületeket tartalmaznak)
 - négycsillagos kártyák (4 elemből álló 4 pontos épületeket tartalmaznak)
- A pakliban van egy speciális Joker kártya, amely a csillaggal jelölt kételemes csoportba tartozik, de hat elemből áll. A Joker felépítése további esélyt jelent arra, hogy előnyt szerez az ellenféllel szemben, ugyanakkor nagy kockázat is - a játékosnak pont 6 formát kell húznia egy kör alatt! Ha ezt pontosan teljesíti (mind a 6 elemet pontosan kihúzza) - jó eséllyel nyer!
- A szerkezet felépítéséhez használt formák közül kettő fehér színű (az alábbiakban látható). A fehér formát húzó játékos 2 extra pontot kap. Amikor fehér formát húz, tegye félre, és folytassa az épület hiányzó darabjainak kitöltését.



NÉGYZETES BLOKK CSÖVEKKEL MINDKÉT OLDALON



NÉGYZETES BLOKK CSÖVEKKEL AZ EGYIK OLDALON

- Minden játékos maga dönti el, melyik kártyacsomagból fed fel kártyát. Minél több elemet tartalmaz az épületet, annál nagyobb a rossz forma húzásának a kockázata, de annál nagyobb az esély a pontelőny megszerzésére is (feltéve, ha sikerül megfelelően megépíteni az épületet).
- Az első játékos, aki négyzet alakú darabot talál a zsákban, megkezdja a játékot. A játékosok egyszerre csak a tapintásuk segítségével kereshetik meg a zsákban lévő elemet. 
- Az a játékos, aki kihúzza a négyzet alakú formát, először felfedi a kártyáját. Megnézi a kártyán lévő épületet, elemzi, hogy milyen elemekből áll, és benyúl a zsákba (kukucsálás nélkül, csak érintéssel) megpróbálja kihúzni a megfelelő formát.
- A játékos egy formát helyez el a kártyáról, és maga elé helyezi az épületet. Most a másik játékoson van a sor, akinek ugyanaz a feladata.
- Ha egy játékos olyan darabot húz, amely nem egyezik meg a kártyán látható épülettel - visszaszabja a titkos zsák tasakjába, és a következő körben folytatja az építkezést.
- Az a játékos, aki még nem fejezte be az épületet, a következő körében megteheti. Addig nem fed fel új kártyát, de befejezheti az elkezdett építkezést.
- A játék végén minden játékos megszámlolja a pontjait.

Az a játékos nyer, aki (miután minden kártyát felhasznált) a legtöbb pontot szerezte.

PRÉPARATION DU JEU

Avant de commencer le jeu, sortez toutes les pièces des blocs, regardez-les, attentivement, prenez-les, vérifiez comment elles sont construites et en quoi elles diffèrent les unes des autres, c'est une étape très importante qui rendra les tâches ultérieures beaucoup plus faciles. Ensuite, mettez tous les éléments dans la pochette Secret Pocket. Mélangez les cartes et placez-les devant toi.

DÉROULEMENT DU JEU

Le set Secret Pocket Maître de la construction contient 48 blocs et 15 cartes. Les cartes présentent les motifs de structures individuelles faites de blocs avec des broches, représentés sur la photo ci-dessous. La tâche des joueurs est de construire les structures indiquées sur les cartes à partir d'éléments cachés dans la pochette. Les joueurs les recherchent en utilisant uniquement leur sens du toucher. Pour créer toutes les structures, tu as besoin de 46 blocs - les 2 blocs restants en blanc sont des points supplémentaires dans le jeu. Selon la variante du jeu, les joueurs s'affrontent pour le nombre de structures réalisées ou pour le nombre de points marqués.

VARIANTE 1 : BATAILLE DE STRUCTURES - UTILISATION DES BLOCS ET DES CARTES

- Le premier joueur qui trouve une pièce carrée dans la pochette commence la partie. Les joueurs recherchent simultanément la pièce dans la pochette en utilisant uniquement leur sens du toucher.
- Un jeu de 15 cartes est mélangé et placé au milieu entre les deux joueurs.
- Le joueur qui a tiré le bloc carré révèle la carte en premier. Il regarde la structure sur la carte, analyse les éléments qui la composent et fouille dans la pochette Secret Pocket pour en trouver d'autres éléments nécessaires pour la construire.
- Le joueur construit un motif présenté sur la carte et place la structure terminée devant lui. Maintenant, c'est au tour de l'autre joueur qui a la même tâche.
- Si un joueur tire une pièce qui ne correspond pas à la structure présentée sur la carte, il la remet dans la pochette Secret Pocket et continue la construction au tour suivant.
- Un joueur qui n'a pas terminé la structure doit le faire à son prochain tour. Alors il ne révèle pas une nouvelle carte mais il achève la structure commencée.

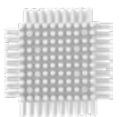
Le gagnant est le joueur qui (après avoir utilisé toutes les cartes) a construit le plus de structures.



VARIANTE 2 : BATAILLE DE POINTS - UTILISATION DES BLOCS ET DES CARTES

Dans cette variante du jeu, les structures présentées sur les cartes reçoivent des points. Un joueur peut marquer exactement autant de points que le nombre d'éléments dont est composé sa structure.

- Divisez un jeu de 15 cartes en 3 groupes (**photo 1**):
 - cartes avec deux étoiles (contiennent des structures à 2 éléments pour 2 points et un joker caché pour 6 points)
 - cartes avec trois étoiles (contiennent des structures à 3 éléments pour 3 points)
 - cartes avec quatre étoiles (contiennent des structures à 4 éléments pour 4 points)
- Il y a une carte Joker spéciale dans le jeu qui appartient au groupe de 2 éléments avec étoile, mais elle est composée de six éléments. Le tirage du Joker est une chance supplémentaire de prendre l'avantage sur son adversaire, mais aussi un grand risque - le joueur doit tirer jusqu'à 6 éléments sans faire d'erreur pendant un seul tour ! S'il le fait correctement, il a de bonnes chances de gagner !
- Parmi les blocs utilisés pour construire la structure, il y en a deux de la couleur blanc (illustrés ci-dessous). Le joueur qui tire le bloc blanc obtient un bonus de 2 points supplémentaires. Lorsque tu tires le bloc blanc, mets-le de côté et continue la tâche de compléter les pièces manquantes de la structure.



BLOC CARRÉ AVEC DES BROCHES SUR DEUX CÔTÉS



BLOC CARRÉ AVEC DES BROCHES SUR UN CÔTÉ

- Chaque joueur décide lui-même de la pile de cartes dans laquelle il va révéler une carte. Plus il y a d'éléments d'une structure, plus le risque de tirer le mauvais élément est grand, mais aussi plus la chance d'avoir un avantage de points est grande (à condition que tu réussis à assembler correctement la structure).
- Le premier joueur qui trouve une pièce carrée dans la pochette commence la partie. Les joueurs recherchent simultanément la pièce dans la pochette en utilisant uniquement leur sens du toucher.
- Le joueur qui a tiré le bloc carré révèle la carte en premier. Il regarde la structure sur la carte, analyse les éléments qui la composent et fouille dans la pochette Secret Pocket (sans regarder, en utilisant uniquement le toucher) pour trouver les éléments nécessaires à l'assembler. En un seul tour, le joueur tire tous les éléments dont se compose la structure présentée sur la carte.
- Le joueur construit un motif présenté sur la carte et place la structure terminée devant lui. Maintenant, c'est au tour de l'autre joueur qui a la même tâche.
- Si un joueur tire une pièce qui ne correspond pas à la structure présentée sur la carte, il la remet dans la pochette Secret Pocket et continue la construction au tour suivant.
- Un joueur qui n'a pas terminé la structure doit le faire à son prochain tour. Il ne révèle pas une nouvelle carte mais il achève la structure commencée.
- À la fin du jeu, chaque joueur compte ses points.

Le gagnant est le joueur qui (après avoir utilisé toutes les cartes) a obtenu le plus de points.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare il gioco, tira fuori tutti i blocchi da costruzione e guardali con attenzione, prendi in mano, esamina come sono costruite e quali sono le differenze - si tratta di una fase molto importante che faciliterà sensibilmente l'esecuzione di successivi compiti. Quindi metti tutte i blocchi da costruzione nel Sacchetto Secret Pocket. Mischia le carte e ponile davanti a te.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il set Secret Pocket Campione delle Costruzioni contiene 48 costruzioni e 15 carte. Sulle carte si trovano le singole figure realizzate con le costruzioni a pettine raffigurate sulla seguente foto. Il compito dei giocatori è quello di creare le figure presenti sulle carte. Utilizzando gli elementi nascosti nel sacchetto, i giocatori li cercano sfruttando solamente il senso del tatto. Per creare tutte le figure hai bisogno di 46 blocchi da costruzione - i 2 blocchi da costruzione color bianco rappresentano i punti aggiuntivi nel gioco. A seconda del variante del gioco, i giocatori si sfidano chi creerà più figure o raccoglierà più punti.

VARIANTE 1 BATTAGLIA CON LE COSTRUZIONI - CON BLOCCHI DA COSTRUZIONE E CARTE

- Il gioco inizia il giocatore che per primo troverà nel sacchetto un elemento quadrato. I giocatori cercano contemporaneamente l'elemento usando solo il senso del tatto.
- Mischiamo il mazzo da 15 carte e poniamo in mezzo tra due giocatori.
- Il giocatore che ha estratto un blocco da costruzione quadrato, scopre per primo la carta. Guarda attentamente la figura visibile sulla carta, analizza gli elementi che la compongono e tira fuori dal sacchetto Secret Pocket gli altri elementi necessari per riprodurre fedelmente.
- Il giocatore crea la figura presente sulla carta e mette davanti a se la figura già pronta. Ora è il turno del secondo giocatore che deve eseguire lo stesso compito.
- Se il giocatore tirerà fuori un elemento che non combacia con la figura presente sulla carta - lo rimette nel sacchetto Secret Pocket e continua la costruzione della sua figura nel turno successivo.
- Il giocatore che non ha portato a termine la costruzione della propria figura, lo deve fare durante la mossa successiva. A questo punto non scopre una nuova carta, ma finisce di costruire la figura già iniziata.

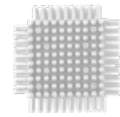
Vince il giocatore che (dopo aver usato tutte la carta) ha costruito il maggior numero delle figure



VARIANTE 2 BATTAGLIA CON I PUNTI - CON BLOCCHI DA COSTRUZIONE E CARTE

In questa variante del gioco, le figure visibili sulle carte sono punteggiate. Il giocatore può raccogliere i punti pari esattamente al numero degli elementi che compongono la sua figura.

- Dividiamo il mazzo da 15 carte in tre gruppi (**foto 1**):
 - carte con due stelle (contengono le figure a 2 elementi che valgono 2 punti e un joker nascosto che vale 6 punti)
 - carte con tre stelle (contengono le figure a 3 elementi che valgono 3 punti)
 - carte con quattro stelle (contengono le figure a 4 elementi che valgono 4 punti)
- All'interno del mazzo è presente una carta speciale Joker che fa parte del gruppo a 2 elementi contraddistinto dall'asterisco, ma è composta da 6 elementi. Estrarre il Joker equivale ad una probabilità in più per ottenere il vantaggio sull'avversario, ma anche ad un grande rischio - il giocatore, in un turno, deve tirare fuori, senza errori, perfino 6 elementi! Se lo farà correttamente - ha grandi probabilità di vincere!
- Tra le figure destinate alla realizzazione della figura, ci sono due blocchi da costruzione color Bianco (raffigurati di seguito). Il giocatore che estrae il blocco da costruzione bianco, riceve il bonus, cioè 2 punti aggiuntivi. Una volta estratto il blocco da costruzione bianco, è necessario metterlo da parte e continuare il compito, cioè completare gli elementi della figura mancanti.



BLOCCO DA COSTRUZIONE A PETTINE SU ENTRAMBI I LATI



BLOCCO DA COSTRUZIONE A PETTINE SU UN LATO

- Ogni giocatore decide da solo la pila dalla quale scoprire la carta. Quanto più elementi compongono la figura tanto maggiore è il rischio di estrarre un elemento erraneo, ma allo stesso tempo tanto maggiore è la probabilità di ottenere il vantaggio in punti (a patto che riesca a realizzare la figura in modo corretto).
- Il gioco inizia il giocatore che per primo troverà nel sacchetto un elemento quadrato. I giocatori cercano contemporaneamente l'elemento usando solo il senso del tatto.
- Il giocatore che ha estratto un blocco da costruzione quadrato, scopre per primo la carta. Guarda attentamente la figura presente sulla carta, analizza gli elementi che la compongono e tira fuori dal sacchetto (senza sbirciare, usando solo il senso del tatto), gli altri elementi necessari per riprodurla fedelmente. In un unico turno il giocatore tira fuori tutti gli elementi che compongono la figura visibile sulla carta.
- Il giocatore crea la figura presente sulla carta e mette la figura già pronta davanti a se. Ora è il turno del secondo Giocatore che deve realizzare lo stesso compito.
- Se il giocatore tirerà fuori un elemento che non combacia con la figura visibile sulla carta - lo rimette nel sacchetto Secret Pocket e continua la costruzione della propria figura nel turno successivo.
- Il giocatore che non ha portato a termine la costruzione della sua figura, lo potrà fare durante la mossa successiva. A questo punto non scopre una nuova carta, ma finisce di costruire la figura già iniziata.
- Al termine del gioco tutti i giocatori contano i loro punti.

Vince il giocatore che (dopo aver utilizzato tutte la carte) ha guadagnato il maggior numero dei punti.



PREGĂTIREA PENTRU JOC

Înainte de a începe jocul, întindeți toate elementele cuburilor și aruncați o privire mai atentă asupra lor, ridicați-le, verificați cum sunt construite și cum diferă unele de altele - aceasta este o etapă foarte importantă care o va face mult mai ușoară pentru a finaliza sarcinile ulterioare. Apoi puneți toate cărămizile în săculețul de catifea Secret Pocket. Amestecă cărțile și pune-le în fața ta.

CUM DECURGE JOCUL

Setul Secret Pocket Maestru al Construcțiilor conține 48 de cuburi și 15 cărți de joc. Cărțile de joc conțin modele de clădiri individuale din cuburi cu inserții, prezentate în fotografia de mai jos. Sarcina jucătorilor este de a construi structurile vizibile pe cărți din elementele ascunse în săculețul de catifea. Jucătorii îi caută folosind doar simțul tactil. Ai nevoie de 46 de cuburi pentru a crea toate clădirile - celelalte 2 cuburi albe sunt puncte suplimentare în joc. În funcție de varianta jocului, jucătorii concurează între ei în privința numărului de structuri construite sau a numărului de puncte obținute

VARIANTA 1 LUPTA ÎN CONSTRUCȚII - CU UTILIZAREA CUBURILOR ȘI CĂRȚILOR DE JOC

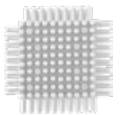
- Primul jucător care găsește elementul pătrat în pungă începe jocul. Jucătorii caută un articol în geantă în același timp, folosind doar simțul tactil.
- Amestecați pachetul de 15 cărți și puneți-l în mijloc între cei doi jucători.
- Jucătorul care desenează cubul pătrat întoarce cartea mai întâi. Se uită la structura de pe cartea de joc, analizează din ce elemente constă și ajunge în săculețul de catifea Secret Pocket pentru următoarele elemente necesare pentru a reproduce.
- Jucătorul construiește un model din carte și așează structura completată în fața sa. Acum este rândul celuiilalt jucător care are aceeași sarcină.
- Dacă un jucător desenează un obiect care nu se potrivește cu structura afișată pe carte - îl pune înapoi în săculețul de catifea Secret Pocket și își continuă construcția în următoarea tură.
- Jucătorul care nu a finalizat clădirea trebuie să o facă în următoarea mutare. Apoi, el nu devăluie o nouă carte, dar finalizează construcția deja în desfășurare.

Câștigător este jucătorul care (după ce toate cărțile au fost folosite) obține cele mai multe puncte.

VARIANTA 2 LUPTA PENTRU PUNCTE - CU UTILIZAREA CUBURILOR ȘI CĂRȚILOR DE JOC

În această variantă a jocului, sunt punctate construcțiile afișate pe cărți. Jucătorul poate acumula exact atâtea puncte din câte elemente este formată construcția sa.

- Talia de 15 cărți de joc o împărțim în 3 grupe (**imaginea nr 1**):
 - cărți de joc cu două stele (conțin construcții cu 2 elemente de 2 pct și jokerul ascuns de 6 pct.)
 - cărți de joc cu trei stele (conțin construcții cu 3 elemente de 3 pct)
 - cărți de joc cu patru stele (conțin construcții cu 4 elemente de 4 pct)
- Există o carte specială Joker în pachet, care aparține grupului cu 2 elemente marcat cu un asterisc, dar constă din 6 elemente. Atrage un Joker este o șansă suplimentară de a câștiga un avantaj față de adversar, dar și un risc ridicat - jucătorul poate să atragă 6 elemente într-o singură tură fără erori! Dacă o face corect - are șanse mari să câștige!
- Printre cuburile pentru construirea clădirii, există două cuburi albe (prezentate mai jos). Jucătorul care atrage cubul alb primește un bonus, adică 2 puncte suplimentare. După tragerea cubului alb, puneți-l deoparte și continuați sarcina, adică completați elementele lipsă ale construcției.



CUB PĂTRAT CU INSERȚII PE DOUĂ PĂRȚI



CUB PĂTRAT CU INSERȚII PE O PARTE

- Fiecare jucător decide din care teanc de cărți va trage. Cu cât o clădire conține mai multe elemente, cu atât este mai mare riscul de a alege elementul greșit, dar și mai mare este șansa pentru un avantaj punctual (cu condiția ca, construcția să poată fi plasată corect).
- Jucătorul care găsește primul element pătrat în săculețul de catifea începe jocul. Jucătorii caută un obiect într-o geantă în același timp folosind doar simțul tactil.
- Jucătorul care a tras primul bloc pătrat cu fața în jos pe carte. Se uită la construcția de pe cartea de joc, analizează din ce elemente constă și ajunge în poșetă (fără să privească, folosind doar atingerea) la următoarele elemente necesare reproducerii acestuia. Într-o singură rând, jucătorul ia toate elementele care alcătuiesc construcția afișată pe cartea de joc.
- Jucătorul construiește un model din carte și așează construcția completată în fața sa. Acum este rândul celui de-al doilea jucător să aibă aceeași sarcină.
- Dacă un jucător desenează un obiect care nu se potrivește cu structura afișată pe carte, îl pune înapoi în săculețul de catifea Secret Pocket și își continuă construcția în următoarea tură.
- Jucătorul care nu a finalizat construcția va putea face acest lucru în următoarea mutare. Apoi, el nu devăluie o nouă carte, dar finalizează construcția deja în desfășurare.
- După terminarea jocului, fiecare jucător își calculează punctele.

Câștigător este jucătorul care (după ce toate cărțile au fost folosite) obține cele mai multe puncte.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de comenzar el juego, esparce todos los elementos y míralos con atención. tómalos en tu mano, verifica cómo están contruidos y en qué se diferencian entre sí: esta es una etapa muy importante, que hará que sea mucho más fácil completar tareas posteriores. Luego pon todos los elementos en el bolsillo Secret Pocket. Baraja las cartas y ponlas delante.

EL JUEGO

El juego Secret Pocket Maestro de la Construcción contiene 48 elementos (bloques) y 15 cartas. Sobre las cartas se encuentran patrones de edificios individuales hechos de bloques con resaltes, que se muestran en la foto de abajo. La tarea de los jugadores es construir las estructuras que se muestran en las cartas de los elementos del bolso. Los jugadores sacan estos elementos usando solo su sentido del tacto. Necesitas 46 bloques para crear todos los edificios: los 2 bloques restantes blancos son puntos extra en el juego. Dependiendo de la variante del juego, los jugadores compiten entre sí por la cantidad de estructuras construidas o el número de puntos anotados.

VARIANTE 1 BATALLA DE CONSTRUCCIONES - CON EL USO DE BLOQUES Y CARTAS

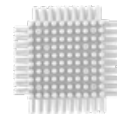
- El primer jugador en encontrar el elemento cuadrado en el bolso comienza el juego. Los jugadores buscan elementos en un bolso al mismo tiempo, utilizando solo el sentido del tacto.
- Baraja las 15 cartas y colócalas en el medio entre los dos jugadores.
- El jugador que haya sacado el bloque cuadrado da vuelta a la carta primero. Luego mira la construcción mostrada en la carta, analizar en qué consiste y buscar más elementos en el Secret Pocket, que le serán necesarios para reproducirlo.
- El jugador construye un patrón a partir de la carta y coloca la estructura terminada delante. Ahora viene el turno del segundo jugador que tiene la misma tarea.
- Si un jugador toma un elemento que no coincide con el edificio que se muestra en la carta, lo arroja al bolsillo Secret Pocket y continúa su construcción en el siguiente turno.
- El jugador que no completó el edificio debe hacerlo en el siguiente turno. Entonces no da vuelta a la nueva carta, solo completa la construcción en progreso.

El ganador es el jugador que (después de usar todas las cartas) construyó la mayor cantidad de edificios.

VARIANTE 2 BATALLA DE PUNTOS - USANDO BLOQUES Y CARTAS

En esta variante del juego, se puntúan las estructuras que se muestran en las cartas. Un jugador puede anotar exactamente el número de puntos equivalente al número de elementos de los que está construido su edificio.

- Dividimos la baraja de 15 cartas en 3 grupos (**foto 1**):
 - cartas con dos estrellas (contienen edificios de 2 elementos por 2 puntos y un comodín por 6 puntos)
 - cartas con tres estrellas (contienen edificios de 3 elementos por 3 puntos)
 - cartas con cuatro estrellas (contienen edificios de 4 elementos por 4 puntos)
- Hay una carta de comodín especial en la baraja que pertenece al grupo de 2 elementos marcados con un asterisco, pero consta de 6 elementos. Sacar el comodín te da una oportunidad de obtener una ventaja sobre el oponente, pero también supone un alto riesgo: un jugador debe durante un turno sacar hasta 6 elementos sin cometer un solo error. Si lo hace correctamente, es muy probable que gane.
- Entre los bloques para construir la estructura, hay dos bloques de color blanco (se muestran a continuación). El jugador que saca el bloque blanco recibe una bonificación, es decir, 2 puntos extra. Después de sacar el bloque blanco, déjalo a un lado y continúa la tarea, es decir, completa los elementos faltantes de la estructura.



BLOQUE CUADRADO CON RESALTES EN DOS LADOS



BLOQUE CUADRADO CON RESALTES EN UN LADO

- Cada jugador decide de qué pila de cartas va a sacar las suyas. Cuanto más elementos contiene un edificio, mayor es el riesgo de elegir el elemento incorrecto, pero también mayor es la posibilidad de obtener una ventaja de puntos (siempre que la estructura se pueda colocar correctamente).
- El primer jugador en encontrar el elemento cuadrado en el bolso comienza el juego. Los jugadores buscan elementos en un bolso al mismo tiempo, utilizando solo el sentido del tacto.
- El jugador que haya sacado el bloque cuadrado es el primero en dar vuelta a la carta. Luego mira la construcción mostrada en la carta, analiza de qué elementos se compone y mete la mano en la bolsa (sin mirar, usando solo el tacto) para sacar los siguientes elementos necesarios para reproducir la construcción. En un turno el jugador saca todos los elementos que componen la estructura que se muestra en la carta.
- El jugador construye un patrón a partir de la carta y coloca la estructura terminada delante. Ahora viene el turno del segundo jugador que tiene la misma tarea.
- Si un jugador saca un elemento que no coincide con el edificio que se muestra en la carta, lo arroja al bolsillo Secret Pocket y continúa su construcción en el siguiente turno.
- El jugador que no completó el edificio podrá hacerlo en el próximo turno. Entonces no da vuelta otra carta, solo completa la construcción en progreso.
- Una vez finalizado el juego, cada jugador cuenta sus puntos.

El ganador es el jugador que (después de que se hayan usado todas las cartas) obtenga la mayor cantidad de puntos.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед початком гри висип усі кубики, уважно подивися на них, візьми в руки, перевіри, яку вони мають форму і чим вони відрізняються один від одного - це дуже важливий етап, який значно полегшить виконання наступних завдань. Потім поклади всі кубики до мішечку Секретна кишеня. Перетасуй карти і поклади перед собою.

ХІД ГРИ

Набір Секретна Кишеня Майстер Конструкцій містить в собі 48 кубиків та 15 карт. На картах знаходяться схеми окремих споруд з кубиків з виступами, представлені на малюнку нижче. Завдання гравця – побудувати конструкції, які представлені на картах, з елементів, прихованих у мішечку. Гравці шукають їх лише за допомогою відчуття дотику. Для створення таких споруд тобі потрібно 46 кубиків – інші 2 у білому кольорі – це додаткові бали у грі. В залежності від варіанту гри, гравці змагаються між собою за кількістю побудованих конструкцій або за кількістю набраних балів.pamiętaj!

ВАРІАНТ 1 БИТВА КОНСТРУКЦІЙ – З ВИКОРИСТАННЯМ КУБИКІВ ТА КАРТ

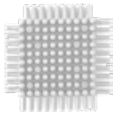
1. Гру розпочинає гравець, який першим знайшов квадратний елемент у мішечку. Гравці одночасно шукають елемент у мішечку, використовуючи лише відчуття дотику.
2. Колоду з 15 карт перетасовуємо і кладемо посередині між двома гравцями.
3. Гравець, який витягнув квадратний кубик, першим повертає карту. Він розглядає споруду на карті, аналізує, з яких елементів вона складається, і кладає руку до Секретної Кишені для пошуку наступних елементів, необхідних для її відтворення.
4. Гравець буде взірець з карти і ставить перед собою готову конструкцію. Тепер на черзі другий гравець, який має таке саме завдання.
5. Якщо гравець витягне елемент, який не підходить до споруди, показаній на карті, він кладе його назад у Секретну Кишеню і продовжує свою конструкцію на наступному ході.
6. Гравець, який не завершив будівлю, повинен зробити це під час наступного ходу. Тоді він не відкриває нової карти, а завершує розпочату споруду.

Перемагає той гравець, який (після використання всіх карт) склав найбільшу кількість споруд.

ВАРІАНТ 2 БИТВА НА БАЛИ – З ВИКОРИСТАННЯМ КУБИКІВ І КАРТ

У цьому варіанті гри, споруди зображені на картах мають відповідну кількість балів. Гравець може набрати рівно стільки балів, з скількох елементів складається його споруда.

1. Колоду з 15 карт ділимо на 3 групи (**Мал. 1**):
 - карти з двома зірочками (містять 2-елементні споруди за 2 бали та прихованого джокера за 6 балів)
 - карти з трьома зірочками (містять 3-елементні споруди за 3 бали)
 - карти з чотирма зірочками (містять 4-елементні споруди за 4 бали)
2. У колоді знаходиться спеціальна карта Джокер, яка належить до 2-елементної групи, позначеною зірочкою, але складається аж з 6 елементів. Якщо ти витягнув Джокера – ти маєш додатковий шанс отримати перевагу над суперником, але це також великий ризик – гравець під час одного ходу повинен витягнути аж 6 правильних елементів! Якщо зробить це правильно – у нього великі шанси на перемогу!
3. Серед кубиків для побудови споруди знаходяться два кубики білого кольору (представлені нижче). Гравець, який витягне білий кубик, отримує бонус, тобто 2 додаткові бали. Після того як натрапиш білий кубик, його потрібно відкласти в сторону і продовжувати завдання, тобто далі шукати відсутні елементи конструкції.



КВАДРАТНИЙ КУБИК З ВИСТУПАМИ З ДВОХ СТОРІН



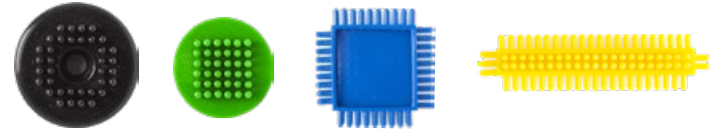
КВАДРАТНИЙ КУБИК З ВИСТУПАМ З ОДНІЄЇ СТОРОНИ

4. Кожен гравець сам вирішує, з якої купки карт він буде витягувати карту. Чим більше елементів має споруда, тим більший ризик витягнути неправильний елемент, але одночасно, більший шанс на перевагу у балах (за умови, що вдасться правильно скласти споруду).
5. Гру розпочинає гравець, який першим знайшов квадратний елемент у мішечку. Гравці одночасно шукають елемент у мішечку, використовуючи лише відчуття дотику.
6. Гравець, який витягнув квадратний кубик, першим повертає карту. Він розглядає споруду на карті, аналізує, з яких елементів вона складається, і кладає руку до Секретної Кишені (не підглядаючи, використовуючи лише відчуття дотику) для пошуку наступних елементів, необхідних для її відтворення. За один хід гравець витягує усі елементи, з яких складається конструкція, зображена на карті.
7. Гравець буде взірець з карти і ставить готову споруду перед собою. Тепер на черзі другий гравець, який має таке саме завдання.
8. Якщо гравець витягне елемент, який не підходить до споруди, показаній на карті, він кладе його назад у Секретну Кишеню і продовжує свою конструкцію на наступному ході.
9. Гравець, який не завершив будівлю, повинен зробити це під час наступного ходу. Тоді він не відкриває нової карти, а завершує розпочату споруду.
10. Після закінчення гри кожен гравець підраховує свої бали.

Перемагає той гравець, який (після використання всіх карт) набере найбільшу кількість балів.

CONSTRUCTION BASICS - BLOCK SHAPES /

základy stavania – tvary blokov / základy konstrukce – tvary kostek / építési alapok – formák / bases de la construction - formes des blocs / base delle figure - forme dei blocchi da costruzione / bazele construcției – formele cuburilor / base de estructura - formas de bloques / ОСНОВИ КОНСТРУКЦІЙ – ФІГУРИ КУБИКІВ



REMEMBER! IN THIS GAME, THE COLORS OF THE BLOCKS WE USE TO BUILD STRUCTURES DON'T MATTER. SHAPES COUNT - NOT COLORS!

ZAPAMĀTAJTE SI! V tejto hre na farbách blokov, ktoré používame na stavbu

štruktúr, nezáleží. Rátajú sa tvary – nie farby! /

PAMATUJTE SI! V této hře barvy kousků, ze kterých jsou kompozice vytvořeny,

jsou irelevantní. Jde o tvary – ne barvy! /

EMLÉKEZZ! Ebben a játékban nem számítanak a formák színei, amelyeket az épületek felépítéséhez használunk. Az alakzatok számítanak - nem a színek! /

ATTENTION ! Dans ce jeu, les couleurs des blocs utilisés pour construire des structures n'ont pas d'importance. Les formes comptent - pas les couleurs! /

RICORDATI! In questo gioco i colori dei blocchi da costruzione impiegati per la realizzazione delle figure sono irrilevanti. Ciò che conta, sono le forme - non i colori! /

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

¡RECUERDA! En este juego, los colores de los bloques con los que construimos estructuras no importan. Las formas cuentan, no los colores. /

ПАМ'ЯТАЙ! В цій грі кольори кубиків, з яких ми будуємо конструкції, не мають значення.

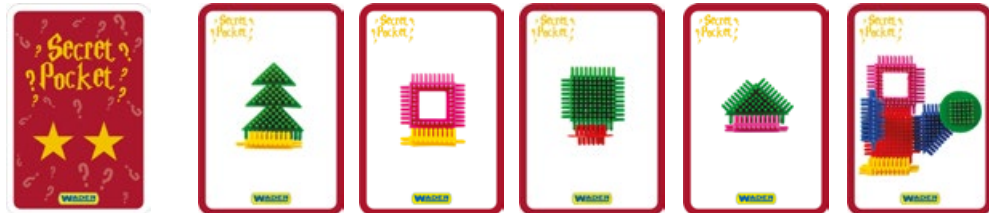
Важливі фігури – не кольори!



PHOTO NO. 1

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

2 STARS / 2 hviezdičky / 2 hvězdičky / 2 csillag / 2 étoiles / 2 stelle / 2 stele / 2 estrellas / 2 ЗІРОЧКИ



3 STARS / 3 hviezdičky / 3 hvězdičky / 3 csillag / 3 étoiles / 3 stelle / 3 stele / 3 estrellas / 3 ЗІРОЧКИ

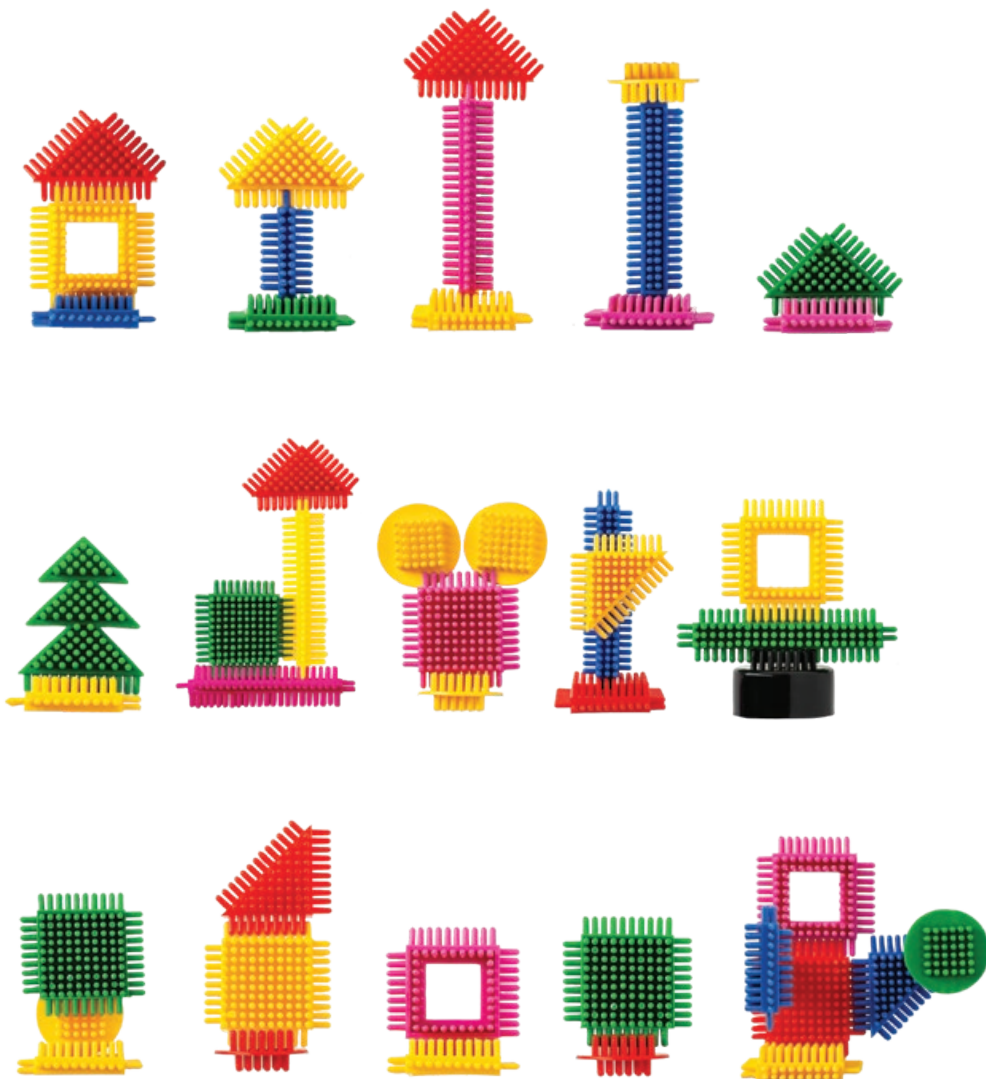


4 STARS / 4 hviezdičky / 4 hvězdičky / 4 csillag / 4 étoiles / 4 stelle / 4 stele / 4 estrellas / 4 ЗІРОЧКИ



HIDDEN JOKER

(6 points) /
tajný žolík
(6 bodov) /
skrytý žolík (6 bodů) /
rejtett joker (6 pont) /
joker caché
(6 points) /
joker nascosto
(6 punti) /
joker ascuns
(6 puncte) /
el comodín escondido
(6 puntos) /
ПРИХОВАНІЙ ДЖОКЕР
(6 балів) /





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