



KROPKA W KROPKĘ

1-4 GRACZY
WIEK 10+

ZAWARTOŚĆ

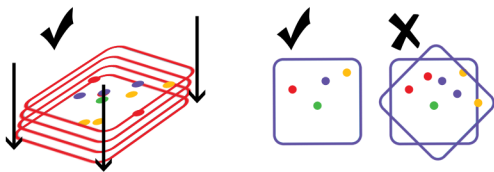
64 lakierowane karty
16 przezroczystych kart (po 4 z każdego koloru)

OPIS

Ułóż 4 przezroczyste karty tak, aby nakładając się na siebie, powtórzyły wzór ułożony przez kropki na jednej z wybranych białych kart. W grę można grać pojedynczo lub w kilka osób. W obydwu przypadkach obowiązują te same zasady.

PODSTAWOWE ZASADY

1. W trakcie układanki należy wykorzystać wszystkie cztery przezroczyste karty do powtórzenia szablonu.
2. Karty można obracać w dowolnym kierunku. Można je również odwracać na drugą stronę.
3. Wszystkie cztery karty muszą się pokrywać tak, aby utworzyć kwadrat.



GRA JEDNOOSOBOWA

Weź zestaw czterech przezroczystych kart o ramkach w tym samym kolorze (pozostałe w 3 innych kolorach odłóż na bok). Pomieszaj białe karty z wzorami i połóż obrazkami do dołu przed sobą. Weź zegarek lub stoper i w wybranym przez siebie okresie czasu (np. 5 lub 10 min) zobacz ile wzorów uda ci się ułożyć. Następnie spróbuj powtórzyć swój rekord.

Uwaga:

Do ułożenia wzoru należy wykorzystać wszystkie cztery przezroczyste karty z jednego koloru. W trakcie gry nie można kłaść przezroczystych kart na białej karcie ze wzorem.

GRA WIELOOSOBOWA (2-4 GRACZY)

Bądź pierwszym graczem, któremu uda się poprawnie ułożyć pięć różnych wzorów.

Potasuj białe karty z wzorami i ułóż je w stosiku na środku obszaru gry, obrazkami do dołu. Każdy z graczy otrzymuje zestaw przezroczystych kart o ramkach w tym samym kolorze.

Gracze odkrywają pierwszą kartę ze wzorem po czym naraz, według zasady kto pierwszy ten lepszy, ścigają się, odtwarzając wzór za pomocą swoich przezroczystych kart.

Gdy gracz ukończy łamigłówkę, powinien krzyknąć „kropka w kropkę!”. Pozostali gracze sprawdzają poprawność ułożenia wzoru. Jeśli ułożony jest poprawnie, osoba która rozwiązała łamigłówkę zabiera białą kartę z rozwiązaniem wzoru. Gracze odkrywają nową białą kartę, tym samym rozpoczynając nową turę. Jeśli rozwiązanie zawiera błąd, gracz który je przygotował jest zawieszony z gry na następną turę i nie może rozwiązywać łamigłówek.

Gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy uzyska pięć białych kart z wzorami.

Inny sposób gry: każdy z graczy otrzymuje własną kartę ze wzorem. Na hasło „start!” gracze ścigają się układając swoje łamigłówki. Po rozwiązaniu łamigłówki gracz sięga po kolejny wzór ze stosiku. Osoba, która jako pierwsza zbierze pięć kart, wygrywa.

SŁOWO OD PRODUCENTA

Zawsze mamy na oku gry jedyne w swoim rodzaju. Gdy tylko wzięliśmy w swoje ręce „W kropce”, wiedzieliśmy, że trafiliśmy w sedno. Zdecydowanie przemawia do nas pomysł przezroczystych, przenikających się kart i sposób w jaki zmuszają nasze mózgi do wysiłonej pracy. Łamigłówki można rozwiązywać we własnym tempie, dla relaksu lub urządzić zawody.

Podpowiedź: kluczem do sukcesu jest umiejętne ukrycie kropek, które nie są potrzebne.

Autor: Dominique Bodin

Na licencji Interlude-Cocktail Games