

Autor:  
**Andrey Kolupaev**

Ilustracje:  
**Natela Manushakian**



# FIGUR FIGLE

Ilustracja na okładce: **Piotr Socha**

## Zarys gry

**Figur Fidle** to gra karciana, w której gracze muszą wykazać się błyskawicznym refleksem i jak najszybciej złapać odpowiednią kartę leżącą na stole.

**Na początek spójrz,  
jakie karty mamy w grze:**

**To jest karta z obrazkiem.**

**To jest karta wyboru.**

Jeden z graczy będzie dobierał kartę z obrazkiem, wyciągając ją ze specjalnego pudełka. Karty przedstawiają zwierzęta, budynki, naczynia i inne różności. Wszystkie prezentowane obrazki złożone są z figur, które mają różne wielkości i kolory. Gdy karta z obrazkiem zostanie już wyciągnięta z pudełka, nie trać ani sekundy!

**GRANNA**

A teraz proszę o uwagę! Gra posiada aż 3 warianty. Do każdego z nich przypisane są osobne pytania – twoim zadaniem będzie udzielenie właściwych odpowiedzi oraz szybkie złapanie odpowiedniej karty wyboru.

### Wariant 1:

#### Uważaj!

Jaki kolor i/lub jaka figura dominuje na karcie z obrazkiem (czyli czego jest najwięcej)?



### Wariant 2:

#### Zagubiona figura

Jakiej figury brakuje?  
Jaka figura występuje na karcie tylko jeden raz?



### Wariant 3:

#### Zgadnij, co to?

Co przedstawia ułożony z figur obrazek, który widzicie na karcie?



## Zawartość pudełka

**Sprawdź teraz, co znajdziesz w pudełku:**

- 54 karty z obrazkami.

Druga strona karty dostarczy ci informacji na temat obrazka i umożliwi wskazanie zwycięzcy danej rundy. Zwróć uwagę na małe ilustracje, z których składa się tło pod każdym obrazkiem.



- *Specjalne pudełko,*

które pozwoli ci wyciągnąć kartę w taki sposób, by żaden z graczy nie zdołał za wcześniej zobaczyć jej drugiej strony (jest tam wiele ważnych informacji).



- 15 kart wyboru

z kolorami i figurami (na odwrocie 9 z tych kart znajdziesz również 9 kategorii).



- *Instrukcja,*

którą właśnie czytasz.

# UWAŻAJ!

Czas poćwiczyć uwagę i umiejętność liczenia w pamięci!

Wiek graczy



## Przygotowanie do gry

- Przetasuj wszystkie karty z obrazkami i włóż je do pudełka w taki sposób, by przez jego okienko widać było symbol odcisku palca (uwaga: w takiej orientacji powinny zostać umieszczone wszystkie karty w pudełku).



- Ułóż na stole 15 odkrytych kart wyboru (tak, jak na wizualizacji poniżej). Upewnij się, że wszyscy gracze mają do nich swobodny dostęp.



- Najstarszy uczestnik rozgrywki zostaje graczem prowadzącym. Wyboru prowadzącego grę możesz dokonać również na podstawie innych, dowolnie ustalonych kryteriów. W grze można też co rundę zmieniać prowadzącego rozgrywkę.

## Jak grać?

Gra składa się z powtarzalnych rund. Każda z nich zawiera 3 kroki:

**Krok 1.** Prowadzący rozgrywkę dobiera kartę, wyciągając ją (bez obracania) ze specjalnego pudełka i kładąc odkrytą na stole.

**Krok 2.** Wszyscy gracze – w tym samym czasie i najszybciej, jak to możliwe – chwytają po jednej karcie wyboru. Gdy gracz wybierze już daną kartę, nie może dokonać zmiany.

**Krok 3.** Kiedy każdy z graczy (również prowadzący rozgrywkę) chwycą po jednej karcie wyboru, karta z obrazkiem jest odwracana na drugą stronę. Gracze liczą zdobyte punkty i przechodzą do wyłonienia zwycięzcy danej rundy. Teraz można zacząć kolejną rundę.

## Jak złapać najlepszą kartę?

By zdobyć kartę wyboru, musisz być pierwszym graczem, który zakryje ją dłonią. Jeśli dwóch lub więcej graczy położy rękę na tej samej karcie, to należy rozpatrzyć ruch tylko tego gracza, którego ręka leżała bezpośrednio na karcie (czyli była najniżej). Pamiętaj, że zanim położysz rękę na danej karcie, musisz przyrzeć się uważnie karcie z obrazkiem. Ważne jest, by dostrzec, jaka figura i jaki kolor występują najczęściej na danej karcie z obrazkiem.

Najłatwiej to wytłumaczyć na przykładzie:

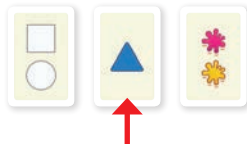
Mamy tu kartę z obrazkiem kota. Najczęściej występującą na niej figurą jest trójkąt, a kolorem – niebieski.

Jak myślisz, którą z trzech zaprezentowanych kart wyboru najlepiej chwycić?

Sprawdź odpowiedź na następnej stronie.



**Świetnie, to jest najlepszy wybór!**



**Jak ustalić zwycięzcę danej rundy?**



Teraz kartę z obrazkiem należy obrócić na drugą stronę. Znajdziesz tam punkty, które przysługują ci za kartę wyboru złapaną w tej rundzie. Im więcej punktów zdobędziesz, tym większe zyskasz szanse na wygraną rundy.

**Spójrzmy, jak to wygląda w praktyce...**

Wszyscy gracze mają przed sobą po jednej karcie wyboru?

Jeśli tak, to odwróć kartę z obrazkiem na drugą stronę.

Z podanych tam informacji dowiesz się, ile punktów udało ci się zdobyć za dobraną kartę wyboru.

Oto przykład: Twój wybór padł na kartę z niebieskim kołem.

W tym wypadku dostajesz 6 punktów, ponieważ:

$$2 + 4 = 6$$



Jeśli wybrana przez ciebie karta przedstawia dwie figury lub dwa kolory, to policz punkty w ten sam sposób. Oto przykład: Twoja karta wyboru prezentuje koło i kwadrat. Otrzymujesz 2 punkty, ponieważ:

$$0 + 2 = 2$$

**Uwaga:** *Cyfry znajdujące się wewnątrz figur i kolorów oznaczają punkty, które zdobywa gracz. Im wyższa cyfra widnieje w figurze lub kolorze, tym więcej razy dana figura i dany kolor występują na karcie z obrazkiem. Przykładowo: Na karcie z kotem najwięcej jest trójkątów, a następnie – kół; najmniej jest zaś kwadratów. Cyfra nie oznacza dokładnej liczby elementów danego typu na karcie z obrazkiem (na karcie z kotem występują kwadraty, mimo że w figurze na odwrocie karty widnieje zero).*

### Jak punktujemy?

Gracz, który ma najwięcej punktów ze wszystkich uczestników rozgrywki, zdobywa wykorzystaną w tej rundzie kartę z obrazkiem i kładzie ją zakrytą przed sobą na stole. Z kolei gracz, który był drugi, zdobywa kartę wyboru (tę, która dała mu drugie miejsce) i również kładzie zakrytą przed sobą na stole. Ta karta wyboru nie bierze już udziału w rozgrywce. Liczba kart wyboru dostępnych dla graczy będzie maleć z rundy na rundę.

**Uwaga:** *Na koniec gry liczyć się będą tylko karty, które gracz zgromadził przed sobą na stole (a nie punkty, które pozwoliły mu wygrać poszczególne rundy).*

### Ważne:

W grze dwuosobowej kartą wyboru nie nagradza się gracza, który zdobył drugie miejsce. Karta jest wtedy usuwana z gry i odkładana do pudełka.

## A co, jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę punktów?

W tym przypadku każdy z remisujących graczy otrzymuje kartę z obrazkiem. Dobierz w tym celu odpowiednią liczbę kart ze specjalnego pudełka i rozdaj je remisującym graczom. Gracze, którzy remisują o drugie miejsce w rundzie, nie otrzymują żadnej karty wyboru.

## Koniec rundy

Kiedy już uda się wyłonić zwycięzców lub zwyciężczynię, runda się kończy. Wszyscy gracze (z wyjątkiem gracza, który zajął drugie miejsce) odkładają dobrane karty wyboru na środek stołu. Zaczyna się kolejna runda (od kroku 1).

## Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy

Gra kończy się w momencie, gdy na środku stołu pozostanie tylko 6 kart wyboru. Każda zdobyta przez gracza karta z obrazkiem daje 2 punkty, a każda karta wyboru jest warta 1 punkt. Punkty, które pozwoliły graczom zdobyć te karty, nie mają znaczenia przy ostatecznej punktacji. Wygrywa ten z graczy, który zdobył największą liczbę punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kart. Jeśli nadal jest remis, gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

### Przykład:

*Na koniec gry Kasia ma 5 kart z obrazkiem i 2 karty wyboru.*

*Zdobywa więc:  $5 \times 2 + 2 \times 1 = 12$  pkt.*

*Bożenka ma 4 karty z obrazkiem i 5 kart wyboru. Otrzymuje:  $4 \times 2 + 5 \times 1 = 13$ .*

*Monika ma 3 karty z obrazkiem i 2 karty wyboru. Zdobywa zatem:  $3 \times 2 + 2 \times 1 = 8$ .*

*Zwyciężczynią rozgrywki zostaje Bożenka.*



# ZAGUBIONA FIGURA

Pora sprawdzić pamięć i koncentrację!

Wiek graczy

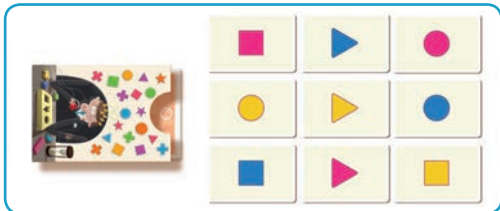


## Przygotowanie do gry

- Przetasuj wszystkie karty z obrazkami i włóż je do pudełka w taki sposób, by przez jego okienko widać było symbol odcisku palca (uwaga: w takiej orientacji powinny być umieszczone wszystkie karty).



- Wybierz 9 kart wyboru, na których znajduje się figura w danym kolorze, i połóż je odkryte (tak, jak na wizualizacji poniżej). Upewnij się, że wszyscy gracze mają do nich swobodny dostęp. Pozostałe karty (z kolorami) odłóż do pudełka.



- Najstarszy gracz zostaje prowadzącym rozgrywkę. Wyboru prowadzącego grę możesz dokonać również na podstawie innych, dowolnie wybranych kryteriów. W grze można też co rundę zmieniać prowadzącego rozgrywkę.

## Jak grać?

Gra składa się z powtarzalnych rund. Każda z nich zawiera 3 kroki:

**Krok 1.** Prowadzący rozgrywkę dobiera kartę, wyciągając ją (bez obracania) ze specjalnego pudełka i kładzie odkrytą na stole.

**Krok 2.** Wszyscy gracze – w tym samym czasie i najszybciej, jak to możliwe – chwytają po jednej karcie wyboru. Gdy gracz wybierze już daną kartę, nie może dokonać zmiany.

**Krok 3.** Kiedy każdy z graczy (również prowadzący rozgrywkę) chwyci po jednej karcie wyboru, karta z obrazkiem odwracana jest na drugą stronę i gracze przechodzą do wyłonienia zwycięzcy danej rundy. Teraz można zacząć kolejną rundę.

## Jak złapać najlepszą kartę?

By zdobyć daną kartę wyboru, musisz być pierwszym graczem, który zakryje ją dłonią. Jeśli dwóch lub więcej graczy położyło rękę na tej samej karcie, to należy rozpatrzyć ruch tylko tego gracza, którego ręka leżała bezpośrednio na karcie (czyli była najniżej).

Pamiętaj, że zanim położysz rękę na karcie, musisz przyrzeć się uważnie karcie z obrazkiem. Ważne jest, by dostrzec, która figura i w jakim kolorze **nie występuje** na danej karcie.

Spójrz, proszę, na przykład:

Mamy tu kartę z obrazkiem kota.  
Przyjrzyj się jej uważnie. Jaka figura  
(i w jakim kolorze) nie występuje na tej karcie?

Sprawdź odpowiedź na następnej stronie.

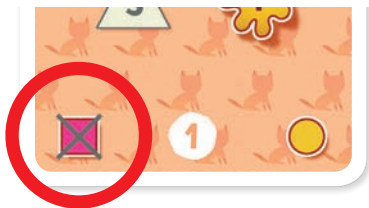


**Świetnie! Na tej karcie nie występuje różowy kwadrat.**



**Jak sprawdzić, czy udało się poprawnie wskazać brakującą figurę w odpowiednim kolorze?**

Odpowiedź na pytanie, której figury i w jakim kolorze brakuje na karcie, znajdziesz na odwrocie karty z obrazkiem – w lewym dolnym rogu.



**Jak punktujemy?**

Gracz, który dobrał poprawną kartę wyboru zostaje zwycięzcą danej rundy. Kartę z obrazkiem, która została wykorzystana w tej rundzie, kładzie zakrytą przed sobą na stole.

Wszyscy gracze (razem ze zwycięzcą) odkładają dobrane karty wyboru na środek stołu. Zaczyna się kolejna runda (od kroku 1).

**Co zrobić, jeśli żaden z graczy nie dobrał poprawnej karty wyboru?**

Każdy z graczy wybrał jakąś kartę wyboru, ale żadnemu z uczestników rozgrywki nie udało się wskazać prawidłowej odpowiedzi. Nikt nie wygrywa więc tej rundy. Wszyscy gracze odkładają dobrane karty wyboru z powrotem na środek stołu. Zaczyna się kolejna runda (od kroku 1).

## Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy

Gra kończy się, gdy tylko jeden z uczestników rozgrywki zdobędzie piątą kartę. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

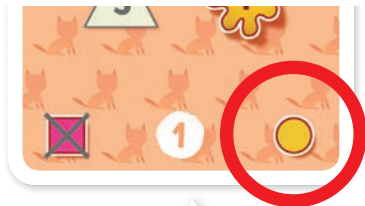
## Inny wariant gry

Zamiast szukać, jaka figura i w jakim kolorze nie występuje na danej karcie, musisz znaleźć figurę w odpowiednim kolorze, która **występuje na karcie tylko raz**.



Oto nasza ulubiona karta z obrazkiem kota. Kolorową figurą, która występuje tylko raz na karcie, jest żółte koło. Spójrz na koci nos, a potem spróbuj znaleźć na obrazku inną taką figurę. Nie, nie uda ci się jej znaleźć.

Odpowiedź na pytanie, która figura i w jakim kolorze występuje na karcie tylko raz, znajdziesz na drugiej stronie karty – w prawym dolnym rogu.



## ZGADNIJ, CO TO?

Przetestuj swoją szybkość reagowania!

Wiek graczy



### Przygotowanie do gry

- Przetasuj wszystkie karty z obrazkami i włóż je do pudełka w taki sposób, by przez jego okienko widać było symbol odcisku palca (uwaga: w takiej orientacji powinny być umieszczone wszystkie karty).



- Wybierz 9 kart wyboru z kategoriami i ułóż je odkryte na stole (tak, jak na wizualizacji poniżej) w miejscu, do którego wszyscy gracze mają swobodny dostęp. Pozostałe karty odłóż do pudełka.



- Najstarszy uczestnik rozgrywki zostaje graczem prowadzącym. Wyboru prowadzącego grę możesz dokonać również na podstawie innych, dowolnie ustalonych kryteriów. W grze można też co rundę zmieniać prowadzącego rozgrywkę.

## Jak grać?

**Każda gra składa się z powtarzalnych rund. Każda z nich zawiera 3 kroki:**

**Krok 1.** Prowadzący rozgrywkę dobiera kartę, wyciągając ją (bez obracania) ze specjalnego pudełka, i kładzie odkrytą na stole.



**Krok 2.** Wszyscy gracze – w tym samym czasie i najszybciej, jak to możliwe – chwytają po jednej karcie wyboru z kategorią. Gdy gracz wybierze już jedną kartę, nie może dokonać zmiany.

**Krok 3.** Gdy każdy z graczy (również prowadzący rozgrywkę) chwyci po jednej karcie wyboru z kategorią, karta z obrazkiem jest odwracana na drugą stronę. Gracze przechodzą do wyłonienia zwycięzcy danej rundy. Teraz można zacząć kolejną rundę.

## Jak złapać najlepszą kartę?

By zdobyć daną kartę wyboru, musisz jako pierwszy zakryć ją dłonią. Jeśli dwóch lub więcej graczy położyło rękę na tej samej karcie, to należy rozpatrzyć ruch tylko tego gracza, którego ręka leżała bezpośrednio na karcie (czyli była najniższej). Przed złapaniem karty wyboru przyjrzyj się uważnie karcie z obrazkiem. Spróbuj znaleźć **kartę wyboru z takim samym obrazkiem** (przedstawiającą tę samą kategorię). Spójrz, proszę, na przykład poniżej:



Mamy tu kartę z obrazkiem kota.

Tutaj mamy karty wyboru z kategoriami.

Na której karcie znajdziemy kota? Tak jest! Musisz złapać kartę pierwszą z lewej strony.



SSAKI

ZAWODY

POJAZDY

PTAKI

OWADY

BUDYNKI

MEBLE

NACZYNIA

ROŚLINY

### Każdy gracz złapał kartę wyboru z kategorią. Co teraz?

Obróć kartę z obrazkiem (dużą kartę) na drugą stronę i porównaj ilustrację znajdującą się w tle karty z obrazkiem z ilustracją na karcie wyboru (na małej karcie).

Gracz, który zdobył kartę wyboru z właściwą ilustracją, wygrywa rundę. Kartę z obrazkiem, która została wykorzystana w tej rundzie, kładzie zakrytą przed sobą na stole. Wszyscy gracze (zwycięzca również) odkładają dobrane karty wyboru z kategorią z powrotem na środek stołu. Zaczyna się kolejna runda (od kroku 1).



## Co zrobić, jeśli żaden z graczy nie dobrał poprawnej karty wyboru?

Każdy z graczy wybrał jakąś kartę wyboru z kategorią, ale żadnemu z uczestników rozgrywki nie udało się wskazać prawidłowej odpowiedzi. W tej sytuacji nikt nie wygrywa rundy. Wszyscy gracze odkładają dobrane karty wyboru na środek stołu i zaczyna się kolejna runda (od kroku 1).

## Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z uczestników rozgrywki zdobędzie piątą kartę. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

## Czas rozpocząć rozgrywkę! Powodzenia!



### Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakiekolwiek braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl). Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informację o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: [www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)

**[www.granna.pl](http://www.granna.pl)**

© 2019 Granna

Wszelkie prawa zastrzeżone

Wyprodukowano w Polsce

Granna Sp. z o.o. ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

**GRANNA**