

Karetní hra pro
chytré hlavičky

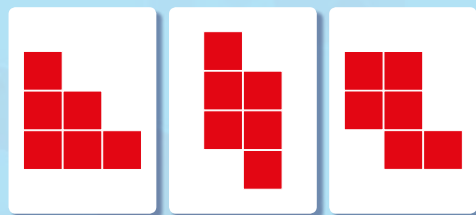
PIX BOX

od Klause Altenburgera
pro 2 až 6 hráčů od 8 let

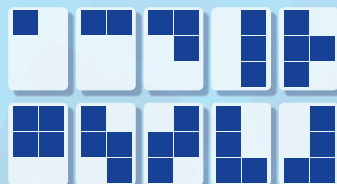
Prostorová představivost a rychlé myšlení jsou důležité! Průhledné pix-karty s modrými čtverci skládáme tak, abychom napodobili červený vzor na kartách s úkoly. Zní to jednoduše, ale jednoduché to není. Zvláště když můžete používat jen vlastní oči!

Obsah:

24 karet s úkoly: na každé kartě je jiný tvar, který se skládá z ČERVENÝCH čtverců.



60 pix-karet: každá karta je průhledná a je na ní vyobrazený tvar, který se skládá z MODRÝCH čtverců; k dispozici je 10 různých tvarů.



Cíl hry:

Cílem hry je nasbírat co nejvíce pix-karet. Hráč kombinuje co možná nejrychleji ve své hlavě modré čtverce na vyložených pix-kartách a snaží se sestavit červený vzor na kartách s úkoly.

Příprava hry:

- Zamíchejte karty s úkoly a pix-karty, každé zvlášť.
- Obě hromádky položte doprostřed stolu obrázky nahoru tak, aby na ně všichni hráči dobře viděli.
- Na hromádku s pix-kartami položte jednu zakrytou kartu s úkolem tak, aby vrchní pix-karta nebyla vidět.

Průběh hry:

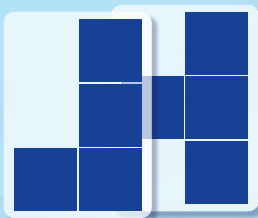
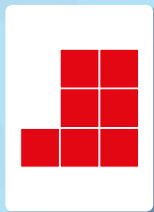
Doprostřed stolu se vyloží 6 pix-karet tak, aby na ně všichni hráči dobře viděli. Je třeba dbát na to, aby karty s modrými čtverci byly otočené obrázky nahoru a navzájem se nepřekrývaly. Vrchní karta z hromádky karet s úkoly udává první červený tvar, který je třeba sestavit. Hra může ihned začít!

Všichni hráči hrají současně a snaží se co možná nejrychleji najít očima správnou kombinaci sestavenou z vyložených pix-karet a poskládat tak červený tvar na kartě s úkoly.

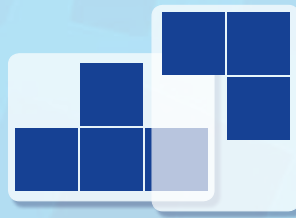
Hráč, který najde vhodnou kombinaci, hlasitě zvolá „Pixbox!“. Jako důkaz vezme hráč odpovídající pix-karty ze stolu a sestaví červený tvar na kartě s úkoly.

Pozor: aby mohl hráč sestavit stejný tvar, skládá pix-karty jednu na druhou. Modré čtverce se ale překrývat nesmí!

Příklad:



špatně



správně

Vyřeší-li hráč úlohu dobře, může si vzít všechny pix-karty, které použil.

Pokud hráč nesestaví správný tvar, musí odevzdat jednu ze svých pix-karet a odložit ji do krabice. Dále ale může hledat s ostatními správné řešení. Nemá-li hráč ještě žádné karty, pak žádnou také neodevzdává.

Poté, co je úloha správně vyřešena, vyložené karty se doplní opět na počet 6 karet. Vyřešená karta s úkoly se z hromádky odebere a odloží stranou. Na kartě, která leží pod odebranou kartou, je zadání dalšího úkolu a hledání znovu začíná.

Nastane-li situace, že úlohu není možné vyřešit s pomocí 6 vyložených pix-karet, je možné položit doprostřed stolu ještě jednu další pix-kartu. To je možné provádět tak dlouho, dokud maximální počet vyložených karet nedosáhne osmi. Pokud se ani poté nezdaří najít správnou kombinaci, odložíme aktuální kartu s úkolem stranou a hledáme řešení další karty s úkolem.

Konec hry:

Hra končí, jakmile spotřebujeme všechny pix-karty z hromádky nebo když už není možné sestavit žádný vzor. Vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce pix-karet.

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Pixbox“, obraťte se, prosím, na:

Piatnik Praha s.r.o.,
Lužná 591,
160 00 Praha 6-Vokovice,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Navštivte nás na facebooku:

[Like us on facebook.com](https://www.facebook.com)