

2378

TANGRAM



rekomendowany

wiek: od lat 4 do 107

liczba graczy: 1 - 6

zawartość pudełka:

- 1) duże trójkąty prostokątne - 12 szt.
- 2) średnie trójkąty prostokątne - 6 szt.
- 3) małe trójkąty prostokątne - 12 szt.
- 4) kwadraty - 6 szt.
- 5) równoległoboki - 6 szt.
- 6) żetony - 60 szt.
- 7) instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

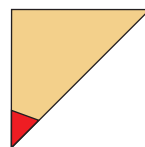
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje możliwość zakrztuszenia się małymi elementami oraz zranienia ostrymi funkcjonalnymi krawędziami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

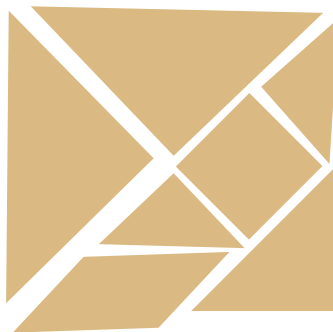
Stan zabawki należy regularnie kontrolować.



„Tangram” to chińska łamigłówka znana od ok. 3000 lat. Składa się z siedmiu elementów w postaci figur geometrycznych (tan), powstałych przez rozcięcie kwadratu. Celem łamigłówki jest odtworzenie położenia wszystkich siedmiu elementów tangramu w przedstawionym obrazku jedynie na podstawie kształtu jego konturów, a także wymyślanie własnych wzorów.

Wariant gry nr 1:

Każdy gracz bierze po jednym komplecie figur, tak aby miał wszystkie figury z jednego zestawu (rys. 1, str.2). Następnie należy otworzyć instrukcję na str. 3 - z sylwetkami wzorów do ułożenia. Wzory muszą być widoczne dla każdego z graczy. Na umówiony sygnał, gracze układają ze swoich figur pierwszą sylwetkę (wzór) z instrukcji. Ten kto pierwszy ułoży wybrany wzór woła STOP! Po sprawdzeniu poprawności ułożonego wzoru z instrukcją, gracz, który zawołał STOP! otrzymuje żeton. Następnie gracze przyglądają się kolejnemu obrazkowi i na sygnał starają się ułożyć go jak najszybciej. Gra trwa do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie jako pierwszy 5 żetonów. Ten gracz zostaje zwycięzcą.



rys.1
komplet figur

Wariant gry nr 2 (dla 3 graczy):

Przed rozpoczęciem gry należy rozsypać na stole wszystkie elementy. Instrukcję do gry należy położyć tak, by były widoczne wzory (czarne sylwetki). Na sygnał gracze starają się ułożyć 2 wzory (w kolejności od str. 3) z przedstawionych w instrukcji, dobierając elementy ze wspólnego zbioru na stole. Ten, kto ułoży pierwszy, woła STOP!, a za prawidłowe ułożenie, gracz otrzymuje żeton. Gracze układają tak po 2 wzory, w kolejności przedstawionej w instrukcji. Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie jako pierwszy 5 żetonów. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

Wariant gry nr 3:

Przed rozpoczęciem gry, jej uczestnicy wybierają wzór z instrukcji do ułożenia. Wszyscy gracze układają wspólnie z jednego kompletu elementów wybrany wzór. Po ułożeniu, wzór należy

zniszczyć, mieszając jego elementy. Teraz, na sygnał, wszyscy gracze starają się jak najszybciej ułożyć ze swoich elementów układany i zapamiętany wcześniej wzór (nie patrząc do instrukcji). Ten, kto zrobi to jako pierwszy woła STOP! Po sprawdzeniu poprawności ułożonego wzoru, gracz który zawołał STOP! otrzymuje żeton. Następnie gracze wybierają kolejny wzór do ułożenia. Gra kończy się gdy jeden z graczy zdobędzie jako pierwszy 5 żetonów. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

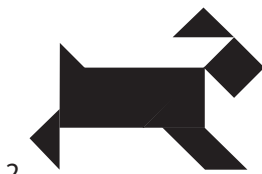
Zabawa:

Z siedmiu elementów ułóż wzory pokazane w instrukcji.

Wzory do układania:



KRÓLIK



PIES 1



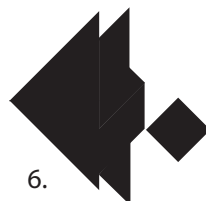
PIES 2



ŁABĘDŹ



KOT



RYBA 1



KOŃ



CZŁOWIEK 1

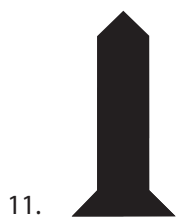


CZŁOWIEK 2



10.

CZŁOWIEK 3



11.

RAKIETA



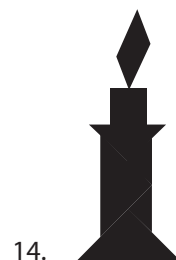
12.

KRZESŁO



13.

GOŁĄB



14.

ŚWIECA



15.

DOM 1



16.

DOM 2



17.

KRUK



18.

WIELBŁĄD



19.

BĄCZEK



20.

ŻÓŁW



21.

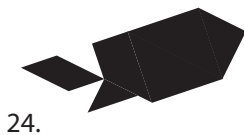
ŁÓDKA 1



ŁÓDKA 2



MIŚ



RYBA 2



CZAJNIK



CZŁOWIEK
NA KONIU



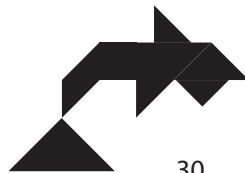
STATEK



MUREK



LIS



REKIN



PINGWIN



LAMA



KROKODYL



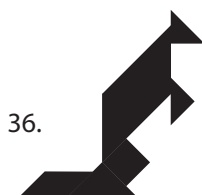
34.

KACZKA



35.

DZIK



36.

KANGUR



37.

KURA



38.

PTAK



39.

KOGUT



40.

MOST



41.

GÓRY



42.

MŁOTEK



43.

CHOINKA



44.

GĘŚ



45.

JABŁKO

46.



KOSZULA

47.



KOBIETA

48.



KONEWKA

49.



DELFIN

50.



ŻYRAFA

51.



ŻÓŁW

52.



BYK

53.



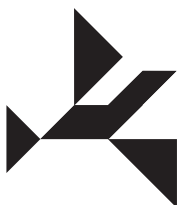
DUCH

54.



SAMOLOT

55.



GOŁĄB

56.



WIATRAK

57.



LEW



MOTOR



CUKIEREK



PIRAMIDA



KRAB

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:
Z.P. „ALEXANDER”
Piotr Pundzis
80 - 209 CHWASZCZYNO
k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.