



Zanim rozpoczniesz grę dwuosobową lub zadania dla 1 gracza, przygotuj planszę: rozdziel pojemnik na dwie części, a następnie umieść na stole niebieską podstawkę niewielkim otworem skierowanym do góry. W otwór ten wsuń rogiem przezroczystą kostkę. Dociskaj, dopóki nie usłyszysz charakterystycznego kliknięcia.

WARIANT DWUOSOBOWY

Przygotowanie

Każdy z graczy wybiera zestaw 8 klocków w jednym z dostępnych kolorów (czerwony lub żółty). Oba zestawy klocków są identyczne.

Cel gry

Gracze na zmianę wykonują swoje tury, stopniowo budując wspólną kostkę. Grę zwycięża gracz, który na trzech górnych (widocznych) bokach kostki będzie miał więcej małych kwadratów w swoim kolorze.

Jak grać

W dowolny sposób wybieracie gracza, który rozpocznie grę. Gracze na zmianę umieszczają w kostce po 1 klocku w swoim kolorze.

Pamiętajcie, że:

- Klocki należy układać wewnątrz kostki. Maksymalny rozmiar kostki to 4x4x4. Klocki nie mogą wystawać poza ten obszar.
- Klocki muszą być układane równo, tak aby pasowały do kwadratowych boków kostki.
- Klocki po umieszczeniu w kostce muszą stać stabilnie. Nie mogą się chwiać ani przewracać innych, wcześniej ułożonych klocków.
- Raz umieszczony klocek nie może zmienić swojego położenia - nawet chwilowo - aż do końca gry. Gracze muszą wpasowywać swoje klocki w kostkę, która rozbudowuje się z każdą turą gracza.

Jeśli gracz nie jest w stanie umieścić swojego klocka w kostce zgodnie z powyższymi zasadami, opuszcza swoją turę, ale gra dalej.

Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy żaden z graczy nie jest w stanie umieścić klocka w kostce. Gracze zliczają wówczas kwadraty w swoim kolorze, które są widoczne na trzech górnych bokach kostki. Ten z graczy, który ma ich więcej, wygrywa grę.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Zanim rozpoczniesz zabawę, przygotuj kostkę, usuwając ze środka wszystkie klocki. Następnie wybierz zadanie.

- 1 Umieść w kostce klocki pokazane na ilustracji do zadania. W niektórych zadaniach ten etap przygotowania jest pomijany. Jeśli na ilustracji nie ma pokazanego początkowego ułożenia klocków, to zaczynasz zadanie z pustą kostką do gry.
- 2 Układaj pozostałe klocki w kostce w taki sposób, aby odwzorować kształt i rozmieszczenie kolorów przedstawione na ilustracji do wybranego zadania.
 - Zadania z poziomów **STARTER** i **JUNIOR** wykorzystują 8 czerwonych klocków. Przy ich pomocy zbudujesz na wpół czerwoną kostkę (o wymiarach 4x4x2)
 - Zadania z poziomów **EXPERT**, **MASTER** i **WIZARD** wykorzystują wszystkie 16 klocków. Przy ich pomocy zbudujesz całą żółto-czerwoną kostkę o wymiarach 4x4x4.
- 3 Pamiętaj, że każde zadanie ma tylko jedno prawidłowe rozwiązanie, które możesz sprawdzić na końcu książeczki.

OSTRZEŻENIE: Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko zadławienia. Produkt nie do spożycia. Wyprodukowano w Chinach.



©2002-2008 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Day&Night SMART
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be | www.SmartGames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuvigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum Sp. z o.o., sp.k. | ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | www.ateneum.pl