

Imagen A, Picture A, Image A

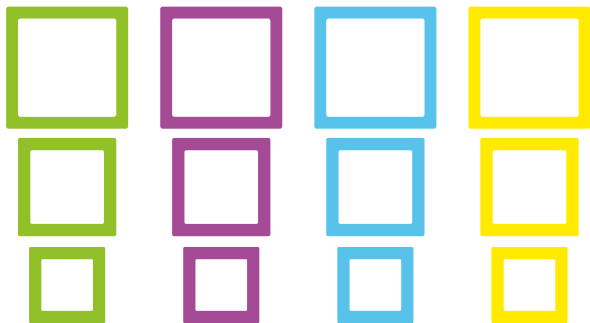


Imagen 1, Picture 1, Image 1



Imagen 2, Picture 2, Image 2



Imagen 3, Picture 3, Image 3



Imagen 4, Picture 4, Image 4



JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es

cayro

338/0623/es-en-fr



(ES)

Juego de rapidez y razonamiento espacial de 2 a 4 jugadores a partir de 8 años.

CONTENIDO

- 48 cuadrados de madera
- 50 tarjetas con retos en las dos caras

¿CÓMO SE JUEGA?

Se destaca un reto y el primero que consigue imitar la disposición de las piezas será el ganador. Pero ojo, que no es tan fácil identificar los tamaños de las piezas y si están en vertical, manteniendo el equilibrio o en horizontal, sobre la mesa. ¿Te atreves?

PREPARADOS

Cada jugador toma 12 cuadrados, uno pequeño, uno mediano y uno grande de cada color.

(Imagen A)

Coloca las tarjetas en el centro de la mesa formando un mazo. Los retos están numerados del 1 al 100, donde 1 es el más sencillo y 100 el más difícil. Así que si quieres un juego que vaya subiendo de dificultad poco a poco, ordena las tarjetas del 1 al 100. Si te da igual, barájalas para formar el mazo.

A JUGAR

En cada turno un jugador gira la primera carta del mazo y todos a la vez han de construir la figura que se muestra en la tarjeta. El primero en colocar la mano sobre la tarjeta volteada, si tiene la figura formada correctamente, será el vencedor de la ronda y se quedará la tarjeta. Pero atención, pueden darse casos en los que haya piezas superpuestas y tendrás que colocarlas en el mismo orden, o figuras que en vez de tenerlas que montar planas sobre la mesa, las tendrá que construir en vertical, manteniendo el equilibrio. Estas últimas figuras las identificarás porque en la tarjeta aparece una raya negra que representa la mesa. No importa en qué dirección

esté la línea, deberás formar el patrón verticalmente teniendo en cuenta que la línea negra será la base de tu figura.

NIVEL 1 1 50

Hacer coincidir los cuadrados frente a cada jugador como aparecen en la imagen. (Imagen 1)

NIVEL 2 61 75

Algunas tarjetas requieren organizar los cuadrados planos sobre la mesa y agregar una capa o capas adicionales, tal como muestra la imagen. (Imagen 2)

NIVEL 3 76 100

La línea negra en la tarjeta representa la mesa. En esta ocasión debes apilar los cuadros verticalmente para ganar la partida. (Imagen 3) En el nivel 3, la línea negra puede no estar orientada hacia el jugador cuando se voltea la tarjeta. Esto hace que la partida se complique. Recuerda la línea negra representa la mesa y no importa en qué dirección se encuentre la línea, deberá construir el patrón verticalmente para que coincida con la tarjeta como si la línea estuviera orientada al jugador, como la muestra anterior.

Los ejemplos dados a continuación son correctos y facilitarán el juego. (Imagen 4)

Sanciones:

- Si eres el primero en poner la mano sobre la tarjeta, pero la figura no está resuelta correctamente, deberás devolver una de sus cartas al final del mazo del centro de la mesa.
- Si la figura cae después de que el jugador haya puesto la mano sobre la tarjeta que se está jugando, este devolverá una de sus tarjetas ganadas al final del mazo central.

Los jugadores, determinan colectivamente si las figuras coinciden con los patrones de las tarjetas.

¿QUIÉN HA GANADO?

Después de completarse 5 rondas el jugador que haya conseguido más tarjetas será el ganador.



EN

Game of speed and spatial reasoning for 2 to 4 players from 8 years old onwards.

CONTENTS

- 48 wooden frames
- 50 cards with challenges on both sides

HOW TO PLAY

A challenge is uncovered and the first to succeed in imitating the arrangement of the pieces will be the winner. But be careful! It isn't easy to identify the sizes of the pieces and whether they're vertical, keeping balance or horizontal, on the table. Do you dare?

READY?

Each player takes 12 frames - a small one, a medium-sized one and a large one, of each colour. **(Picture A)**
Place the deck of cards in the centre of the table, forming a deck. The challenges are numbered from 1 to 100, where 1 is the simplest and 100 the most difficult. Thus, if you want a game that gets more difficult bit by bit, order the cards from 1 to 100. Otherwise shuffle them to form the deck.

LET'S PLAY!

In each turn, a player turns over the first card in the deck and, at the same time, everyone has to construct the figure shown on the card. The first one to place their hand on the card turned over, if they have the figure correctly formed, will be the winner of the round and will keep the card. But watch out! There may be cases where there are overlapped pieces and you'll have to place them in the same order, or figures which, instead of having to put them together flat on the table, you'll have to build them vertically, maintaining the balance. You'll identify these last figures because a black line representing the table appears on the card. The direction of the line doesn't matter. You must form the pattern

vertically, taking into account that the black line will be the base of your figure.

LEVEL 1 1 50

Make the frames in front of each player match, as shown in the picture. **(Picture 1)**

LEVEL 2 51 75

Some cards require the flat frames to be organised on the table and one or more layers to be added, as shown in the picture. **(Picture 2)**

LEVEL 3 76 100

The black line on the card represents the table. On this occasion, you must stack the frames vertically to win the game. **(Picture 3)**
In Level 3, the black line can't be directed towards the player when the card is turned over. This makes the game more complicated. Remember that the black line represents the table and the direction of the line doesn't matter. You must build the pattern vertically so that it matches the card, as if the line were facing the player, as in the previous example. The examples given below are correct and will make the game easier. **(Picture 4)**

Penalties:

- If you're the first to put your hand on the card, but the figure isn't correctly solved, this player must return one of their cards to the bottom of the deck in the centre of the table.
- If the figure falls after the player has put their hand on the card in play, this player must return one of the cards they've gained to the bottom of the deck.

The players decide together whether the figures match the patterns in the cards.

WHO IS THE WINNER?

After 5 rounds have been completed, the player who has gained the most cards will be the winner.



FR

Jeu de rapidité et d'orientation spatiale pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

CONTENU

- 48 pièces carrées en bois
- 50 cartes avec des défis recto-verso

COMMENT JOUER ?

Une carte défi est retournée et le premier qui réussit à reproduire l'agencement des pièces sera le gagnant. Mais attention, ce n'est pas si facile ! Il faut identifier la taille des pièces et remarquer si elles sont posées verticalement en équilibre ou à plat sur la table. Alors, vous vous lancez ?

PREPARATION

Chaque joueur prend 12 pièces en bois : une petite, une moyenne et une grande de chaque couleur.

(Image A)

Placer les cartes au centre de la table formant la pioche. Les défis sont numérotés de 1 à 100, où 1 est le plus facile et 100 le plus difficile. Donc, si vous voulez un jeu qui augmente petit à petit en difficulté, ordonnez les cartes de 1 à 100. Si vous ne vous en souciez pas, mélangez-les pour former la pioche.

JOUONS !

A chaque tour, un joueur retourne la carte du dessus de la pioche et tous en même temps doivent construire la figure indiquée sur la carte. Le premier à placer sa main sur la carte retournée, si le motif a bien été reproduit, sera le gagnant de la manche et gardera la carte. Mais attention, il y a des cas où les pièces sont superposées et vous devrez les placer dans le même ordre. Il y a aussi des figures qu'il ne faudra pas construire à plat sur la table, mais verticalement en les gardant en équilibre. Vous identifierez ces défis grâce à une ligne noire sur la carte ; celle-ci représente la table. Peu importe l'orientation de

la ligne, vous devez former le motif verticalement en tenant compte du fait que la ligne noire sera la base de votre construction.

NIVEAU 1 1 50

Chaque joueur doit disposer ses carrés tels qu'ils apparaissent sur la carte. **(Image 1)**

NIVEAU 2 51 75

Pour certaines cartes, il est nécessaire de disposer les carrés à plat sur la table et d'ajouter des couches supplémentaires, comme indiqué dans l'image. **(Image 2)**

NIVEAU 3 76 100

La ligne noire sur la carte représente la table. Cette fois, vous devez empiler les carrés verticalement pour gagner la partie. **(Image 3)**
Au niveau 3, il est possible que la ligne noire ne soit pas face au joueur lorsque la carte est retournée. Cela rend le jeu plus difficile.

N'oubliez pas que la ligne noire représente la table. Peu importe l'orientation de la ligne, vous devez former le motif verticalement, en tenant compte du fait que la ligne noire sera la base de votre construction.

Les exemples donnés ci-dessous sont corrects et faciliteront le jeu. **(Image 4)**

Décompte :

- Si vous êtes le premier à mettre la main sur la carte, mais que le motif n'est pas reproduit correctement, vous devrez rendre une de vos cartes et la placer sous la pioche, au centre de la table.
- Si la figure tombe après que le joueur ait placé sa main sur la carte qui est en jeu, il rendra une de ses cartes et la placera sous la pioche centrale.

Ce sont les joueurs qui déterminent collectivement si les figures correspondent bien aux motifs sur les cartes.

QUI A GAGNÉ ?

Une fois 5 manches terminées, le joueur qui a le plus de cartes sera le gagnant.