



IPKA
TOYS & TOOLS

بازی انبر و بلوک



ایپکا

گروه ابزارآلات آموزشی شرکت ایران پتک

کارخانه: اراک-شهرک صنعتی شماره یک- صندوق پستی ۱۱۴۶

تهران-صندوق پستی: ۹۵۸-۱۹۶۱۵ تلفن: ۰۲۱-۲۵۹۰۸



ipkatoys



@ipkatoys



www.ipka.ir



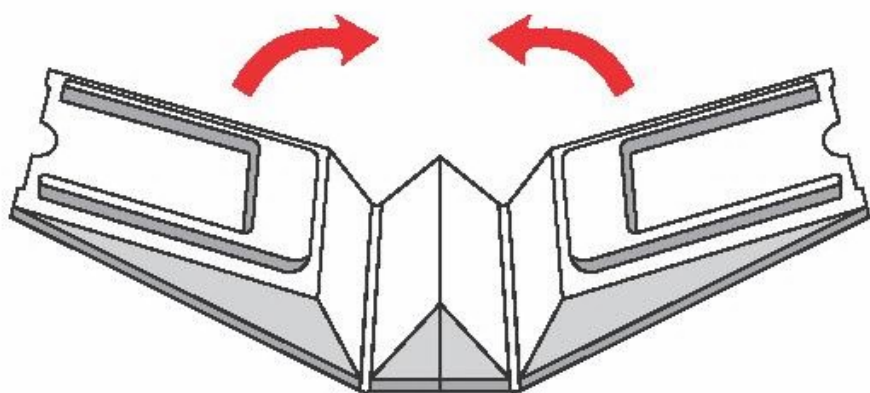
محتویات

- ۲۰ عدد بلوک چوبی (دو مجموعه همسان از ۱۰ بلوک)
- ۲ عدد انبر چوبی
- ۸۰ عدد کارت
- ۱ عدد جا کارتی

بازی انبر و بلوک ایپکا

در بازی انبر و بلوک، دو بازیکن به رقابت می پردازند و بازیکنی که بلوک های چوبی را طبق کارت الگو، زودتر بر روی هم بچیند، برنده بازی محسوب می شود. نکته قابل توجه در این بازی این است که برای برداشتن و قرار دادن بلوک های چوبی، به جای دست از انبر استفاده می شود! بنابراین تبحر در بازی به مهارت حرکتی زیادی در استفاده از دست نیاز دارد.





لازم است پیش از شروع بازی، جا کارتی را بسته، دو طرف آن را به هم چفت کنید. جا کارتی آماده است تا به همین صورت برای بازی های دیگر هم استفاده شود و نیز پس از هر بازی، به راحتی در جعبه قرار گیرد.

آماده سازی

جا کارتی را در وسط میز، بین دو بازیکن قرار دهید. کارت ها را بر زده و کنار جا کارتی بگذارید. بلوک ها را با توجه به تصویر، به تعداد مساوی بین دو بازیکن تقسیم کرده و انبر ها را کنار آن ها قرار دهید.





هدف از بازی

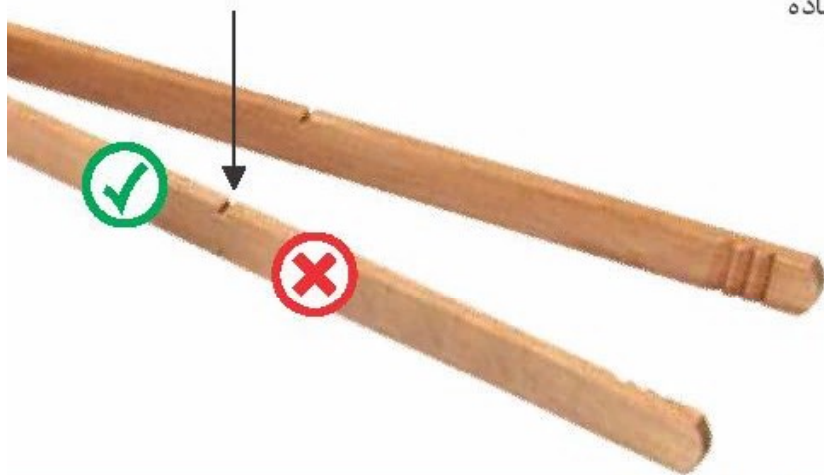
بازیکنان سعی می کنند الگوی موجود بر روی کارت را در کوتاهترین زمان ممکن، با استفاده از انبر و بلوک ها بازسازی کنند. بازیکنی برنده است که بالاترین امتیاز را به دست آورد.

قوانین بازی سه و چهار نفره

در هر بازی، دو نفر مقابل هم قرار می گیرند. در بازی سه و چهار نفره در هر دور، سه رقابت انجام می شود. هر بازیکن باید قبل از اتمام بازی، با دو بازیکن دیگر بازی کرده باشد.

- بازیکنان در حین بازی باید موارد زیر را رعایت کنند:
- بلوک ها با دست لمس نشوند. (فقط از انبر استفاده شود).
- از دست دیگر استفاده نشود.
- دست از قسمت علامت روی انبر (طبق تصویر زیر) جلوتر نیاید.
- از ضربه زدن به میز که موجب فرو ریختن سازه رقیب خواهد شد، خودداری شود.

اولین رقابت از طریق قرعه کشی و انتخاب دو بازیکن آغاز می شود. این دو بازیکن، بازیکنان اصلی نام دارند. بازیکنانی که در انتظار فرا رسیدن نوبت بازی هستند، بازیکنان ذخیره نامیده می شوند. هر کدام از بازیکنان اصلی، یک مجموعه همسان از ۱۰ بلوک و یک انبر در اختیار دارند. یکی از بازیکنان ذخیره، یک کارت از دسته کارت ها بیرون می کشد و در جا کارتی قرار می دهد. سپس جا کارتی را روی میز، بین دو بازیکن قرار می دهد به طوری که هر دو بتوانند به راحتی تصویر روی کارت را ببینند. سپس فرمان شروع بازی را صادر می کند. هر کدام از بازیکنان اصلی، به سرعت، انبر را با یک دست بر می دارد. بازیکنان مجاز به استفاده از دست دیگر خود نیستند. اکنون بازیکنان باید بلوک ها را با استفاده از انبر برداشته و الگوی روی کارت را بسازند.





هر بازیکن اصلی، سه رقابت را در هر دور بازی انجام می دهد. بازیکن برنده در هر دور، با بازیکن ذخیره وارد رقابت می شود. بازی به همین صورت ادامه پیدا می کند تا هر بازیکن سه رقابت با دیگر بازیکنان داشته باشد.

در بازی چهار نفره، هنگامی که رقابت بازیکنان اصلی به پایان می رسد، دو بازیکن ذخیره بازی خود را آغاز می کنند.

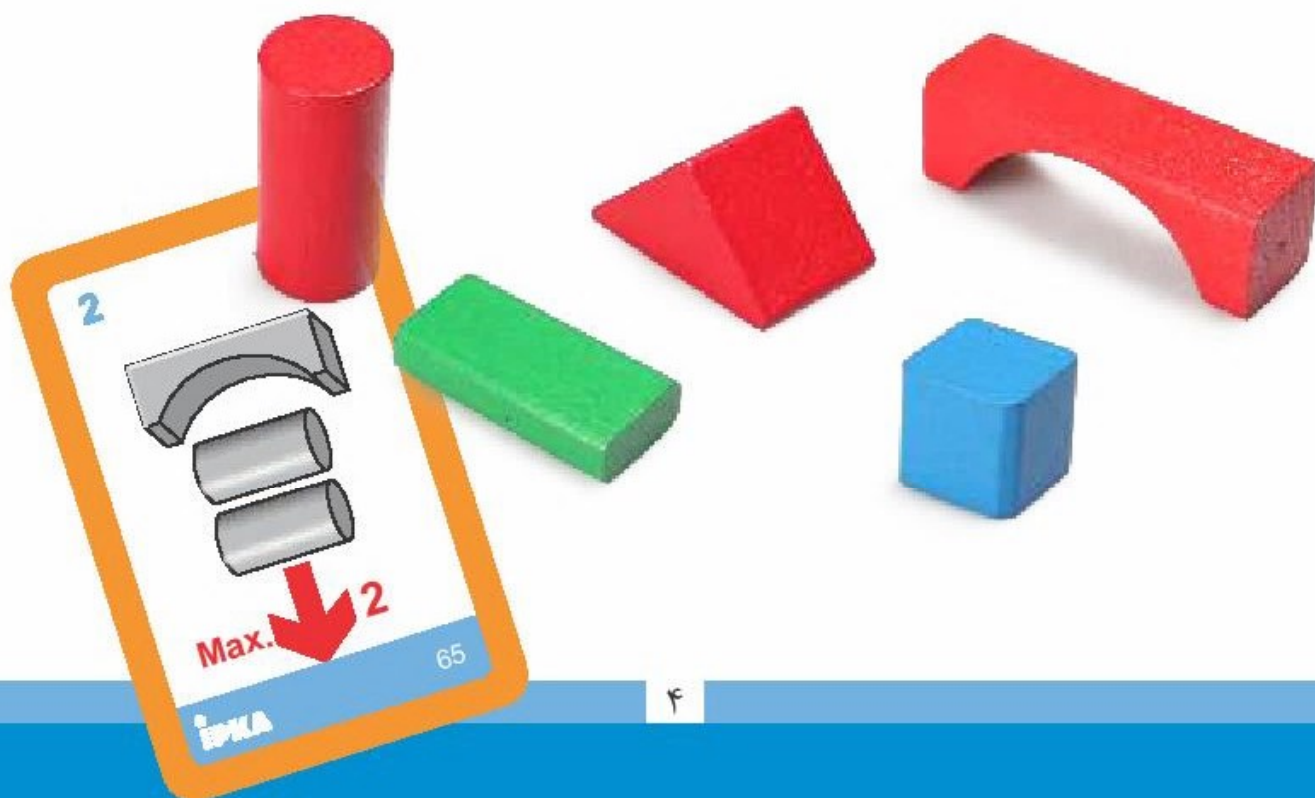
A ، B ، C و D نمایانگر چهار بازیکن می باشد.

بازی سه نفره	بازی چهار نفره	
A مقابل C	A مقابل D	دور اول
A مقابل B	B مقابل C	دور دوم
B مقابل C	A مقابل B	دور سوم
A مقابل C	C مقابل D	دور چهارم
A مقابل B	A مقابل C	دور پنجم
B مقابل C	B مقابل D	دور ششم

با اعلام اتمام بازی توسط بازیکنی که زودتر ساختار روی کارت را بازسازی کرده، هر دو از بازی دست می کشند. بازیکنان ذخیره، صحیح بودن سازه چیده شده را بررسی می کنند. در صورت درست بودن سازه، کارت بازی به بازیکن برنده تعلق می گیرد. اما در صورت صحیح نبودن، کارت از آن بازیکن مقابل خواهد شد.

هر بازیکن کارت هایی که به دست آورده را تا پایان بازی نزد خود نگه می دارد.

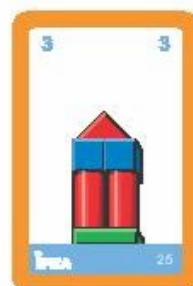
در این هنگام، بلوک ها دوباره بر روی میز چیده شده و کارت جدید در جا کارتی قرار می گیرد تا دور بعدی بازی آغاز شود.





کارت های بازی

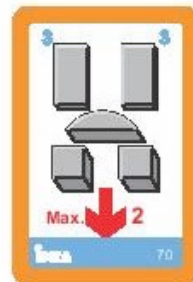
در این بازی، کارت ها به سه گروه تقسیم می شوند:
۱-کارت هایی که تصویری با بلوک های رنگی را نمایش می دهند. این گروه از کارت ها نشان می دهند که دقیقاً چه ساختاری باید بازسازی شود.



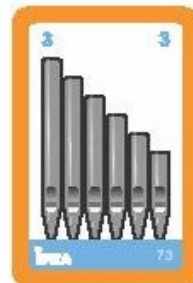
۲-کارت هایی که یک شماره بزرگ قرمز را نشان می دهند، مثل (۳، ۴، ۵ یا ۱۰). این کارت ها تعیین می کنند که چه تعداد بلوک بدون در نظر گرفتن شکل و رنگ مشخص باید به صورتی بر روی هم قرار گیرند که حداکثر دو بلوک (Max. 2) با سطح میز تماس داشته باشد و تعادل سازه حفظ شود.



۳-کارت هایی که اشکال خاکستری را نمایش می دهند. این کارت ها تعیین می کنند که چه تعداد بلوک با در نظر گرفتن شکل مشخص و بدون توجه به رنگ باید به صورتی بر روی هم قرار گیرند که حداکثر دو بلوک (Max. 2) با سطح میز تماس داشته باشد و تعادل سازه حفظ شود.



۴-کارت هایی که سوت های خاکستری را نمایش می دهند. این کارت ها تعیین می کنند که بازیکنان باید در کوتاهترین زمان شش عدد از بلوک هایی که در اختیار دارند را از بزرگ به کوچک و از چپ به راست در یک ردیف بچینند.



نکته : شماره های آبی رنگ کوچک در قسمت بالای کارت ها نشان دهنده سطح دشواری و نیز امتیاز هر کارت است: ۱، ۲، ۳ یا ۴.

پایان بازی و محاسبه امتیازات

در بازی چهار نفره، بازی زمانی تمام می شود که هر بازیکن سه رقابت در مقابل سه بازیکن دیگر انجام داده باشد. در بازی سه نفره، بازی زمانی تمام می شود که هر بازیکن دو رقابت در مقابل هر یک از دو بازیکن دیگر انجام داده باشد. (به جدول صفحه ۴ رجوع شود).
برای تعیین برنده نهایی، هر بازیکن امتیاز کارت هایی را که برده است، جمع می زند. بازیکن برنده، بازیکنی است که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد. اگر دو بازیکن امتیاز یکسان داشته باشند، یک بازی دیگر در برابر هم انجام می دهند تا برنده نهایی مشخص شود.



قوانین بازی برای حرفه ای ها

برای به حداقل رساندن فاکتور "شانس" در بازی، بهتر است کارت ها طبق امتیازشان دسته بندی شده و کارت های شماره ۱ از بازی خارج شوند.

کارت ها با امتیاز ۲، ۳ و ۴ را جداگانه دسته بندی کنید. ● برای اولین بازی از دسته کارت ها با امتیاز ۲ استفاده شود.

● برای دومین بازی از دسته کارت ها با امتیاز ۳ استفاده شود.

● برای سومین بازی از دسته کارت ها با امتیاز ۴ استفاده شود.

در صورت تساوی نتیجه، یک کارت از دسته کارت ها با امتیاز ۴ انتخاب و بازی نهایی برای تعیین برنده انجام می شود.

قوانین بازی دو نفره

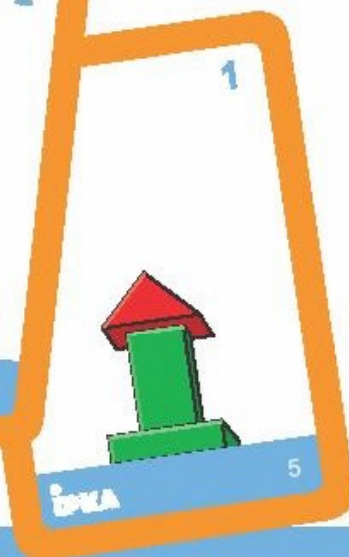
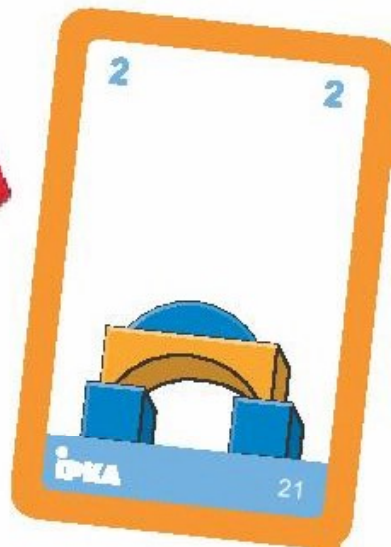
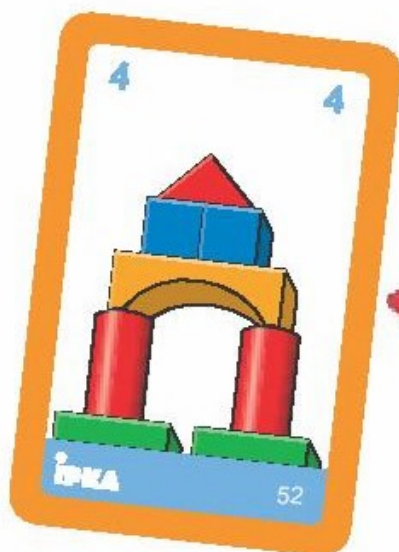
برای بازی بین دو بازیکن، قوانین با تغییرات اندک مانند قوانین ذکر شده است.

۱- این امکان وجود دارد که بازیکنی که کارت می کشد تصویر روی کارت را زودتر از حریف ببیند، بنابر این در هر دور بازی، بازیکنان به نوبت کارت کشیده و در جاکارتی قرار می دهند.

۲- کل بازی در ۶ دور انجام می گیرد که در هر دور یک کارت از دسته کارتها انتخاب می شود. بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب نماید، برنده بازی محسوب می شود. در صورتی که امتیازها مساوی شود، یک بازی نهایی، برنده را تعیین می کند.

پیشنهاد برای بازی کودکان کم سن

کودکان برای شروع می توانند تنها با کارت هایی بازی کنند که شماره ۱ و ۲ در قسمت بالای آنها درج گردیده است. پس از کسب مهارت در کارت های مذکور، کارت هایی با شماره ۳ و در نهایت تمام کارت ها وارد بازی می شوند.





Rules for two players

.....

For only two players the same rules apply with a few changes:

1. To avoid one player gaining an advantage because they can see the building card before their opponent sees it, both players take turns drawing cards and putting them in the card holder.
2. Six contests are played in total. The player with the highest number of points wins. In the event of a draw there is one final contest to decide the winner.

Recommendations when younger children are playing

.....

All the players agree only to use those building cards worth one and two points in the early rounds.

After some practice, cards worth three points can be introduced and then finally all the cards can be used.

Rules for experts

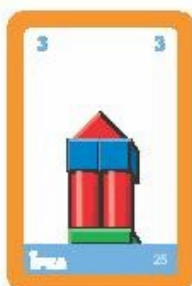
.....

In order to reduce the element of chance, the building cards can be sorted according to their value. Cards worth only one point can be put back in the box.

Cards worth 2, 3 and 4 points are put into three separate piles.

- The first contest is played with a card drawn from the pile of cards worth two points.
- The second contest is played with a card drawn from the pile of cards worth three points
- The third is played with a card drawn from the pile of cards worth four points. In the event of a draw, the experts play a card worth four points.





The building cards

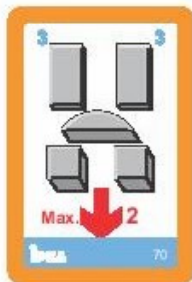
There are three different types of building card

1. Cards showing a structure consisting of colored building blocks. These cards show exactly which structure has to be reproduced.



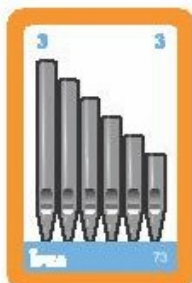
2. Cards showing a large red number (3, 4, 5 or 10). This number determines how many building blocks of any shape and color are to be used in a building contest.

Important: No matter how many building blocks are to be used, only two blocks are allowed to touch the surface of the table.



3. Cards showing gray shapes. These cards determine which shapes must be used without specifying colors. Each shape represents one building block.

Important: No matter how many building blocks are to be used, only two blocks are allowed to touch the surface of the table.



4. In addition, there are two gray cards which show organ pipes. If these cards are drawn, the active players arrange six of their building blocks in a row in descending order of size from left to right.

The small blue numbers in the top left and right hand corners of the card indicates both the level of difficulty and the point value of the card: 1, 2, 3, or 4

End of the Game and Scoring.

With four players the game is over when each player has played one round of three contests against each opponent.

With three players the game is over when each player has played two rounds of three contests against both opponents. (see table on page 4)

To determine the overall winner, each player adds up the points on the cards they have won.

The player with the highest number of points is the winner. If two players have the same number of points they play one final game against each other to decide who is the winner.



The player who has managed to reproduce the structure on the card shouts "stop!" and their opponent stops building. Now the inactive players check whether the faster player of the two has reproduced the structure on the card correctly.

If this is the case, the faster player receives the building card.

If this is not the case (i.e. the structure is not accurate) the slower of the two players receives the card.

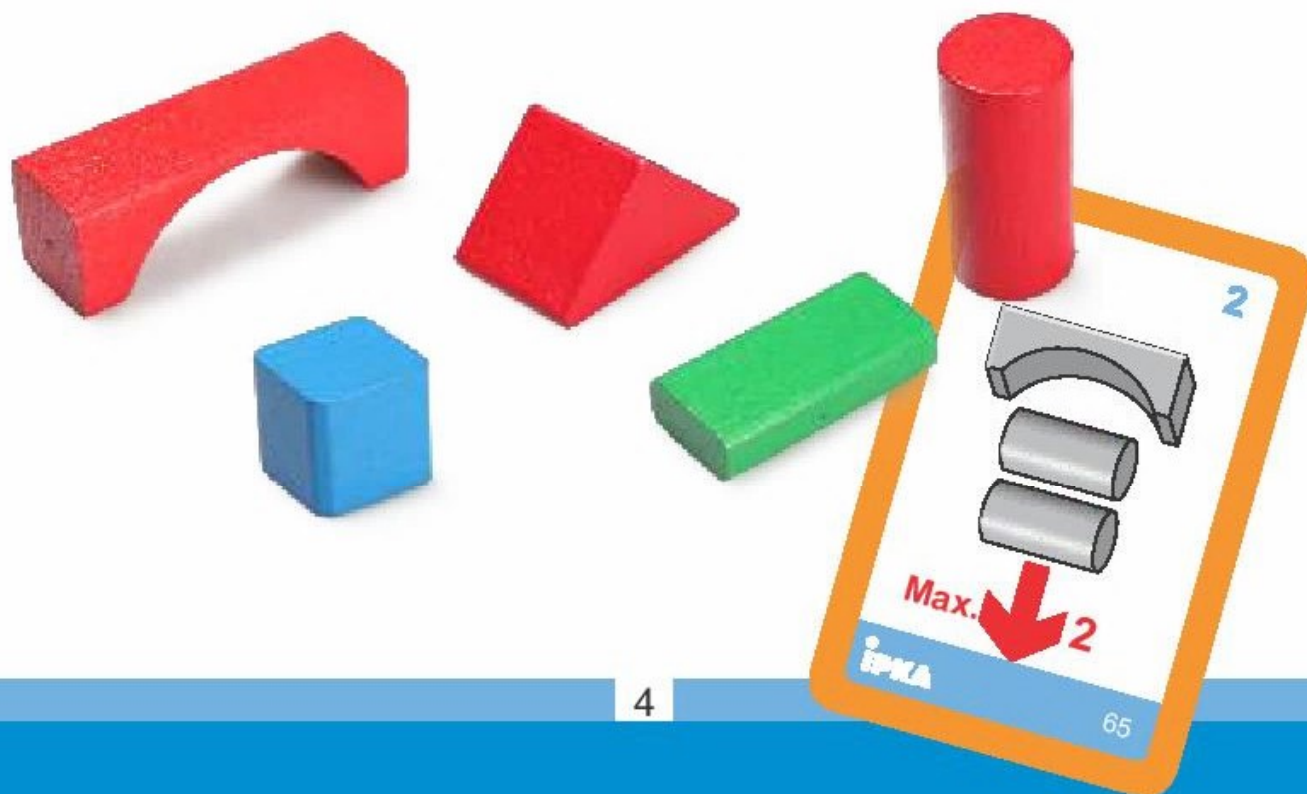
Each player keeps the building cards they have obtained until the end of the game.

Now both constructions are dismantled in preparation for the next contest.

The active players complete three contests per round to compete for three building cards. After these three contests, the next two players compete.

With four players, the active players become inactive players and vice versa. The schedule is as follows:

	Four players:	Three players:
1 st round	A plays against D	A plays against C
2 nd round	B plays against C	A plays against B
3 rd round	A plays against B	B plays against C
4 th round	C plays against D	A plays against C
5 th round	A plays against C	A plays against B
6 th round	B plays against D	B plays against C





Object of the game

Players try to reproduce the structures illustrated on the building cards as quickly as possible using their tongs and the building blocks. The most skilled player to gain the highest number of points by the end of the game is the winner.

Rules for three and four players

There are always two players playing against each other. There are three direct contests in each round. Each player has a contest with every other player before the game is over.

The first contest is between the youngest and oldest players. Both players who are playing against each other are called the active players. Players who are waiting for their turn to play are the inactive players.

Both active players have an identical set of building blocks (10 blocks per player) and tongs laid out on the table in front of them.

One of the inactive players draws a building card from the stack and inserts it in the card holder.

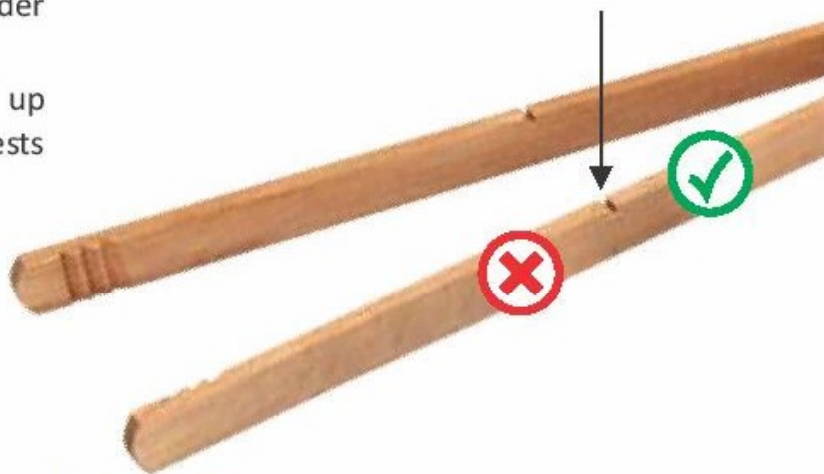
The same inactive player places the card holder between both active players so that the illustration on the card is clearly visible to both and then gives the starting order "Challenge"!

Each active player immediately takes up the tongs in one hand. The other hand rests on their thigh under the table.

Using the tongs, the players must now pick up the building blocks and reproduce the structure shown on the card.

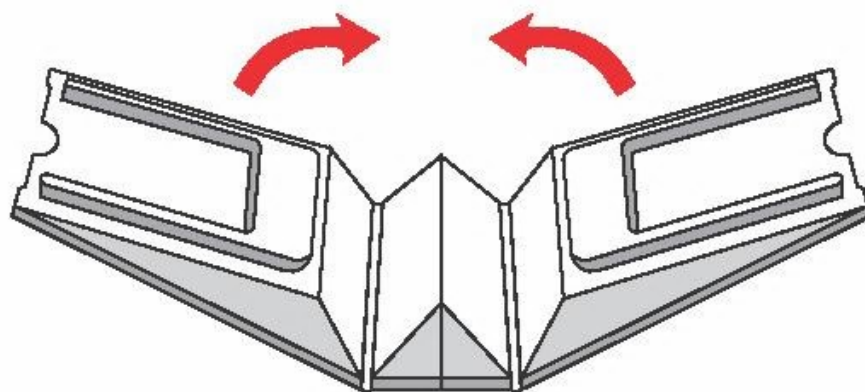
Players are not allowed to:

- Touch the building blocks with the hand holding the tongs
- Use their other hand
- Clasp the tongs below the markings
- Knock the table in order to upset their opponent's construction





Before starting the first game, set up the card holder by snapping the two flaps together. It can remain assembled for future games.



Preparation

Place the card holder in the middle of the table. Shuffle the building cards and put them face down next to the card holder.

Separate and order the building blocks into two identical sets on the table (see illustration).

Place the two tongs next to each set of building blocks.





Ipka Tong & Block Challenge

Two players engage in a direct contest and the one reproduces the structure on the building card first wins the points. However, in this game you use tongs and not your hands to pick up and position the building blocks! So it requires considerable dexterity and skill to become the master builder!

Contents

- 20 building blocks (two identical sets of ten blocks)
- 2 wooden tongs
- 80 building cards
- 1 card holder





IPKA

Iran Potk Educational Tools

Factory: Arak - P. o. Box1146

Tehran - P. o. Box 19615-985 Tel: +98 21-25908



ipkatoys



@ipkatoys



www.ipka.ir

TONG & BLOCK GAME