

2281

INSTRUKCJA



Szalone zabawa
dla tych, którzy wiedzą,
co ma piernik do wiatraka!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

1. Klepsydra – 1 szt.
2. Karty – 164 szt.
3. Plansza – 1 szt.
4. Pionki – 6 szt.
5. Skrócona instrukcja (w talii kart)
6. Instrukcja

Wiek: 8+
Liczba graczy: 2-6

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną obok. W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl

„BITWA NA SKOJARZENIA” JEST IDEALNĄ ROZRYWKĄ DLA GRACZY, KTÓRZY POTRAFIĄ OZIAŁAĆ POD PRESJĄ CZASU! PRZEKONAJ SIĘ, CZY POTRAFISZ DOBRZE SKOJARZYĆ ZE SOBĄ OBRAZKI TAK, BY WYPRZEDZIĆ SWOICH RYWAŁI. TO GRA NA CZAS, W KTÓREJ LICZY SIĘ KAŻDE SŁOWO!

Aby odmierzać czas, możesz skorzystać z klepsydry dołączonej do gry lub pobierz bezpłatną aplikację w sklepie właściwym dla systemu operacyjnego swojego smartfonu lub tabletu, wpisując „Aplikacja Alexander Timer”, lub skorzystaj z kodów QR, znajdujących się obok.

ANDROID



IOS



CEL GRY

Celem gry jest dotarcie do mety, czyli najszybsze zdobycie jak największej liczby punktów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie planszę na stabilnej, płaskiej powierzchni np. stole. Karty podzielcie na dwa równe stosy. Połóżcie karty przy planszy, w miejscu dostępnym dla każdego gracza. Przygotujcie klepsydrę lub urządzenie z otwartą aplikacją Alexander Timer i ustawcie pożądany czas (sugerujemy 40 sekund). Rozdzielcie pionki między graczy i postawcie je na polu „start”.

PRZEBIEG GRY:

WARIANT 1 - WSZYSTKIE KARTY MOJE!

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. W czasie, gdy inny rozpoczyna odmierzanie czasu, pierwszy gracz odkrywa jednocześnie po jednej karcie z dwóch stosów kart.

Na kartach znajdują się obrazki. Zawodnik odkrywający karty musi powiedzieć, co łączy dwa

obrazki, nie przekraczając wyznaczonego czasu.

Przykładowo, jeśli odkryje kartę przedstawiającą morze i kartę przedstawiającą latarkę, jego pierwszym skojarzeniem może być latarnia morska (rys. 1).

rys. 1



Jeśli pozostali gracze nie zgłoszą obiekcji, zawodnik zdobywa punkt i odkrywa następną parę kart. Po znalezieniu dobrego skojarzenia dla pary, zawodnik może odkrywać kolejne pary kart do momentu, aż skończy się odmierzany czas.

W przypadku gdy pozostali gracze uznają, że zgłoszone skojarzenie jest bez sensu (zawodnik skojarzy np. morze i latarkę z owocem), wówczas, mogą powiedzieć „stop”. Wtedy grający musi uzasadnić swoje skojarzenie. Jeżeli nie umie go sensownie wytłumaczyć to musi znaleźć inne. Jeżeli gracz sensownie udowodni skojarzenie, to otrzyma dwa ruchy na planszy.

Ale pamiętajcie!

Czas ciągle płynie i decyzje, które podejmujecie muszą być szybkie! Gdy skończy się czas, gracz podlicza punkty, które zdobył i przesuwają pionek o liczbę pól odpowiadającą zdobytym punktom. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Zużyte karty odkładacie na bok. Jeśli skończą wam się karty, możecie potasować te, które zostały wcześniej odłożone, ponownie podzielić je na dwa stosy i grać dalej. Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do mety.

WARIANT 2 - KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY

Jeden z zawodników odkrywa jednocześnie karty z dwóch stosów kart. Każdy z graczy ma za zadanie skojarzyć ze sobą dwa obrazki przedstawione na kartach. Ten gracz, który zrobi to prawidłowo i najszybciej, zdobywa punkt i przesuwa swój pionek po planszy. Karty są odkrywane są dalej do momentu, aż jeden z graczy jako pierwszy dotrze do mety.

WARIANT 3 - ŁAŃCUSZEK SZCZĘŚCIA

rys. 2



W tej wersji gry wszystkie karty tasujemy i układamy w jeden stos. Jeden z graczy na początku gry odkrywa jednocześnie dwie karty ze stosu i układa je jedna obok drugiej. Każdy z graczy ma za zadanie skojarzyć ze sobą dwa obrazki przedstawione na kartach.



Ten gracz, który zrobi to prawidłowo i najszybciej, zdobywa punkt i przesuwa swój pionek po planszy. W dalszej części rozgrywki karty układane są pojedynczo i układane w rzędzie obok wcześniej wyłożonych kart.



Zadaniem graczy jest kojarzenie ze sobą dwóch ostatnich obrazków w „łańcuszku” (rys. 2). Karty są odkrywane dalej do momentu, aż jeden z graczy jako pierwszy dotrze do mety.

Opcjonalnie w „łańcuszek szczęścia” możecie również zagrać w wariację z użyciem aplikacji Alexander Timer lub klepsydry.

Tak jak poprzednio, wszystkie karty tasujemy i układamy w jeden stos.

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. W czasie, gdy inny rozpoczyna odmierzenie czasu, pierwszy gracz na początku gry odkrywa jednocześnie dwie karty ze stosu i układa je jedna obok drugiej. Zawodnik odkrywający karty musi powiedzieć, co łączy dwa obrazki. Gdy znajdzie pierwsze skojarzenie odkrywa karty po jednej (układając je w rzędzie) i znajduje skojarzenia dwóch ostatnich obrazków w „łańcuszku” do momentu wyczerpania się czasu. Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Każde poprawne skojarzenie, to jeden punkt. Jeden punkt to jeden ruch pionka na planszy. Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do mety.

PUNKTACJA

Jeżeli gracz dobrze połączy ze sobą obrazki, zdobywa jeden punkt. Jeżeli gracz udowodnił swoje skojarzenie po zgłoszeniu obiekcji, to za tę parę dostaje dwa punkty. Jeden punkt to jeden ruch pionka na planszy.

KONIEC GRY

Koniec gry następuje w momencie, gdy jeden z graczy dotrze na metę.

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy o zachowanie opakowania ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

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

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

www.alexander.com.pl

e-mail: alexander@alexander.com.pl

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



Wyprodukowane w Polsce.
Made in Poland