

2270

GOŃ ZA PRZYGODĄ! BURSZTYNOWA KOMNATA



INSTRUKCJA



Zawartość pudełka:

1. Planszетки - 40 szt.
2. Kości losu - 5 szt.
3. pionki tekturowe - 6 szt.
4. podstawki do pionków - 6 szt.
5. Klepsydra - 1 szt.
6. Instrukcja

Ilość graczy: 2-6
Wiek: 8+

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

Włączcie telewizory, nastawcie radio, sprawdźcie gazety! Wszędzie słychać sensacyjną wiadomość: odnaleziono wejście do podziemi, w których ukryto Bursztynową Komnatę - skarb zaginiony podczas chaosu II wojny światowej! Bez zwłoki, poszukiwacze z całego świata stanęli do wyścigu pełnego pułapek i niespodzianek. Kto prześcignie rywala i jako pierwszy dotrze do skrzyń z legendarnym skarbem? Czym prędzej spakuj ekwipunek i dołącz do rywalizacji!

iOS



Android



CEL GRY:

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do ukrytego skarbu - Bursztynowej Komnaty, czyli na ostatnie pole ułożonej ścieżki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Planszетки ścieżki tasujemy i układamy na stole w jednej, niekoniecznie prostej linii, tworząc w ten sposób ścieżkę gry. Jedna planszетка to jedno pole gry. Na pierwszym miejscu musi leżeć kartonik z napisem „START”, a na końcu ten z Bursztynową Komnatą, czyli czerwoną skrzynią z napisem „Top Secret”. Jeżeli gracze chcą mieć krótszą rozgrywkę, to układają krótszą ścieżkę, odkładając część planszetek do pudełka.
2. Gracze osadzają swoje pionki w podstawkach i ustawiają je na kartoniku „START”.
3. W grze można korzystać z klepsydry albo użyć zamiast niej bezpłatnej aplikacji Alexander Timer. Pobierz ją w sklepie właściwym dla systemu operacyjnego swojego smartfonu lub tabletu, wpisując „Aplikacja Alexander Timer”, lub skorzystaj kodów QR, znajdujących się powyżej.

PRZEBIEG GRY:

Kolejka krąży zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najmłodszy gracz. Zawodnik rzuca wszystkimi pięcioma kośćmi losu, a zsumowany wynik pokazuje o ile pól i w jakim kierunku (do przodu czy do tyłu) należy ruszyć pionkiem.

RUCH O JEDNO POLE DO TYŁU

Kości, na której wypadł ten symbol, nie można już ponownie rzucić.

RUCH O JEDNO POLE DO PRZODU.

Kości, na której wypadł ten symbol, nie można już ponownie rzucić.

PIONEK STOI W MIEJSCU

Kośćmi z tym symbolem można (ale nie trzeba) rzucić ponownie (tak długo, jak długo wypada ten symbol), o ile gracz uzna, że mu się to opłaca.

Gracz sumuje wyniki na kościach i przesuwa pionek po ścieżce zgodnie tym co wypadło.
Przykładowo:



Gracz idzie
o 2 pola do przodu



Gracz idzie o 3 pola do tyłu



Gracz stoi w miejscu

Wszystkie pola ścieżki są dwustronne - gdy pionek opuszcza pole, na którym do tej pory stał, to o ile nie stoi na nim inny pionek, odwraca opuszczaną plansztkę na drugą stronę, zmieniając ścieżkę gry.



Jeżeli gracz musi się cofnąć, to może to zrobić maksymalnie do pola „START”. Nie można cofnąć się poza to pole i wypaść ze ścieżki.

POLA AKCJI:



RUCHOME PIASKI

Wchodząc na to pole musisz obrócić jedno dowolne pole ścieżki na drugą stronę.



KATAPULTA

Opuszczając to pole, do rzutu kośćmi dolicz sobie tyle pól do przodu, ile mówi planszka.



LINA

Gdy na to pole wejdzie drugi pionek, to gracze współpracują i od razu przesuwiają się o trzy pola do przodu.



ZAPADNIA

Wchodząc na tą plansztkę musisz zamienić miejscami pole dowolnego gracza z polem tuż za nim, spychając go w ten sposób o jedno pole do tyłu.



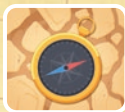
TELEPORT

Wchodząc na to pole zamień miejscami dwa pionki: swój i pionek najbardziej oddalony od ciebie rywala, obojętnie czy jest on z przodu czy z tyłu. Jeśli kilka pionków jest tak samo daleko, to wybierasz z którym się zamienisz. Pionek przesuniętego rywala nie używa już teleportu.



STARA PODŁOGA

Jeżeli na tym polu pojawi się drugi pionek, to ich ciężar sprawia, że podłoga zaczyna się kruszyć. Obaj gracze uciekają i w tym momencie cofają się o dwa pola.



KOMPAS

Wchodząc na to pole musisz od razu rzucić kostkami jeszcze raz, ale tylko raz – musisz zastosować się do wyrzuconego wyniku (bez ponownego rzucania kostkami z symbolem ) i przesunąć swój pionek na wskazane pole.



PUŁAPKA - PANCERNE DRZWI

Gracz wpada w pułapkę. W następnej kolejce uwolni go z niej tylko poprawnie wyrzucona kombinacja na 4 (a nie na 5!) kostkach, którą trzeba skompletować nim przesypie się piasek w klepsydze lub upłynie czas w aplikacji.

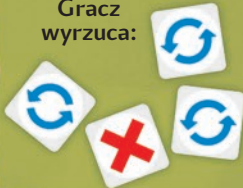
Dopóki nie upłynie czas możesz ponawiać rzuty kośćmi (ze wszystkimi symbolami, nie tylko ) po każdym rzucie odkładając na bok te, na których wypadły pasujące symbole i rzucając pozostałymi. Musisz jednak wyrzucać kości w **kolejności zapisania symboli na kartoniku**.

Przykładowo:

kod przejścia to:



Gracz wyrzuca:



Odkłada na bok  i rzuca dalej trzema pozostałymi kostkami, bo chociaż później będzie potrzebował symboli , to jako drugi symbol musi wyrzucić .

Gracz rzuca do skutku, aż skończy się czas. Odkłada na bok pasujące kostki, aby wyrzucić kod w zapisanej kolejności.

Jeżeli uda się wyrzucić kod przejścia zanim upłynie czas – idź na następne pole (nie dalej!) – uwolniłeś się z pułapki. Jeżeli czas upłynął zanim wyrzucono kombinację – w następnej kolejce spróbuj ponownie.

UWAGA! Jeżeli w grze biorą udział małe dzieci, wtedy można pominąć układanie kostek w kolejności co ułatwi skompletowanie kodu.

KONIEC GRY:

Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze na pole „Bursztynowa Komnata”.



Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie 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

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

