

2438
INSTRUKCJA

CZARNA OWCA

GRA KARCIANA



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

1. Karty - 55 szt.
2. Dzwonek - 1 szt.
3. Instrukcja

Wiek: 5+

Liczba graczy: 3-4

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

„Czarna owca” to gra pełna emocji i wspaniałej zabawy. Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej ilości kart z owcami i baranami. Ale uwaga na wilki! Tylko czekają, aby dopaść twoje owieczki.

Wykaż się spostrzegawczością, uderz w dzwonek i wygraj!

CEL GRY

Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart z owcami lub baranami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Dzwonek ustawiamy na środku stołu tak, by każdy z graczy miał do niego swobodny dostęp.
2. Karty rozdajemy tak, aby każdy z graczy miał ich taką samą liczbę. Zawodnicy układają je w stosie rewersem do góry.
W przypadku, gdy w grze uczestniczy:
- **3 zawodników** - rozdaj po 18 kart
- **4 zawodników** - rozdaj po 13 kart
Pozostałe karty schowaj do pudełka - nie będą wykorzystane w rozgrywce.
3. Każdy gracz, o ile nie odstawia karty, trzyma prawą dłoń położoną na stole (jeżeli jest leworęczny, to lewą). Tą dłonią uderza w karty i w dzwonek.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, na „trzy-cztery” odstawiając pierwszą z góry kartę ze swojego stosu i kładąc ją przed sobą na stole przy dzwonku. Następnie kolejka przesuwa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara i kolejny gracz na „trzy-cztery” odstawia swoją kartę.

Każdy gracz odstawiając swoje karty, kładzie je jedna na drugiej, tworząc w miarę upływu gry stos swoich odstawionych kart.

Tylko karta widoczna na górze stosu liczy się w danym momencie gry. Kart leżących pod spodem i chwilowo niewidocznych, nie uwzględniamy w grze.

GDY NA STOLE, NA DWÓCH RÓŻNYCH STOSACH POJAWIĄ SIĘ:

DWIE TAKIE SAME OWCE

UDERZ W DZWONEK
I ZABIERZ OBE KARTY



+



+



+



DWIE TAKIE SAME OWCE



+



UDERZ W DZWONEK
I ZABIERZ OBIE KARTY



+



DWA TAKIE SAME BARANY



+



UDERZ W DZWONEK
I ZABIERZ OBIE KARTY



2 OWCE LUB 2 BARANY

Aby zdobyć taką parę trzeba uderzyć dłonią w dzwonek. Obie karty idą do osoby, która zrobiła to jako pierwsza.

UWAGA!
OWCA I BARAN TO NIE PARA.



+

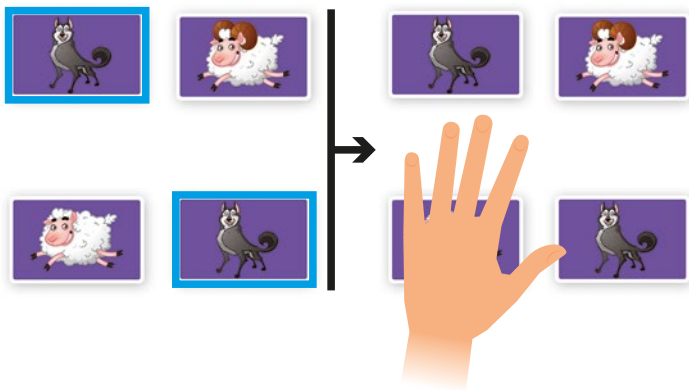


W przypadku błędnego uderzenia w dzwonek, gracz czeka jedną rundę, zanim będzie mógł wrócić do gry (czyli po wyłożeniu następnej karty, nie ma prawa uderzyć w dzwonek).

2 WILKI

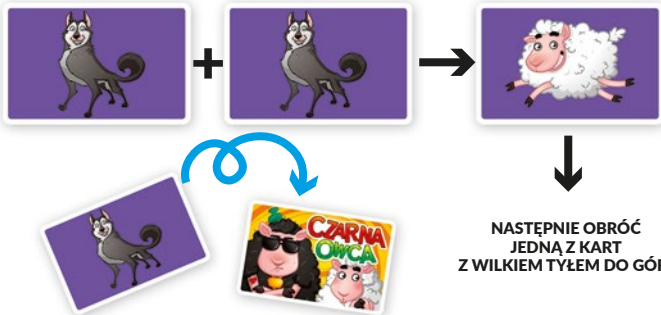
Gdy na stole pojawią się 2 karty z wilkiem, zadaniem graczy jest uderzenie dłonią w odsłoniętą kartę z owcą, o ile taka jest na stole (ale nie w kartę z baranem!).

Karta z owcą idzie do osoby, która pierwsza nakryła ją dłonią.



DWA WILKI

UDERZ W KARTĘ Z OWCĄ
(NIE Z BARANEM! BARAN JEST
ZA DUŻY I WILK GO NIE ZJE!)
I ZABIERZ JĄ SOBIE



UWAGA: karty owiec i barana są celowo do siebie podobne - aby ćwiczyć spostrzegawczość - więc w ferworze walki jest je łatwo pomylić!

W przypadku błędnego uderzenia w kartę, gracz czeka jedną rundę, zanim będzie mógł wrócić do gry (czyli po wyłożeniu następnej karty, nie ma prawa uderzyć w dzwonek).

Zdobyte karty owiec i baranów są zdejmowane ze stosów, a tym samym odsłaniają się karty leżące poniżej! Zatem nowa konfiguracja, jaka pojawia się dzięki temu na stole, znów może sprzyjać zdobywaniu kart i można dalej uderzać w dzwonek lub w wyłożone karty.

MODYFIKATOR TRUDNOŚCI

Aby urozmaicić rozgrywkę, gracze mogą wprowadzić dodatkową zasadę gry.

W przypadku błędnego uderzenia w dzwonek lub kartę, gracz czeka jedną rundę, zanim będzie mógł wrócić do gry (czyli po wyłożeniu następnej karty, nie ma prawa uderzyć w dzwonek) i oddaje jedną ze zdobytych już wcześniej kart do pudełka.

Pozostałe zasady gry pozostają bez zmian.

KONIEC GRY

Gra toczy się do skończenia kart w zasłoniętych stosach.

Wygrywa osoba, która zbierze najwięcej kart z baranami i owcami.

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



Wyprodukowane w Polsce.
Made in Poland

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



CZARNA OWCA

GRA KARCIANA

