

INSTRUKCJA E-MOTIONZ

WERSJA EXCLUSIVE

ULTRADYNAMICZNA
GRA PLANSZOWA!



Ilość graczy: 2-6

Rekomendowany wiek: 7+

Zawartość pudełka:

1. Plansza – 1 szt.
2. Kostki z emocjami – 60 szt. (po 10 szt. dla każdego gracza)
3. Żetony określające ruch – 6 szt.
4. Karty – 110 szt.
5. Pionki tekturowe – 6 szt.
6. Podstawki do pionków – 6 szt.
7. Pchełki – 36 szt.
8. Woreczek – 1 szt.
9. Instrukcja

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

Uwaga! Gotowi? Do startu... START! Oto „E-motionz” - ultradynamiczna gra planszowa. Rzucaj kostkami najszybciej jak potrafisz i układaj z nich konfiguracje, dzięki którym zostawisz przeciwników daleko w tyle. Zagraj w „E-motionz” i przekonaj się jak szybka i emocjonująca może być gra planszowa. Pamiętaj, że prędkie rzucanie kostek to nie wszystko, musisz też wykazać się zręcznością i sportową strzegawczością. Pozytywne emocje i dużo śmiechu podczas rozgrywki są gwarantowane.

CEL GRY:

Celem gry jest jak najszybsze wyrzucenie na kostkach konfiguracji buziek z emocjami oraz zdobycie największej liczby pchełek.

SKRÓCONE ZASADY:

1. Losuj kartę z konfiguracją.
2. Rzucaj kośćmi z emocjami tak długo, aż ułożysz konfigurację z karty.
3. Zgarniaj jak najszybciej żeton ruchu o najwyższej wartości.
4. Przesuń swój pionek o tyle pól na planszy ile wskazuje (w tej kolejce)

twój żeton ruchu.

5. Pobierz jedną pchełkę za każde przekroczenie linii mety.

PRZYGOTOWANIA DO GRY:

1. Rozłóż planszę na płaskiej powierzchni, np. stole.

2. Połóż obok planszy potasowane karty. Karty powinny leżeć stroną z logo gry do góry.

UWAGA - aplikacja na smartfon! Zamiast kart możecie używać specjalnej aplikacji do gry „E-motionz”. Kod QR oraz wszystkie potrzebne informacje znajdziesz na str. 5.

3. Rozdziel pionki pomiędzy graczy. Wszystkie pionki stawiamy na polu START – oznaczonym uśmiechniętą buzią.

4. Każdy z graczy otrzymuje po 10 kości z emocjami, w kolorze odpowiadającym kolorowi jego pionka.

5. Odlicz odpowiednią liczbę pchełek, w zależności od tego, do ilu wygranych okrążeń chcecie grać. Np. jeśli 4 graczy ustaliło, że gra toczy się do 3 wygranych okrążeń, to pomnóżcie liczbę graczy przez liczbę okrążeń i odliczcie tyle pchełek. W tym przykładzie 12 pchełek. Pchełki połóżcie obok planszy.

6. Żetony ruchu połóż obok planszy. Używajcie tylu żetonów ilu jest uczestników zabawy. Np. przy 4 graczach w grze powinny znaleźć się 4 żetony o wartościach 1, 2, 3 i 4.

REGUŁY GRY:

Grę rozpoczyna najmłodszy zawodnik. Bierze on pierwszą z góry kartę i odwraca ją tak, żeby wszyscy zawodnicy widzieli konfigurację emocji na kościach. Oznaczenia na karcie informują graczy, ile kości z daną emocją muszą wyrzucić, żeby móc przesunąć swój pionek na planszy. Następnie każdy z graczy bierze **WSZYSTKIE** swoje kości i stara się wyrzucić kombinację, która widnieje na karcie. Wszyscy zawodnicy rzucają jednocześnie swoimi kostkami. Robią to do skutku, tzn. aż wyrzucą kombinację z karty. Po każdym rzucie gracz odkłada na bok kości, na których wypadły emocje pasujące do ułożenia konfiguracji z karty. Wszystkimi pozostałymi, niepasującymi kośćmi rzuca ponownie, aż do momentu skompletowania symboli z karty. Osoba, która będzie pierwsza, jak najszybciej chwyta żeton z ruchem o najwyższej dostępnej wartości.

UWAGA! Ważne by być jak najszybszym, bo numer na żetonie wskazuje ilość pól, o jaką można przesunąć pionek na planszy. Następni zawodnicy muszą więc się spieszyć i jak najszybciej zbierać ze stołu pozostałe żetony ruchu.

PRZYKŁAD:

Na karcie jest pokazana konfiguracja kości, które należy wyrzucić w tej kolejce.

Liczba przy rysunku informuje, ile kości z tym wizerunkiem należy wyrzucić, by ukończyć kolejkę.

W tym przypadku jest to:

4 × uśmiechnięta buzia

6 × oszołomiona buzia



Oznacza to, że gracze muszą wyrzucić na kostkach 10 wskazanych symboli. Wszystkie inne wyrzucone symbole są nieważne. Jeśli w pierwszym rzucie wypadła tylko 1 uśmiechnięta buzia i inne emocje, gracz odkłada tę jedną kostkę i rzuca dalej pozostałymi dziewięcioma. W kolejnych rzutach odsuwa na bok te kości, które pasują mu do skompletowania całej kombinacji.



Rys. 2 - Nieprawidłowe wyrzucenie kostek. Jedna kostka nie pasuje do konfiguracji z karty.

Rys. 1 - Prawidłowe wyrzucenie kostek.



Kolejka trwa do momentu, w którym wszyscy gracze wyrzucą konfigurację z karty. Ostatni gracz bierze ostatni żeton ruchu, z najniższą wartością.

Przed wyciągnięciem nowej karty konfiguracji żetony ruchu wracają na stół.

UWAGA! W grze „E-motionz” wszyscy gracze, zawsze wykonują ruch pionkiem, po prostu osoba, która najwolniej rzuciła kośćmi rusza się tylko o 1 pole. Ruch pionkiem zawsze następuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przypominają o tym strzałki widoczne na planszy.

KARTA ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA

Na kartach do gry, prócz ilustracji różnych emocji są też umieszczone znaki zapytania. Oznacza to, że w miejsce znaku zapytania, gracze sami wybierają, którą emocję zbierają.

Przykład takiej karty widnieje obok.

Gracze mają za zadanie wyrzucić w tej kolejce 7 uśmiechniętych buziek oraz 3 jednakowe, dowolne emocje. Każdy z graczy sam wybiera 3 takie same buźki, które kompletuje w miejsce znaku zapytania. Gracze nie ustalają wspólnie co zbierają: mogą, ale nie muszą zbierać tych samych emocji (prócz 7 obowiązkowych z uśmiechniętą buzią).



Przykładowo:

Gracz A zbiera 7x uśmiechniętą buzię i 3x zdenerwowaną buzię (jest to jego wybór w miejsce znaku zapytania).

Gracz B zbiera 7x uśmiechniętą buzię i 3x oszołomioną buzię (jest to jego wybór w miejsce znaku zapytania).

Gracz C zbiera 7x uśmiechniętą buzię i 3x uśmiechniętą buzię (jest to jego wybór w miejsce znaku zapytania).

Jeśli wszyscy gracze przesunęli się o odpowiednią liczbę pól kolejka na odkrywanie karty przechodzi na następnego gracza, idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeżeli w trakcie kolejki gracz przekroczył linię mety (oznaczoną chorągiewką), to pobiera jedną pchełkę.



KONIEC GRY:

Koniec gry następuje wtedy, gdy jeden z graczy zdobędzie ustaloną wcześniej liczbę pchełek.

APLIKACJA NA SMARTFON

Aplikacja „E-motionz” jest dodatkową atrakcją, która może urozmaicić Waszą rozgrywkę. Zamiast kart do gry możesz użyć specjalnej, bezpłatnej aplikacji multimedialnej, pobranej za pomocą kodu QR, umieszczonego obok w instrukcji oraz na opakowaniu gry. Można ją również znaleźć wpisując w wyszukiwarkę sklepu Google Play hasło „E-motionz”. Urządzenie z włączoną aplikacją położyć obok planszy, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.



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.



