

GANGSTERZY i POLICJANCY

2237

zawartość pudełka:

- 1) Plansza dwustronna
- 2) Tablice: List Gończy - 4 szt.
- 3) Pionki tekturowe - 4 szt.
- 4) Podstawki pionków - 4 szt.
- 5) Pionki plastikowe - 4 szt.
- 6) Karty - 16 szt.
- 7) Tabliczki - 35 szt.: Portrety - 16 szt., „Łup” - 4 szt., „Bang, Bang” - 7 szt., „LOS” - 4 szt., „i” - 2 szt., „Kamizelka kuloodporna” - 2 szt.
- 8) Drewniane walce - 12 szt.
- 9) Kostka do gry
- 10) Instrukcja

gra dla 2 - 4 osób
wiek: 8+



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka.

W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„**GANGSTERZY I POLICJANCY**” to dwie osobne gry, które opierają swoją fabułę na temacie odwiecznej rywalizacji między policją i przestępcami. W pierwszej grze gracze (policjanci) starają się jak najszybciej odszukać i aresztować gangsterów ze swoich Listów Gończych. Poszukiwania są niebezpieczne, można zostać rannym lub zginąć w strzelaninie.

W ich trakcie dobrze jest mieć informatorów, dobrą pamięć i szczęście. Wygra policjant, który pierwszy złapie gangsterów ze swojej listy poszukiwanych.

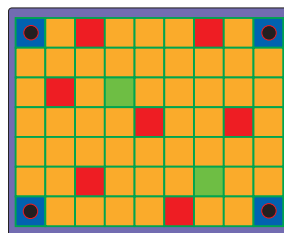
W drugiej grze gangsterzy organizują napad na bank. Ci, którym się to uda, starają się jak najszybciej ukryć ze swoim łupem. Jednak gangsterów ścigają policjanci, którzy mogą pokrzyżować ich plany.

GRA I - „Obława”

gra dla 2 do 4 graczy

Rekwizyty

- 1) Plansza
- 2) Tablice: List Gończy - 4 szt.
- 3) Pionki tekturowe - 4 szt.
- 4) Podstawki pionków - 4 szt.
- 5) Karty - 16 szt.
- 6) Tabliczki - 35 szt. (Portrety, Łup, Bang, LOS, Kamizelka, „i”)
- 7) Drewniane walce - 12 szt.
- 8) Kostka do gry



plansza

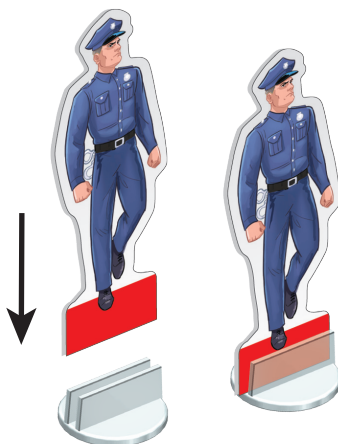
Cel gry

Celem gry „Obława” jest jak najszybsze odnalezienie i aresztowanie gangsterów z Listu Gończego gracza oraz odzyskanie gangsterskiego łupu.

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry należy rozłożyć planszę (wzór powyżej) pośrodku stołu. Na dowolnych **żółtych** polach planszy należy rozmieścić 16 tabliczek z portretami gangsterów oraz pozostałe 19 tabliczek (z napisem „LOS”, z literą „i”, z obrazkiem „Kamizelka Kuloodporna”, z napisem „Łup” i z napisem „Bang Bang”) - wszystkie rewersem do góry.

Następnie każdy gracz wybiera swój tekturowy pionek policjanta i List Gończy pasujący do niego postacią policjanta. Tekturowy pionek należy osadzić w plastikowej podstawce (rys.1).



(rys.1)

Przed rozpoczęciem gracze umieszczają swoje pionki na narożnych, czarnych polach planszy. Karty „LOS” ułożone w stos rewersem do góry i kostkę do gry należy położyć w zasięgu ręki graczy.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, rzuca kostką i przesuwa swój pionek po polach (tabliczkach) planszy, w dowolnym kierunku o tyle pól ile oczek wyrzuciła kostka - w jednym ruchu gracz nie może jednak przesunąć pionka po wybranych polach i zawrócić po tych samych polach. Nie można również poruszać się po skosie kwadratowych pól. Jeżeli gracz po wykonaniu ruchu stanął na polu z tabliczką, to odwraca ją.

Znaczenie tabliczek:



- poszukiwany gangster - jeśli odkryjesz tabliczkę z gangsterem z Twojego Listu Gończego, kładasz ją na odpowiednim dla niej miejscu tego listu

2.  - **odkryj kartę ze stosu kart LOS i wykonaj przeczytane z niej polecenie**
(po przeczytaniu odłóż kartę na spód talii rewersem do góry, tabliczkę odwróć rewersem do góry na tym samym polu)
3.  - **strzelają do Ciebie, zostałeś ranny - jeśli nie masz kamizelki kuloodpornej lub karty „Unik” to opuszczasz następną kolejkę i otrzymujesz 1 drewniany walec; jeśli zbierzesz 3 walce, odpadasz z gry** (tabliczkę odwróć rewersem do góry na tym samym polu)
4.  - **znalazłeś gangsterski łup, po odkryciu tej tabliczki kładziesz ją na swoim Liście Gończym**
5.  - **informator pomaga Ci sprawdzić 3 miejsca - wybrany przez Ciebie gracz odkrywa i zakrywa 3 dowolne tabliczki z planszy, tak by wszyscy je widzieli**
(gracz nie może zabrać tych tabliczek, tabliczkę „i” odwróć rewersem do góry na tym samym polu)
6.  - **kamizelka kuloodporna - jeśli odkryjesz tę tabliczkę, połóż ją obok siebie i pokaż innym gdy odkryjesz później tabliczkę „Bang Bang”, dzięki temu nie będziesz ranny i nie opuszczasz kolejki**
(po wykorzystaniu odłóż tabliczkę na dowolne pole planszy rewersem do góry)

Gracze rzucają kolejno kostką i przemieszczają swój pionek po tabliczkach i polach na planszy (kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Odkrywając tabliczki starają się jak najszybciej odnaleźć i aresztować gangsterów ze swojego LISTU GONCZEGO, muszą także odszukać ich ŁUP.

W trakcie poszukiwań trzeba się dobrze skoncentrować, by zapamiętać położenie odkrywanych tabliczek, co ułatwi znalezienie przestępców lub umożliwi uniknąć groźnej strzelaniny.

- W przypadku gdy pionek stanie na **czzerwonym** polu planszy gracz ma prawo odkryć dowolne 2 sąsiednie tabliczki tego pola. Jeśli odkryje poszukiwane przez siebie tabliczki (Łup, Gangster, Kamizelka kuloodporna) może jedną z nich zabrać. Jeśli odkryje tabliczkę Strzelaniny (gwiazda

Bang-Bang), nie musi w niej brać udziału. Jeżeli odkryje Informatora lub Los może (nie musi) z nich skorzystać. W przypadku odkrycia dwóch przydatnych tabliczek gracz może skorzystać tylko z jednej.

- Jeżeli gracz stanie na **zielonym** polu to może odkryć 3 dowolne tabliczki znajdujące się na planszy. Gracz nie musi pokazywać tych tabliczek innym, ale nie może ich zabrać. Po ich obejrzeniu musi odłożyć je na miejsce, starając się zapamiętać ich położenie.

- Jeśli w trakcie gry gracze odkryją portrety nie znajdujące się na ich Listach Gończych, to odkładają je na miejsce rewersem do góry.

- Wszystkie tabliczki odkrywane podczas gry muszą być widoczne dla każdego gracza - oprócz tabliczek odkrywanych po postawieniu pionka na zielonym polu.

- Na 1 polu może stać tylko 1 pionek.

Koniec gry

Gra kończy się gdy jeden z graczy jako pierwszy odnajdzie łup i wszystkich gangsterów ze swojego Listu Gończego. Gracz, który dokona tego najszybciej zostaje zwycięzcą. W tej grze wygrana nie zależy od wiedzy i wieku graczy, ale od spostrzegawczości, umiejętności koncentracji, pamięci i szczęścia w rzutach kostką.

List Gończy

Tu kładziesz znalezioną na planszy tabliczkę aresztowanego, portret tabliczki musi odpowiadać portretowi z Listu Gończego.



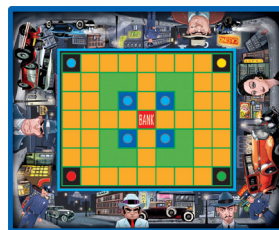
Tu kładziesz znalezioną na planszy tabliczkę ŁUP.

GRA II - „Napad na Bank”

gra dla 2 do 4 graczy

Rekwizyty gry:

- 1) Plansza
- 2) Pionki Policjanci (tekturowe): 1 - 4 szt.
- 3) Podstawki pionków - 4 szt
- 4) Pionki Gangsterzy (plastikowe): 1 - 4 szt.
- 5) Drewniane walce - 12 szt.
- 6) Kostka do gry
- 7) Listy Gończe - 4 szt.
- 8) Tabliczki z portretami gangsterów - 16 szt.



plansza

Cel gry

Celem graczy, którzy w grze są gangsterami, jest udany skok na Bank i jak najszybsza ucieczka z łupem, by schronić się w bezpiecznej kryjówce.

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry należy rozłożyć planszę (wzór powyżej) pośrodku stołu. 16 tabliczek z portretami gangsterów rozmieszcza się na stole rewersem do góry i gracze - gangsterzy wybierają po 1 tabliczkę ze swoim portretem. Następnie, nie pokazując innym, kładą ją obok siebie rewersem do góry. Po wyborze portretów pozostałe tabliczki nie biorą udziału w grze, można odłożyć je do pudełka. Teraz każdy gracz wybiera plastikowego pionka (gangstera) dobierając jego kolor do koloru narożnego pola planszy z którego będzie zaczynał grę.

Na wewnętrznych granatowych polach z niebieskim kółkiem stawia się pionki policjantów. Liczba uczestniczących pionków - policjantów zależy od liczby graczy - gangsterów. Policjantów w grze jest tylu, ilu jest gangsterów.

W wypadku 2 uczestników gry każdy gracz może mieć po 1 pionku - gangsterze, wówczas w grze bierze udział 2 policjantów, lub każdy gracz może dysponować 2 pionkami gangsterów, wówczas w grze bierze udział 4 policjantów.

Obok planszy należy położyć w zasięgu ręki graczy 4 Listy Gończe, tabliczki ŁUP (tyle ilu jest graczy gangsterów), 12 drewnianych walców oraz kostkę do gry.

Przebieg gry

Grę zaczyna najmłodszy gracz-gangster. Rzuca kostką i przesuwa swój pionek wychodząc ze swojego pola - „kryjówki”. Gangsterzy, w kolejce przebiegającej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rzucają kostką i przesuwiają swoje pionki w dowolnym kierunku, o tyle pól ile oczek wyrzuciła kostka, dążąc do postawienia pionka (w pierwszej części gry) na polu **BANK**. Gracz wykonujący ruch nie może jednak przesuwać pionka po skosie. W jednym ruchu gracz nie może również przesunąć pionka po wybranych polach i zawrócić po tych samych polach. Każdy gracz (gangster) **po wykonaniu swojego ruchu, rzuca ponownie kostką i wykonuje ruch pionkiem dowolnego policjanta**: gangster A - policjant - gangster B - policjant... itd. Policjanci są prawdopodobnie skorumpowani i będą ścigać gangsterów konkurencyjnych dla gracza wykonującego ruch. Gangster, który stanie pionkiem na polu BANK zdobywa ŁUP - otrzymuje tabliczkę z napisem ŁUP. W następnych kolejkach zdobywca ŁUPU po rzutach kostką stara się jak najszybciej dotrzeć do swojej „Kryjówki” (pola startu). Policjanci w swoich ruchach starają się złapać gangsterów stając na ich polach. **Policjant, który stanie na polu gangstera bez łupu nie może go od razu aresztować**. Sprawdza najpierw czy zatrzymany jest na Listach Gończych, zadając właścicielowi pionka na polu którego stanął 1 pytanie o charakterystyczną cechę jego wyglądu (np. czy podejrzany nosi kapelusz - odpowiedź może być tylko TAK lub NIE). Następnie wybiera i pokazuje jeden z portretów na dowolnym Liście Gończym. Jeśli gangster, na którego polu stoi policjant nie potwierdzi, że wskazany portret jest portretem, który wylosował na początku gry, to policjant puszcza go wolno. Jeżeli jednak wskazany przez policjanta portret zgadza się z tym wylosowanym przez gracza, to gracz-gangster odpada z gry - jest aresztowany i jego pionek schodzi z planszy. W przypadku gdy policjant stanie na polu zajęтым przez gangstera, który zdobył już ŁUP, to wywiązuje się walka - obaj gracze na dany sygnał starają się **ułożyć jak najszybciej wieżę z 6 drewnianych walców**. Ten, kto ułoży wieżę pierwszy, wygrywa. Jeśli wygra policjant, to gangster jest aresztowany i odpada z gry. Jeżeli wygra gangster, to znaczy, że udało mu się uciec i w następnej kolejce wykonuje swój ruch.

- na jednym polu mogą stać tylko 2 pionki
- policjant nie może stanąć na polu BANK i nie może przez nie przejść

Koniec gry

Gra kończy się gdy jeden z gangsterów jako pierwszy dotrze z ŁUPEM do swojej kryjówki - ten gracz zostaje wówczas zwycięzcą.

UWAGA: gracz-gangster, który chce wrócić z ŁUPEM do swojej „kryjówki” (pola startu) musi wyrzucić kostką tyle oczek ile pól dzieli go od „kryjówki”. Jeśli wyrzuci inną liczbę oczek wykonuje dowolny ruch.

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.

