



2442

IQ
GAMES

PROGRAMATOR

INSTRUKCJA



GRA LOGICZNA



Zawartość pudełka:

1. Plansza - 1 szt.
2. Tekturowe Pionki Postaci - 5 szt.
3. Podstawki do pionków - 5 szt.
4. Kolorowe Pionki - 5 szt.
5. Tabliczka Ruchu - 1 szt.
6. Żetony Kolorów - 10 szt.
7. Żetony Bazy - 5 szt.
8. Pchełki
 - pchełki niebieskie - 100 szt.
 - pchełki czerwone - 30 szt.
9. Piramidki - 20 szt.
10. Instrukcja

Liczba graczy: 2-5

Wiek: 7+

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

Zaprogramuj ścieżkę swoich postaci, zdobądź najwięcej punktów i zaskocz rywali!
Wylosuj trzy postacie i rozpocznij zabawę w programistę. Myśl strategicznie, wybierz jak najkorzystniejszą ścieżkę i pokonaj innych zawodników. Pamiętaj, by unikać pól z ujemnymi punktami - możesz na nie pokierować postacie innych graczy. Wszyscy na start! Zaczynamy programowanie!

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie swoimi Pionkami Postaci jak największej ilości punktów, otrzymywanych za zebranie elementów znajdujących się na planszy. Każdy gracz porusza się po planszy wszystkimi kolorowymi Pionkami Postaci, ale swoje punkty zdobywa tylko kolorami pionków wskazanymi na wylosowanym Żetonie Koloru.

SKRÓCONA INSTRUKCJA

1. Każdy gracz losuje Żeton Kolorów, który wskazuje, jakie kolory pionków będą dla niego punktowane na końcu rozgrywki. Żeton Koloru jest tajemnicą dla pozostałych rywali aż do końca rozgrywki.
2. Zawodnicy, przesuwając Kolorowe Pionki na Tabliczce Ruchu, decydują, w jaki sposób Tekturowe Pionki Postaci będą poruszać się na planszy.
3. Gracze zdobywają dodatnie i ujemne punkty poprzez zbieranie pchełek i piramid z planszy i odkładanie ich na odpowiednie Żetony Bazy.
4. W momencie gdy trzy Pionki Postaci dotrą do mety, wszyscy zawodnicy pokazują swoje Żetony Koloru i zliczają punkty znajdujące się w trzech bazach zgodnie z kolorami znajdującymi się na ich Żetonach Kolorów. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Rozkładamy planszę, a obok pola „Start”, kładziemy Tabliczkę Ruchu tak, by „kierunek meta” był w jednej linii na planszy oraz na tabliczce. Dookoła planszy rozkładamy 5 Żetonów Bazy. Na polu „Start”, stawiamy w dowolnej kolejności, na podstawkach 5 Tekturowych Pionków Postaci. Na całej planszy rozkładamy losowo wszystkie punktowane elementy - 1 element na 1 polu (Rys. 1). Każdy gracz losuje trójkolorowy Żeton Koloru, nie pokazując innym, co wylosował.



(Rys. 1)

ŻETON KOLORÓW

Każdy zawodnik na początku gry losuje Żeton Kolorów (Rys. 2). Na żetonie znajdują się trzy kolory pionków, za które gracz zdobywa punkty, poruszając się po planszy. Kolory określają Tekturowe Pionki Postaci, którymi zawodnik będzie zdobywał punkty. Przykładowo, wylosowany żeton z kolorem zielonym, niebieskim i pomarańczowym oznacza, że pod koniec gry gracz zlicza punktację zebraną przez pomarańczową, zieloną i niebieską postać. Zawodnik przez całą grę powinien starać się poruszać postaciami tak, aby właśnie one zbierały jak najwyżej punktowane elementy.



(Rys. 2)

TABLICZKA RUCHU

Na Tabliczce Ruchu, gracze poruszają się tylko Kolorowymi Pionkami, wybierając ruch, którym przesuną odpowiednio postać na planszy.

• PLANSZA •

Na planszy zawodnicy przesuwają jedynie postacie, zbierając pchełki i piramidki. Gracze zbierają elementy znajdujące się na polu, na którym stanie pionek. Zebrane punkty odkładane są na Żeton Bazy w odpowiednim kolorze.

• ŻETONY BAZY •

Żetony Bazy (Rys. 3) to elementy w pięciu kolorach, odpowiadające kolorom postaci i pionków. Na Żetony Bazy odkładane są punkty zebrane na planszy.



(Rys. 3)

• POSTACIE •

Każda postać przypisana jest do jednego koloru.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywkę zaczyna najmłodszy gracz. Na początku swojej kolejki zawodnik decyduje jaki ruch wykona Kolorowym Pionkiem na Tabliczce Ruchu. Ruch, który wykonał na tabliczce, jest powtarzany przez wybraną postać na planszy. Przykładowo, chcąc ruszyć po planszy **czerwoną postacią** o dwa pola do przodu, stawiamy **czerwony pionek** na Tabliczce Ruchu, na polu pokazującym dwa pola do przodu (Rys. 4). Następnie przesuujemy postać po planszy na wskazane pole i zbieramy punktowany element, który na nim leży - pchełkę lub piramidkę (Rys. 5). Zebrany element odkładamy na bazę w kole-rze postaci, która go zebrała (Rys. 6). Wykorzystany ruch nie jest już dostępny dla pozostałych pionków w kolejce tego gracza. Należy pamiętać, że gdy zawodnicy postawią plastikowy pionek na danym polu, nie mogą już cofnąć tego ruchu i go zmienić.



(Rys. 4)



(Rys. 5)



(Rys. 6)

Gracz rusza po kolei wszystkimi 5 postaciami. Następnie czyścimy Tabliczkę Ruchu i kolejny gracz wykonuje swoją rundę ruchów wszystkimi 5 postaciami.

Uwaga! Jeśli jedna z postaci znajduje się już na danym polu, to inna postać nie może wykonać ruchu, by wejść na to samo pole. Jeśli nie ma innej możliwości ruchu, gracz nie wykonuje ruchu zablokowaną postacią.

WSKAZÓWKA

By zdobyć jak najwięcej punktów, należy zbierać swoimi kolorami jak najwyżej punktowane elementy.



PUNKTACJA

Po odsłonięciu swoich Żetonów Kolorów zawodnicy zliczają punktację wynikającą z elementów zebranych w bazach swoich 3 kolorów (Rys. 7).

- pchełki niebieskie (+1 punkt)
- pchełki czerwone (-2 punkty)
- piramidki (+5 punktów)



+1 pkt.



- 2 pkt.



+5 pkt.

(Rys. 7)

Przykładowo: jeżeli jednym z kolorów gracza jest pomarańczowy, a w puli pomarańczowej leży jedna piramidka (5 pkt.) i 2 niebieskie pchełki (1 pkt.), gracz zdobywa 7 punktów ($5 + 1 + 1 = 7$ punktów) (Rys. 8).



+



= 7 pkt.

(Rys. 8)

KONIEC GRY

Gra toczy się do momentu, aż trzy Pionki Postaci dotrą na pole „Meta”.

Wygrywa osoba, która zebrała swoimi postaciami (kolorami), najwięcej punktów.

UWAGA

Jeśli chcecie urozmaicić grę, odłóżcie Żeton Koloru tuż po tym, jak go zobaczycie. Zapamiętajcie kolory! Przez całą rozgrywkę nie będziecie mogli już na niego zerknąć.

WARIANT GRY

Gracze mogą zbierać wszystkie elementy, które znajdują się na linii ruchu pionka. Przykładowo, jeśli zielony pionek porusza się o dwa pola do przodu, to zbiera punktację która znajduje się na wszystkich polach, przez które przechodzi.





PROGRAMATOR

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.



