

CZEGO BRAKUJE?

gra edukacyjna

gra dla 2÷6 osób
rekomendowany wiek:
od lat 5+

zawartość pudełka:

- 1) plansze ze zdjęciami - 6 szt.
- 2) tabliczki ze zdjęciami - 20 szt.
- 3) żetony - 2 x 6 kolorów
- 4) żetony czarne - 60 szt.
- 5) instrukcja



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 zadławienia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„Czego brakuje” to gra edukacyjna, która zapewnia dużo dobrej zabawy dla graczy w różnym wieku (dla dzieci i dorosłych). Jednocześnie, to bardzo dobry trening koncentracji, spostrzegawczości, a przede wszystkim pamięci.

Cel gry

Zgadnij, którego zdjęcia brakuje i postaw zakład zależny od tego jaką masz pewność, że znasz prawidłową odpowiedź. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 10 żetonów punktowych, wygrywa.

Przygotowanie do gry

Każdy gracz dostaje planszę i 2 żetony w wybranym kolorze (rys. 1). Tabliczki ze zdjęciami należy rozłożyć na stole rewersem do góry.



rys. 1

Przebieg gry

Rozłożone tabliczki należy wymieszać, a następnie wybieramy 8 z nich i odwracamy zdjęciem do góry. Pozostałe karty odkładamy na bok nie oglądając ich. Wszyscy gracze przyglądają się odkrytym zdjęciom, próbując je zapamiętać (chodzi o to, żeby zapamiętać obiekty na zdjęciach, a nie ich położenie). Ponownie odwracamy 8 tabliczek rewersem do góry i mieszamy je. Jedną z nich odkładamy na bok – to ta, którą spróbujemy odgadnąć. Następnie odkrywamy 7 pozostałych tabliczek. Gracze kładą jeden lub obydwa kolorowe żetony na swoich **planszach** obstawiając zdjęcie, które ich zdaniem zostało odłożone na bok (należy zakryć swoją planszę, tak aby inni gracze nie mogli jej zobaczyć). Można postawić oba żetony na jedno zdjęcie, jeśli ma się pewność, że to właśnie to zdjęcie zostało odłożone na bok, lub obstawić dwa różne zdjęcia.

Gdy wszyscy gracze ułożą na planszy swoje kolorowe żetony, odłożona tabliczka zostaje odkryta. Jeśli prawidłowo odgadliśmy nazwę obiektu (zdjęcie) zdobywamy 1 czarny żeton (punktowy) – jeżeli postawiliśmy na właściwym zdjęciu z planszy 1 żeton kolorowy. Jeśli na właściwe zdjęcie z planszy postawiliśmy swoje 2 kolorowe żetony, to zdobywamy 2 czarne żetony. Nie ma żadnych kar za nieodgadnięcie właściwego zdjęcia.

Następnie ponownie miesza się wszystkie tabliczki rewersem do góry (także te odłożone na bok) i po odkryciu 8 z nich gracze starają się zapamiętać odsłonięte zdjęcia.

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zdobędzie 10 czarnych żetonów.



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.