

2276

INSTRUKCJA

JĘZYK

CIĄŁA!

GRA KARCIANA

CHRUM!

PIF!  
PAF!



## ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

1. Dwustronne karty z obrazkami - 60 szt.
2. Instrukcja

WIEK: 6+

LICZBA GRACZY: 2-6

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

## POKONAJ SWOICH RYWALI W ZWARIOWANEJ GRZE GĘSTÓW I DŹWIĘKÓW!

Aby odmierzać czas, możesz skorzystać z minutnika na swoim telefonie lub pobrać bezpłatną aplikację w sklepie właściwym dla systemu operacyjnego swojego smartfona lub tabletu, wpisując „Aplikacja Alexander Timer”, lub skorzystaj z kodów QR, znajdujących się obok.

ANDROID



IOS



## CEL GRY

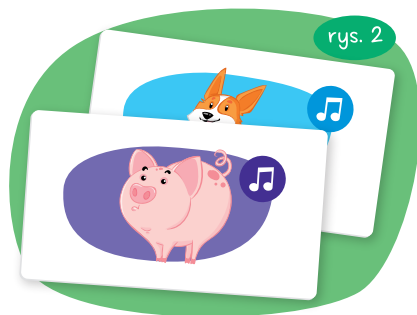
Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart. Za każdym razem, gdy na wyłożonych kartach pojawią się dwa takie same obrazki, zadaniem graczy jest odtworzenie widocznej na nich pozy/czynności oraz (jednocześnie) wydanie odpowiednich dźwięków.

## DWUSTRONNE KARTY Z OBRAZKAMI

Na awersie każdej karty znajdują się ilustracje przedstawiające różne pozy lub czynności, które uczestnicy gry muszą wykonywać w trakcie rozgrywki, np.: granie na nosie, klepanie się po głowie, ręka w górę, itp. (rys. 1)



Na rewersie kart znajdują się ilustracje obrazujące dźwięki, które gracze muszą z siebie wydawać w trakcie rozgrywki, np.: miauczenie, szczekanie, odgłos trąbki, itp. (rys. 2)



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj karty i rozdaj po równo między wszystkich uczestników gry. Każdy z graczy kładzie karty w stosie przed sobą, rewersem (ilustracją obrazującą dźwięk) do góry.

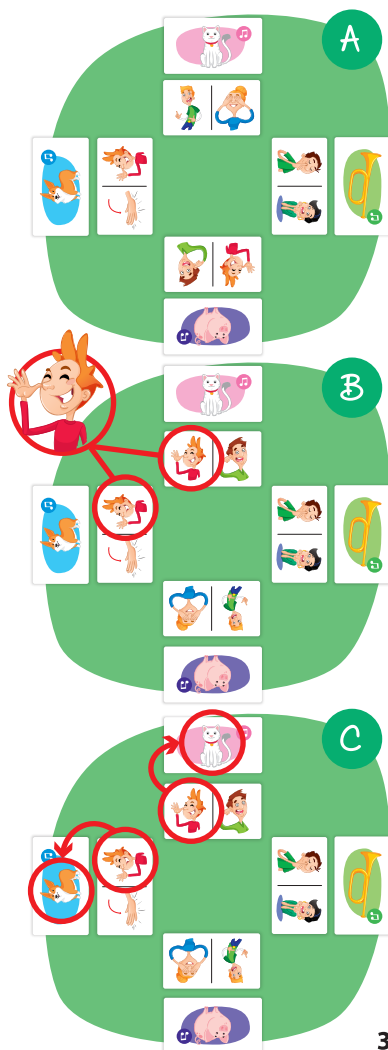
## PRZEBIEG GRY

### WARIANT I

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. W każdej kolejce wszyscy gracze jednocześnie (na dany sygnał, np. trzy-cztery!) odwracają swoje karty i kładą je przed sobą, stroną z czynnościami/pozami do góry (A). Zawodnicy wykładają karty, dopóki minimum dwóch graczy nie wyłoży obrazka z taką samą czynnością/pozą.

Gdy na wyłożonych kartach pojawią się identyczne ilustracje przedstawiające pozę lub czynność, zawodnicy do których należą te karty, muszą jak najszybciej je odtworzyć np. zagrać na nosie (B).

W tym samym czasie, nie przerywając danej czynności, muszą jednocześnie wydać dźwięki, które są pokazane na pierwszych z góry kartach w ich stosach (C). W tym przypadku, w trakcie „grania na nosie”, gracze muszą miauczeć jak kot i szczekać jak pies.



Jeśli zostały wylosowane karty z więcej niż dwoma pasującymi do siebie pozami/czynnościami, gracz może wybrać tylko jedną z nich do odtworzenia (D).

Osoba, która jako pierwsza wykonała prawidłowo czynność/pozę z obrazka oraz jednocześnie wydała prawidłowe dźwięki, wygrywa kolejkę i zabiera ze stołu wszystkie karty wyłożone przez przegranego przeciwnika (lub przeciwników). Zwycięzca odkłada wygrane karty na bok i nie rusza ich już do końca zabawy.

Reszta graczy zabiera wyłożone przez siebie karty i odkłada je na spód swoich stosów.

W przypadku remisu (gracze wykonają czynności i wydadzą dźwięki jednocześnie), wygraną w rundzie rozstrzyga się przy pomocy gry „kamień, papier, nożyce” (sprawdź opis na końcu instrukcji).

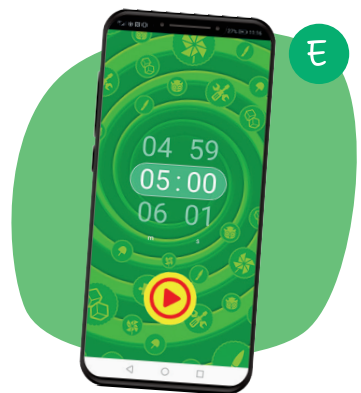
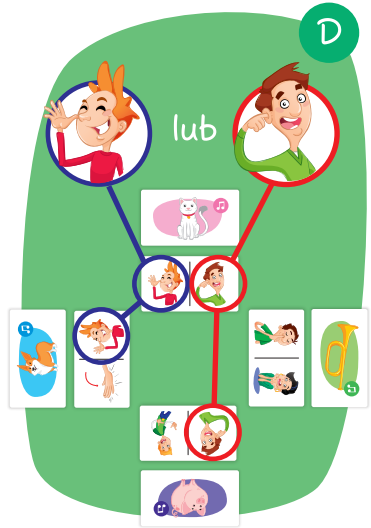
Jeżeli więcej niż jeden gracz wyłożył kartę z taką samą czynnością/pozą jak na Twojej karcie, to do Ciebie należy wybór drugiego dźwięku (poza znajdującym się na Twojej karcie), który będziesz odtwarzać.

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zostaje bez kart do wyłożenia. Wygrywa osoba, która zdobyła największą ilość kart.

## WARIANT II

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Na początku gry rozpocznij odmierzenie czasu ustawiając minutnik na swoim telefonie lub włączając aplikację „Alexander Timer” (sugerowany czas trwania rozgrywki - 5 min) (E).

W każdej kolejce wszyscy gracze jednocześnie (na dany sygnał, np. trzy-cztery!) odwracają swoje karty i kładą je przed sobą, stroną z czynnościami/pozami do góry. Zawodnicy



wykładają karty dopóki minimum dwóch graczy nie wyłoży obrazka z taką samą czynnością/pozą (F).

Gdy na wyłożonych kartach pojawią się (co najmniej dwie) identyczne ilustracje przedstawiające pozę lub czynność (np. „zagraj na nosie”), uczestnicy rozgrywki do których należą karty z pasującymi do siebie obrazkami, muszą jak najszybciej je odtworzyć. W tym wariancie gry, gracze wykonują zadanie tylko wtedy, gdy pasujące obrazki znajdują się po tej samej, np. lewej, stronie kart (G).

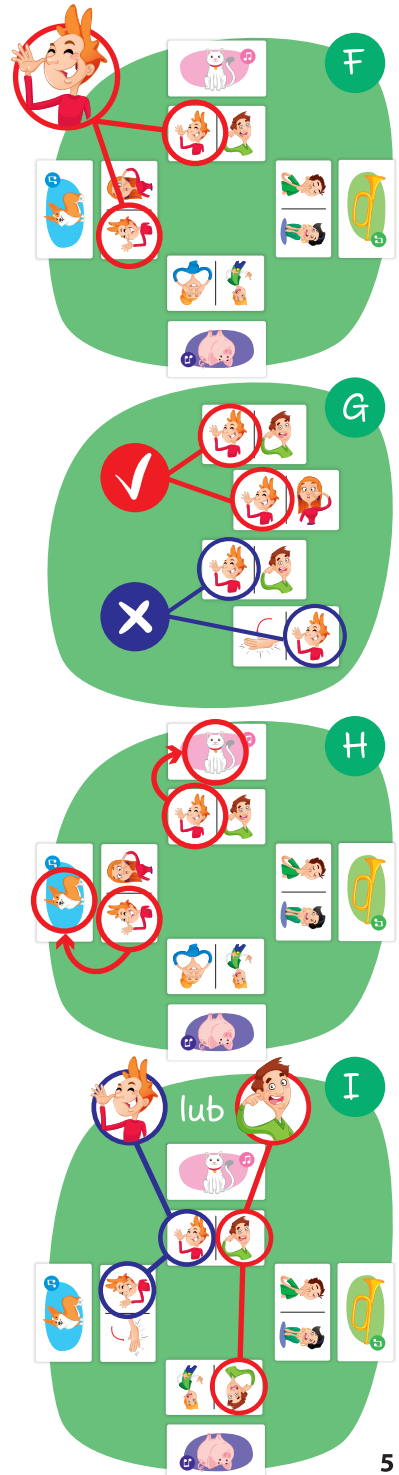
Jednocześnie, nie przerywając, w tym przypadku „grania na nosie”, muszą wydać dźwięki zobrazowane na rewersach kart znajdujących się na wierzchu stosów przed nimi – tutaj miauczeć jak kot i szczeekać jak pies (H).

Jeśli zostały wylosowane karty z więcej niż dwoma pasującymi do siebie pozami/czynnościami, gracz może wybrać tylko jedną z nich do odtworzenia (I).

Osoba, która jako pierwsza wykonała prawidłowo czynność/pozę z obrazka oraz jednocześnie wydała prawidłowe dźwięki, wygrywa rundę i zabiera pasujące do siebie karty ze stołu. Zebrane karty wygrany wkłada na spód swojego stosu.

Reszta graczy zabiera wyłożone przez siebie karty i odkłada je na spód swoich stosów.

W przypadku remisu (gracze wykonają czynności i dźwięki jednocześnie), wygraną w rundzie rozstrzyga się przy pomocy gry



„kamień, papier, nożyce” (sprawdź opis na końcu instrukcji).

Gra kończy się w momencie, gdy skończy się odmierzany czas lub jeden z graczy zostaje bez kart do wyłożenia.

Wygrywa osoba, której pozostała największa ilość kart.

## KAMIEŃ, PAPIER, NOŻYCE

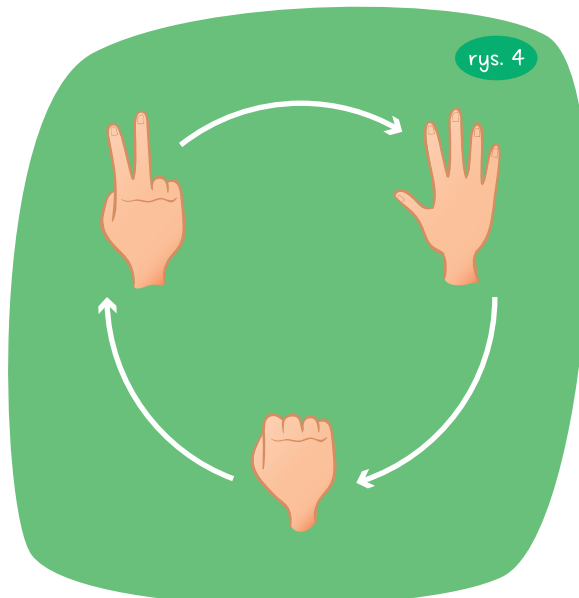
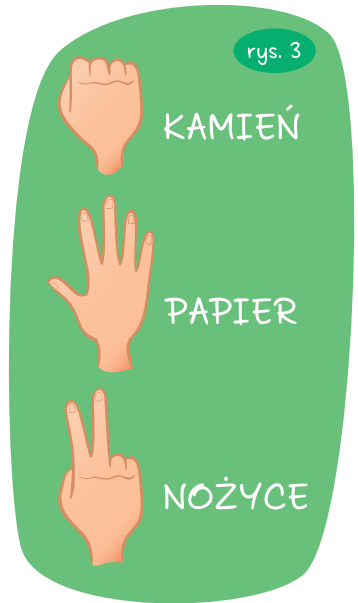
Gra składa się z jednej tury, w której gracze, na umówiony sygnał, szybko wystawiają przed siebie dłoń, pokazując symbol papieru, kamienia lub nożyc (rys. 3).

Gracz, który pokazał silniejszy symbol, wygrywa.

W przypadku pokazania dwóch takich samych symboli następuje remis - grę należy zacząć od nowa.

Oto hierarchia symboli (rys. 4):

- nożyce są silniejsze od papieru,
- kamień jest silniejszy od nożyc,
- papier jest silniejszy od kamienia.



## NOTATKI

# JĘZYK CIAŁA!

GRA KARCIANA

## Zasady bezpiecznego użytkowania:

### Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi oderwanymi elementami.

Prosimy o zachowanie opakowania ze względu na podane informacje.

**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](http://www.alexander.com.pl)  
e-mail: [alexander@alexander.com.pl](mailto:alexander@alexander.com.pl)

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



Wyprodukowane w Polsce.  
Made in Poland

