KROPKA W KROPKĘ

2289

INSTRUKCJA

ALEXANDER

Zawartość pudełka:

1. Kolorowe kości do gry – 2 szt.
2. Klepsydra – 1 szt.
3. Dwustronne plansze do gry – 10 szt.
4. Karty z piktogramami – 54 szt.
5. Kolorowe żetony – 50 szt. (5 zestawów po 10 sztuk)
6. Instrukcja

Wiek: 5+
Liczba graczy: 2-5

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

JAK DUŻO PASUJĄCYCH DO SIEBIE PIKTOGRAMÓW JESTEŚ W STANIE ZNALEŹĆ? CZY DODANIE DO NICH DODATKOWYCH KOLORÓW SPRAWI, ŻE GRA BĘDZIE ŁATWIEJSZA, CZY TRUDNIEJSZA?

Aby odmierzać czas, możesz skorzystać z klepsydry dołączonej do gry lub pobierz bezpłatną aplikację w sklepie właściwym dla systemu operacyjnego swojego smartfonu lub tabletu, wpisując „Aplikacja Alexander Timer”, lub skorzystaj z kodów QR, znajdujących się obok.

ANDROID

IOS

CEL GRY

Celem gry jest znalezienie na planszy piktogramów odpowiadających obrazkom na wyłożonych kartach. Im więcej piktogramów znajdziesz, tym więcej zdobędziesz punktów. Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Potasuj karty i połóż je, rewersem do góry, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
2. Połóż klepsydrę oraz kolorowe kości do gry w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
3. Rozdaj kolorowe żetony pomiędzy uczestników gry (po 10 sztuk tego samego koloru dla każdego gracza).
4. Połóż planszę dowolną stroną w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy (jeśli wszyscy gracze nie widzą dobrze lub nie mogą dosięgnąć do planszy, możesz użyć kilku plansz naraz).

PLANSZE Z PIKTOGRAMAMI

Na każdej dwustronnej planszy przedstawione jest łącznie 216 piktogramów (54 piktogramy powtarzające się dwukrotnie na każdej stronie planszy, w różnym ułożeniu). Piktogramy występują w sześciu kolorach: fioletowym, czerwonym, żółtym, pomarańczowym, zielonym, niebieskim (rys. 1).

rys. 1

Zadaniem graczy jest odnalezienie na planszach piktogramów odpowiadających obrazkom na wylosowanych kartach.

KOLOROWE KOŚCI DO GRY

rys. 2

Na ściankach każdej kości znajdują się kolory odpowiadające sześciu kolorom piktogramów na planszach (żółty, pomarańczowy, czerwony, foletowy, niebieski i zielony). Kolory wylosowane przy rzucie kośćmi są barwami opcjonalnymi piktogramów na kartach (rys. 2).
Np. w trakcie rozgrywki na jednej z wyłożonych kart znajduje się kaczka na niebieskim tle. Na kościach zostały wylosowane kolory fioletowy i zielony. Zadaniem gracza jest odnalezienie na planszy (planszach) piktogramu kaczki w trzech kolorach: niebieskim lub fioletowym lub zielonym.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna osoba o najkrótszym imieniu.
W każdej rundzie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, jeden z graczy wykłada na stół awersem do góry 10 kart z piktogramami (rys. 3). Karty powinny być dobrze widoczne dla wszystkich graczy.

Planszę należy położyć (dowolną stroną) w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
Jeśli wszyscy gracze nie widzą dobrze lub nie mogą dosięgnąć do planszy, możecie użyć więcej niż jednej naraz (rys. 4)

Następnie gracz, który w tej kolejce wykładał karty z piktogramami, rzuca kolorowymi kośćmi (rys. 5) i przekręca klepsydrę (rys. 6) bądź włącza odmierzanie czasu za pomocą aplikacji Alexander Timer.

rys. 3

rys. 4

rys. 5

rys. 6

Zadaniem graczy jest odnalezienie na planszach piktogramów widocznych na wylosowanych wcześniej kartach. Kolor obrazków musi odpowiadać kolorowi widocznemu na karcie lub kolorowi wskazanemu przez kości. Gdy gracz odnajdzie piktogramy w odpowiednim kolorze, kładzie na nich żeton. Na 1 piktogramie może znajdować się tylko jeden żeton.
Piktogramy na planszy muszą odpowiadać wzorem i kolorem tym na kartach lub kościach.

Na przykład:

W trakcie rozgrywki na jednej z wyłożonych kart znajduje się kaczka na niebieskim tle. Na kościach zostały wylosowane kolory fioletowy i zielony. Zadaniem graczy jest odnalezienie na planszach piktogramu kaczki w trzech kolorach: niebieskim, fioletowym lub zielonym (rys 7).

rys. 7

Runda kończy się w momencie, gdy skończy się odmierzany czas.

PUNKTACJA

Za każdy prawidłowo zaznaczony piktogram na planszy, gracz otrzymuje kartę z piktogramem, który zaznaczył.
Pamiętaj, że może być więcej niż jeden prawidłowo zaznaczony piktogram, ponieważ dla jednego wylosowanego piktogramu przypisane są kolory z karty (na której się on znajduje) oraz kolory widoczne na kościach. W tym przypadku, jeśli zabraknie kart wyłożonych na początku rundy, gracz ciągnie kartę ze stosu. Jeśli ich również zabraknie dodaj odpowiednią ilość żetonów do swoich kart by podliczyć wynik.

Jeśli po zakończeniu rundy na stole pozostały niezebrane karty, należy je włożyć na spód stosu.

Po każdej rundzie, gracze obracają plansze na drugą stronę lub korzystają z nowych.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy nie będzie już żadnych kart do wyłożenia lub zostanie ich mniej niż 10.

Wygrywa osoba, której udało się zdobyć najwięcej kart.

NOTATKI

Zasady bezpiecznego użytkowania:
Ostrzeżenia:
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.
Prosimy o zachowanie opakowania 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
www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl

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

Autor gry:
Martin Nedergaard Andersen

Wyprodukowane w Polsce.
Made in Poland

CE