BITWA POWIETRZNA

gra dla 2 osób
rekomendowany wiek:
od lat 5+



zawartość pudełka:
1) 2 zamykane, dwustronne palety
2) 2 komplety „samolotów"
3) 1 komplet czerwonych kołków
4) 4 komplety białych kołków
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.

Cel gry:

Celem gry jest trafienie i zniszczenie samolotów przeciwnika rozmieszczonych na plastikowych paletkach (według wybranego przez siebie układu). Wygrywa ten z graczy, który potrafi szybciej podać współrzędne położenia samolotów przeciwnika.

Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy otrzymuje:

- plastikowe pudełko
- komplet samolotów (5 szt.)
- komplet czerwonych kołków
- 2 komplety białych kołków

Gracze po otwarciu pudełek rozmieszczają swoje samoloty na połówce pudełka leżącej na stole. Druga połówka pudełka (uniesiona do góry) to obszar poszukiwań samolotów przeciwnika.

Przebieg gry:

Gracz patrząc na planszę - obszar poszukiwań samolotów przeciwnika (uchylone pod kątem wieczko pudełka od środka) próbuje zlokalizować wrogi samolot podając głośno współrzędne (literkę z pionowego paska liter przy otworach na kołki i cyfrę z poziomego paska nad polem otworów) jego przypuszczalnej pozycji. Jeżeli podane współrzędne nie określają żadnego miejsca położenia samolotu, to przeciwnik woła „pudło", a gracz zaznacza to miejsce (na swoim schemacie kontroli przeciwnika - górna plansza) **wtykając biały kołek**. Gracze podają na przemian współrzędne miejsc z obszaru przeciwnika.

Jeżeli przeciwnik poda współrzędne miejsca, na którym znajduje się samolot gracza, to gracz musi wetknąć w otwór swojego samolotu czerwony kołek i powiedzieć głośno „trafiony". Jeżeli podane przez przeciwnika współrzędne nie określają miejsca położenia samolotu to gracz mówi „pudło" i wtyka w to miejsce biały kołek. Jeżeli wszystkie otwory w jakimś samolocie zostaną zatkane czerwonymi kołkami, to jego właściciel musi oznajmić głośno „trafiony, strącony"

Koniec gry:

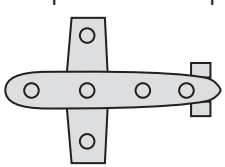
Gra kończy się jeżeli jeden z graczy pierwszy zlokalizuje wszystkie samoloty przeciwnika. Ten z graczy zostaje zwycięzcą.

Gra w kilka osób:

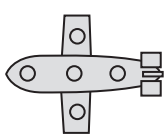
„Bitwa powietrzna" to gra dla 2 osób. Można jednak zorganizować turniej dla kilku graczy. W takim wypadku należy przyjąć zasadę gry - każdy z każdym. Zlicza się punkty każdej rozgrywki, a na koniec porównuje się wszystkie wyniki rozgrywek i wyłania zwycięzcę. Jeżeli będą gracze z równą ilością punktów to należy przeprowadzić dogrywkę.

Punkty:

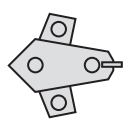
Transportowiec - 6 pkt.



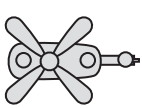
Bombowiec - 5 pkt.



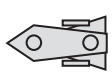
Myśliwiec - 4 pkt.



Helikopter - 3 pkt.



Samolot rozpoznawczy - 2 pkt.



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.

CE

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.