MAM CIĘ!








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



Autor gry: Martin Nedergaard Andersen
Opracowanie redakcyjne i graficzne:
7seas ink & Michał Trojanowski



INSTRUKCJA DO GRY

MAM CIĘ!

Kto kogo?

Gra rodzinna dla 2-6 graczy w wieku od 5 lat
Czas gry: 10-15 minut

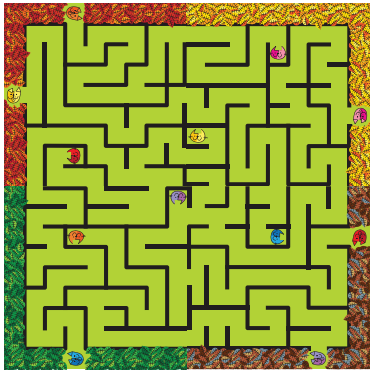
Główny zamysł gry
Niezależnie od pory roku – czy to wiosną, jesienią, czy latem – nasi najlepsi przyjaciele pragną poganiać się po ogrodzie. Śledź wzrokiem drogę szczeniąt i kociaków przez labirynt ogrodowych ścieżek. Kiedy odkryjesz, które z nich napotkają na siebie, złap odpowiedni żeton (jeden lub kilka). Żetony wymieniaj na karty. Ten gracz, który zbierze ich najwięcej, wygrywa grę!

Elementy gry
4-częściowa plansza labiryntu
7 żetonów
55 kart

Cel gry
Szczeniaki i kotki biegają przez plątaninę korytarzy z żywopłotów, pragnąc znaleźć się nawzajem i bawić. Twoim zadaniem jest

śledzić wzrokiem zawiłości ogrodowego labiryntu i być pierwszym, który dostrzeże, kto kogo dogoni.

Plansza



W opakowaniu znajdziesz cztery dwustronne części planszy labiryntu z odmiennymi kolorami krawędzi. Na poszczególnych elementach znajdują się różniące się od siebie korytarze, składające się w ogrodowy labirynt.

Plansze należy złączyć w kwadrat, zawsze liściastymi krawędziami na zewnątrz (spójrz na obrazek z poprzedniej strony). Za pomocą przekładania plansz można uzyskać 96 różnych wersji labiryntu.

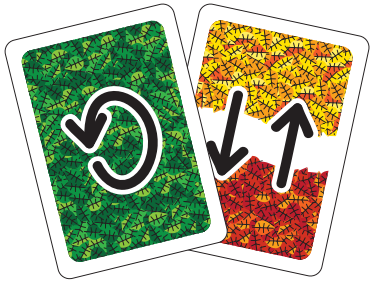
Kompletny labirynt ma sześć wejść, każde ze stojącym w nim kolorowym pieskiem. W głębi ogrodu znajdują się natomiast ich koci przyjaciele. Każde ze zwierząt czeka na możliwość pobiegania po ogrodzie i znalezienia kompana do zabawy. W zależności od tego, jak ułożony zostanie labirynt, psy i koty mogą spotkać na swojej drodze różnych przyjaciół. Jednego razu kotka, innego – pieska, w innej znów rundzie wszystkie zwierzęta mogą okazać się dla siebie nieosiągalne. Może też się zdarzyć, że zwierzę napotka więcej niż jednego towarzysza zabawy.

Żetony
Każdy z żetonów obrazuje zarówno psa, jak i kota. Na „podstawowej” (jednokolorowej) stronie oba zwierzaki są tego samego koloru. Na „zaawansowanej” (dwukolorowej), psy i koty mają różne kolory. Wielokolorowy żeton wygląda tak samo po obu stronach i jest używany w razie braku rozwiązania – gdy zwierzęta nie mogą przedrzeć się do siebie przez labirynt i nikomu nie udaje się spotkać.

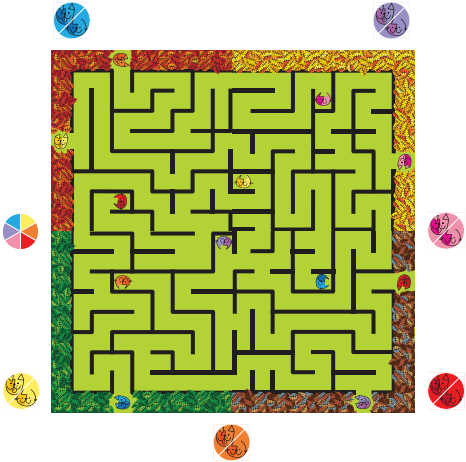




Karty i aranżacja labiryntu
Karty informują, jaką modyfikację labiryntu masz wykonać. Jeśli widnieją na nich dwie strzałki, zamień dwa kolorowe elementy planszy miejscami ze sobą. Jeśli na karcie namalowana jest jedna strzałka, odwróć element labiryntu o danym kolorze na drugą stronę.



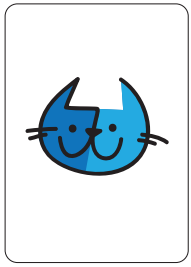
Przygotowanie gry
1. Złóż cztery części planszy z ogrodowym labiryntem w losowej kolejności, liściastymi krawędziami na zewnątrz.
2. Umieść żetony naokoło planszy „podstawową" stroną do góry. Żetony rozłóż równomiernie dookoła planszy tak, żeby żaden z graczy nie był faworyzowany przez lepszy do nich dostęp.



3. Potasuj karty i ułóż je na stosie stroną ze strzałkami do góry.



Przebieg gry
Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, ciągnąc pierwszą kartę ze stosu. Po zmianie układu labiryntu (dwóch elementów planszy miejscami ze sobą lub odwrócenia jednego na drugą stronę), gracz odwraca wyciągniętą kartę na drugą stronę, wyraźnie pokazując wszystkim pozostałym widniejący tam obrazek.



Przedstawia on albo szczenię albo kociaka w jednym z kolorów, w których występują na planszy. Teraz zadaniem każdego gracza jest szybkie sprawdzenie, w którym miejscu ogrodowego labiryntu znajduje się postać z karty i odnalezienie do jakiego zwierzaka dobiegnie.

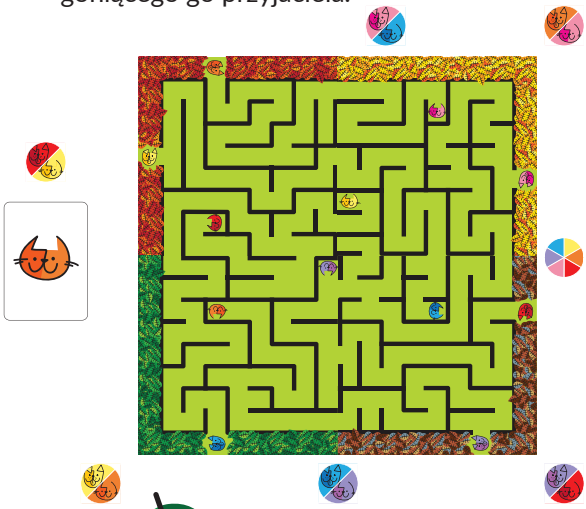
Może okazać się, że będzie to:
a) jedno lub więcej szczeniąt,
b) jeden lub więcej kociaków, lub
c) nikt.
Biorąc udział w tych wyścigach używaj do śledzenia tylko oczu; nie posługuj się ani palcem, ani przedmiotami, ponieważ to mogłoby zasłaniać pozostałym graczom widok na ogród. Kiedy już dostrzeżesz, z kim spotka się postać obrazowana na karcie, złap odpowiedni żeton (tyle żetonów, z iloma przyjaciółmi spotka się zwierzak z karty). Jeśli dostrzeżesz, że postać zabłądziła w labiryncie i nie jest w stanie nikogo znaleźć, złap szybko wielokolorowy żeton.
Kiedy już wszyscy gracze uzgodnią, że sprawdzone zostały wszystkie połączenia, zweryfikuj czy schwycone przez ciebie żetony są prawidłowe.
Za każdy poprawnie złapany żeton dostajesz jedną kartę (gracze pobierają karty zaczynając od tej, która rozpoczęła rozgrywkę, a potem, w razie potrzeby, biorą kolejne karty ze stosu).

Jeśli natomiast się pomyliłeś i złapany przez ciebie żeton jest nieprawidłowy, musisz oddać dwie karty i odłożyć je na spód stosu.
Jeśli nikt nie zdobył punktu lub nie jest możliwe ustalenie zwycięzcy danej rundy, karta odkładana jest na spód stosu.
Druga tura rozpoczyna się wyciągnięciem kolejnej karty ze stosu przez następnego gracza, który najpierw zmienia układ labiryntu, a potem odkrywa kartę, w sposób widoczny dla wszystkich uczestników. Dalej wszystko przebiega w myśl omówionych powyżej zasad.

Koniec gry

Gra toczy się, dopóki stos kart całkowicie nie zniknie (jeśli na końcu nie ma wystarczającej ilości kart dla wszystkich graczy, żaden z nich nie może wymienić żetonów na karty i gra się kończy). Gracz z największą ilością zdobytych kart wygrywa grę.

Zaawansowany wariant gry
W tym wariancie używa się "zaawansowanej", t.j. dwukolorowej strony żetonów. Zasady są takie same jak w grze podstawowej, ale wielość kolorów czyni z zadania złapania odpowiedniego żetonu nieco większe wyzwanie. Pamiętaj, schwyć taki żeton, na którym jest odwzorowany złapany zwierzak – kieruj się kolorem gonionego psa lub kota, a nie goniącego go przyjaciela.



Zasady bezpiecznego użytkowania

Ostrzeżenia:

- Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej trzech 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.

Jeśli podoba się Wam „Mam Cię!”, sprawdźcie również inne gry tego autora w naszej ofercie:

Nr art. 1337

Wyścig pszczół



Nr art. 1338

Czego brakuje?



Nr art. 1340

Czego brakuje? – wersja „junior”



Z.P. “Alexander”
Piotr Pundzis
ul. Telewizyjna 19, 80-209
Chwaszczyno k/Gdyni

www.alexander.com.pl