G R A P L A N S Z O W A



wiek: 6+
gra dla 2 - 4 osób

2240

zawartość pudełka:

1) Plansza
2) Pionki - 4 szt.
3) Karty „Los" - 16 szt.
4) Żetony - 4 szt.
5) Kostka do gry
6) 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 zakrztuszenia.
Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
Opakowanie nie jest częścią zabawki.
Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

POGROMCY PRĘDKOŚCI - Wyścig Wraków to lekka, łatwa i emocjonująca gra planszowa. Każdy z jej uczestników startuje w niebezpiecznym i wyczerpującym wyścigu jako wrak samochodowy. W trakcie jazdy samochody mimo starości i zużycia muszą zmagać się z wieloma przeciwnościami, pokonywać przeszkody i uważać na konkurentów, którzy próbują zepchnąć swego przeciwnika z toru. Najbardziej wytrzymały wrak, który pokonując trudności okrąży dwukrotnie tor wyścigów i dojedzie do mety jako pierwszy zostanie zwycięzcą.

Cel gry

Celem uczestników gry jest dotarcie do METY jako pierwszy po dwukrotnym okrążeniu toru wyścigów.

Przygotowanie do gry

Aby rozpocząć grę należy rozłożyć planszę pośrodku stołu. Gracze wybierają po jednym pionku i ustawiają je na polu planszy z napisem START. Karty LOS (ze znakiem zapytania na rewersie) układa się w stos i kładzie w zasięgu ręki graczy rewersem do góry. Kostkę do gry i żetony należy położyć obok planszy, w zasięgu ręki uczestników gry.

Przebieg gry

Zanim zacznie się wyścig każdy z graczy rzuca kostką. Ten, kto wyrzuci największą liczbę oczek rozpoczyna (jeśli gracze wyrzucą tę samą liczbę, rzucają powtórnie). Wyłoniony w losowaniu rozpoczynający grę rzuca ponownie kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól (w kierunku wskazanym strzałkami) ile oczek wskazała kostka. Jeśli gracz postawi pionek na czarnym polu, to kończy swój ruch i kostką rzuca następny w kolejce - kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli w trakcie gry pionek stanie na zielonym polu ze znakiem zapytania, to gracz odkrywa pierwszą z wierzchu kartę ze stosu kart LOS.

Następnie czyta na głos polecenie na awersie karty i je wykonuje. Jeżeli gracz postawi pionek na innym polu specjalnym, postępuje w zależności od znaczenia tego pola.

Znaczenie pól specjalnych:

- pole nr **14** - musisz przepuścić kaczki, opuszczasz następną kolejkę
- pole nr **24** - ostro hamujesz przed przebiegającym kotem - żeby ochłonąć przepuszczasz 2 następne kolejki
- pole nr **40** - **katastrofa!** najechałeś na rozlany olej i rozbiłeś się - wracasz na pole START, a w następnej kolejce zaczynasz grę od początku
- pole nr **49** - wpadłeś w dół i urwałeś zawieszenie, laweta odstawia Cię do serwisu na pole 26, w następnej kolejce ruszasz z tego pola
- pole nr **58** - przejazd zamknięty, w następnej kolejce możesz jechać dalej tylko jeśli wyrzucisz kostką 6-tkę (wyjątkowo możesz rzucać 2 razy przy każdej próbie)

• Jeżeli w swoim ruchu gracz postawi swój pionek na polu zajętym wcześniej przez pionek przeciwnika, to „strąca" go o 20 pól do tyłu.
• Wyrzucenie szóstki daje prawo do kolejnego rzutu kostką.
Każdy gracz, który przekroczy pole META po pierwszym okrążeniu otrzymuje żeton - potwierdzenie rozpoczęcia drugiego okrążenia. W drugim okrążeniu obowiązują te same zasady, ale by je ukończyć gracz musi wyrzucić kostką w ostatnim ruchu tyle oczek ile pól dzieli jego pionek od pola META.

Zwycięstwo i koniec gry

Gracz, który pierwszy postawi swój pionek na polu META w drugim okrążeniu zostaje zwycięzcą. Jeśli jest więcej niż 2 uczestników gry, to po ukończeniu jej przez pierwszego gracza pozostali kotynuują grę, by rozstrzygnąć zajęcie 2 i 3 miejsca.

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.

