Zgrana PARA

MINI



2260

INSTRUKCJA

ALEXANDER

Zawartość pudełka:

1. Karty obstawiania - 48 szt.
2. Karty obrazków - 62 szt.
3. Plansza - 1 szt.
4. Pchełki - 60 szt.
5. Klepsydra – 1 szt.
6. Instrukcja

Wiek: 8+
Liczba graczy: 2-4

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

WIELKIE UMYSŁY MYŚLĄ PODOBNIE! DOBIERZ SIĘ W PARĘ Z OSOBĄ, KTÓRA JEST TAK ŚWIETNA JAK TY I ROZEGRAJ MISTRZOWSKI POJEDYNEK. POKAŻCIE INNYM, ŻE ZNACIE SIĘ NAJLEPIEJ. JEŚLI POTRAFICIE CZYTAĆ SOBIE W MYŚLACH, TO „ZGRANA PARA" JEST IDEALNĄ ROZRYWKĄ DLA WAS!

CEL GRY

Para zdobywa pchełki, gdy obaj gracze użyją karty z tym samym przymiotnikiem, aby opisać obrazek. Para, która zdobędzie największą liczbę pchełek, wygrywa rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Połóżcie planszę na stabilnej, płaskiej powierzchni, a klepsydrę w miejscu widocznym dla każdego gracza.
2. Podzielcie się na dwuosobowe drużyny. Jeśli jest was nieparzysta liczba, to osoba bez pary, może prowadzić rozgrywkę i dopingować drużyny.
3. Podzielcie karty obstawiania kolorami i rozdajcie po jednym kolorze na jedną drużynę. Każda z par ma za zadanie podzielić między siebie karty tak, by członkowie drużyny mieli te same przymiotniki na kartach. Karty obstawiania trzymacie w ręku.
4. Karty obrazków połóżcie awersem do dołu obok planszy.
5. Rozdajcie każdej drużynie po 30 pchełek.

SKRÓCONY PRZEBIEG GRY

1. Gracze dobierają się w pary.
2. Każda para dostaje jedną talię kart obstawiania, w wybranym kolorze i dzieli ją na pół.
3. Każda para kładzie po dwie pchełki na planszy, na polu z numerem 1.
4. Jeden z graczy odwraca kartę obrazków i przekręca klepsydrę rozpoczynając odmierzanie czasu.
5. Każda osoba z drużyny wykłada po dwie karty obstawiania.
6. Drużyny porównują swoje przymiotniki z kart obstawiania. Jeśli oba przymiotniki są takie same, para zdobywa 2 pchełki. Gdy tylko jeden z przymiotników pokrywa się z odpowiedzią waszego partnera, para zdobywa jedną pchełkę (druga trafia na pole „pula"). Jeśli oba przymiotniki różnią się od siebie, pchełki trafiają na pole „pula".
7. W drugiej rundzie drużyny kładą po dwie pchełki na polu numer 2. Zasady są takie same jak w rundzie numer 1.

8. W trzeciej rundzie drużyny kładą po dwie pchełki na polu numer 3. Zasady są takie same jak w rundzie numer 1 i 2.
9. Po zakończeniu trzeciej rundy pary walczą o pchełki z pola „pula" (w rundzie finałowej nie obstawiamy już nowych pchełek). Jeśli między parami dojdzie do remisu, dzielą pulę między sobą po równo. Jeśli w puli zostaną pchełki, przechodzą one do następnej rozgrywki na pole „pula". W przypadku, gdy jedna z drużyn wygra, zdobywa całą pulę pchełek.
10. Wygrywa para, która zdobędzie najwięcej pchełek.

KARTA OBRAZKÓW

Na awersie kart obrazków znajdują się zdjęcia, które gracze opisują przymiotnikami z kart obstawiania. Na rewersie każdej karty znajdują się wizerunki awokado (rys. 1). Jeśli buźka awokado jest uśmiechnięta, gracz ma za zadanie dopasować przymiotnik, który najbardziej pasuje do danego obrazka na karcie obrazków. Jeśli buźka jest smutna, zawodnik dobiera przymiotnik, który najmniej pasuje do pokazanego obrazka.

RYS. 1



KARTY OBSTAWIANIA

Na awersie kart obstawiania znajdują się przymiotniki, które służą graczom do opisywania grafik znajdujących się na kartach obrazków. Przed rozpoczęciem gry, każda para graczy dzieli między sobą (po równo) zestaw kart w wybranym przez siebie kolorze (rys. 2).

RYS. 2



MECZ

Mecz składa się z trzech rund oraz rundy finałowej.

PRZEBIEG GRY

ROZGRYWKA DLA 2 - 4 GRACZY

Każda z drużyn uczestniczy w rozgrywce. Jeden mecz dzieli się na trzy rundy oraz rundę finałową.W pierwszej rundzie wszystkie pary kładą po 2 pchełki na pierwszym polu na planszy (rys. 3). Jedna wybrana osoba, odwraca kartę ze stosu kart z obrazkami, kładzie ją obok stosu (rys. 4) i przekręca klepsydrę (rys 5). Na awersie karty znajduje się obrazek - np. gumowe kaczuszki. Jeśli na rewersie kolejnej karty ze stosu kart z obrazkami znajduje się uśmiechnięta buźka, zadaniem wszystkich graczy jest dobrać dwa przymiotniki, które najlepiej pasują do wylosowanej grafiki.

W przypadku, gdy na rewersie karty znajduje się smutna buźka, uczestnicy gry muszą dobrać przymiotniki, które najmniej odpowiadają obrazkowi. Pary nie mogą porozumiewać się podczas wybierania przymiotników.
Każdy z graczy wybiera 2 karty z przymiotnikami i kładzie je na stole awersem do dołu (rys. 6). Ważne jest, by żadna z drużyn nie przekroczyła czasu, który wyznacza klepsydra. Jeśli tak się stanie to drużyna automatycznie przegrywa rundę i traci obie pchełki z planszy. Pchełki trafiają wówczas do puli.

W przypadku gry z młodszymi i wolniej czytającymi dziećmi, możecie zrezygnować z mierzenia czasu, lub wydłużyć go np. dwukrotnie.

Gdy wszyscy gracze wyłożą swoje karty, odkrywają je na ustalony znak i sprawdzają, czy przymiotniki zgadzają się ze sobą (rys. 7). Każda pasująca do siebie para kart, to jeden zdobyty punkt. Gracze zabierają z powrotem z planszy obstawiania 1 lub 2 pchełki, jeśli udzielili jednej lub dwóch zgodnych odpowiedzi.
Pozostałe na planszy pchełki przechodzą do puli (rys. 8), gracze będą o nie rywalizować w rundzie finałowej meczu.

W kolejnej rundzie gracze kładą swoje pchełki na polu numer 2. Pozostała część gry wygląda tak samo jak w rundzie pierwszej.

RYS. 3



RYS. 4



RYS. 5



RYS. 6



RYS. 7



RYS. 8



W rundzie trzeciej rozgrywka wygląda tak samo jak w poprzednich rundach. Po jej zakończeniu, gracze przechodzą do rundy finałowej.

Zasady rundy finałowej są identyczne jak w rundach 1-3, za wyjątkiem obstawiania pchełek - tym razem pary rywalizują o pchełki pozostałe na polu „pula".
Gdy przymiotniki jednej z par będą się zgadzały, drużyna ta zdobywa wszystkie pchełki. W przypadku gdy kilka par dobierze te same słowa opisujące obrazek, drużyny dzielą się po równo pchełkami. Pchełki, których nie można podzielić między graczy, zostają na kolejny mecz w puli.

Po skończonym meczu, drużyny zamieniają się taliami tak, aby pary grały innymi kolorami talii niż do tej pory.

Wygrywa para, która w trakcie całej rozgrywki (składającej się np. z dwóch meczy) zbierze jak najwięcej pchełek.

ROZGRYWKA DLA DWÓCH GRACZY

W tej wersji gry dwóch graczy współpracuje ze sobą, aby w trakcie rozgrywki wspólnie zdobyć jak najwięcej pchełek.

Posortujcie karty według koloru. Weźcie jedną, wybraną przez siebie talię oraz 10 pchełek. Podzielcie karty między siebie tak, by każdy z was miał te same przymiotniki na kartach. Karty trzymacie w ręku. Pozostałe karty i pchełki schowajcie do pudełka.

Gdy jesteście gotowi do rozgrywki, jeden z zawodników odwraca kartę znajdującą się na stosie kart z obrazkami i kładzie ją w widocznym miejscu. Na awersie karty znajduje się grafika (np. gumowe kaczuszki). Jeśli na rewersie kolejnej karty ze stosu znajduje się uśmiechnięta buźka waszym zadaniem jest dobrać dwa przymiotniki, które najlepiej opisują gumowe kaczuszki. W przypadku, gdy na rewersie karty znajduje się smutna buźka, musicie dobrać dwa przymiotniki, które najmniej odpowiadają obrazkowi.

W momencie, gdy jesteście gotowi, kładziecie wybrane karty na stole, awersem do dołu i odkrywacie ją na wspólnie ustalony znak. Za każdą parę pasujących przymiotników zdobywacie jedną pchełkę. W przypadku, gdy oba przymiotniki będą się różnić, musicie odłożyć trzy swoje pchełki do pudełka. Karty obstawiania które wykorzystaliście musicie odłożyć na bok. Nie będą brały udziału w kolejnych rundach meczu. By rozgrywka sprawiała wam więcej radości, powinniście wymieniać karty obstawiania po każdym meczu, który składa się z trzech rund, odkładając już użyte talie do pudełka.

Gra kończy się w momencie, gdy nie możecie wymienić kart obstawiania na nowe. Aby podsumować wspólnie zdobyte punkty, powinniście odłożyć do pudełka 10 pchełek i policzyć te pchełki, które zostały.

Jeśli zdobyliście więcej pchełek niż oddaliście do pudełka, wygraliście rozgrywkę i jesteście zgraną parą! Jeśli jednak pchełek jest mniej niż 10, grajcie dalej, by dowiedzieć się o sobie jeszcze więcej.

ODMIERZANIE CZASU

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

ANDROID



IOS



NOTATKI

MINI

Zgrana PARA



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
Autor gry:
Martin Nedergaard Andersen

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



Wyprodukowane w Polsce.
Made in Poland



CE