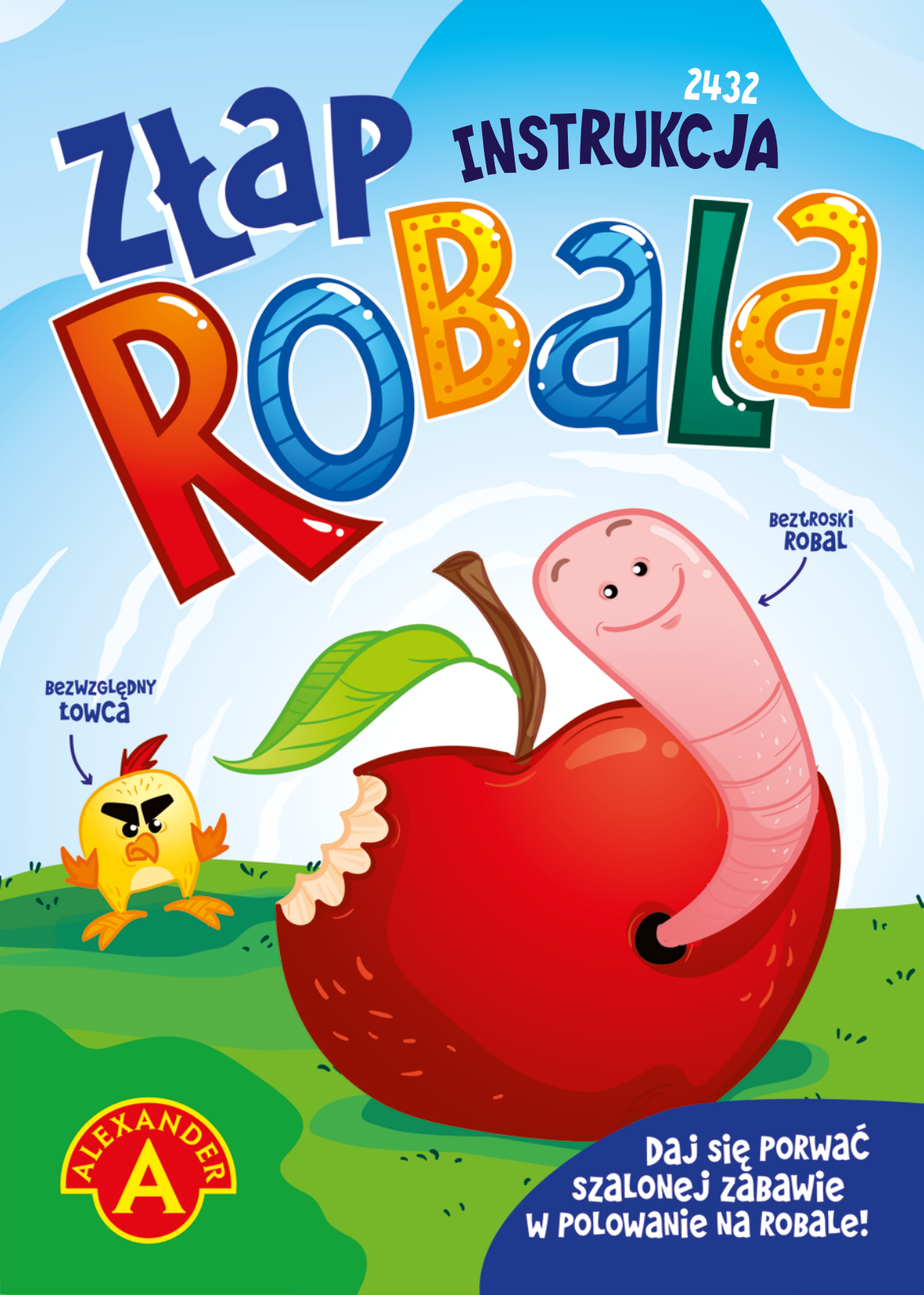
2432

Złap robala

INSTRUKCJA



Daj się porwać szalonej zabawie w polowanie na robale!

ALEXANDER

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:
1. Kostki do gry - 3 szt.
2. Robale - 18 szt.
3. Podstawki do robali - 18 szt.
4. Trawnik - 1 szt.
5. Gniazda - 4 szt.
6. Instrukcja

Wiek: 4+
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

Małe pisklęta są bardzo głodne i potrzebują twojej pomocy! Wciel się w rolę ptasiej mamy i złap robale w tym samym kolorze, aby nakarmić swoje małe głodomorki.

Złap robala to wspaniała gra nie tylko dla najmłodszych. Daj się porwać szalonej zabawie w polowanie na kolorowe robale – niech szczęście i spryt zadecydują o wygranej!

CEL GRY

Wciel się w rolę ptasiej mamy i złap trzy robale w tym samym kolorze.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozdaj gniazda między graczy. Gracze kładą gniazda przed sobą.
2. Połóż trawnik na stabilnej i równej powierzchni.
3. Umieść robale w plastikowych podstawkach.
4. Umieść kostki oraz robale w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

rys. 1



TRAWNIK

Trawnik to niewielka, kwadratowa plansza z nadrukowaną „tarczą strzelniczą” (rys. 1). W trakcie gry zadaniem graczy jest rzucanie kostkami na trawnik tak, aby jak największa ich liczba zatrzymała się w obrębie znajdującej się na nim tarczy.

ROBALE I GNIAZDA

W pudełku znajdziesz 18 robali. 4 robale w kolorze czerwonym, 4 robale w kolorze żółtym, 4 robale w kolorze niebieskim (rys. 2) oraz 6 robali wielokolorowych (rys. 3). Przed rozpoczęciem gry, robale należy umieścić w plastikowych podstawkach.

rys. 2

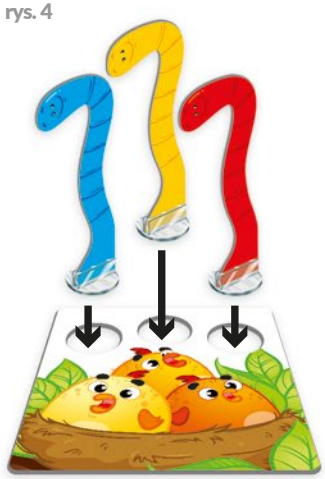


rys. 3



Celem każdego z graczy jest zebranie zestawu jednokolorowych robali (czerwonego, żółtego i niebieskiego) i nakarmienie nimi piskląt w gnieździe (rys. 4).

rys. 4



KOSTKI DO GRY

Na każdą z trzech kości przypada jedna część robala (głowa, tułów, ogon) w różnych kolorach. Rzucając kostkami staramy się wylosować 3 części robala w tym samym kolorze (rys. 5).

rys. 5



KOLEJKA

W swojej kolejce rzucasz kostkami w stronę trawnika tak, by jak największa liczba kostek zatrzymała się w obrębie znajdującej się na nim tarczy. W każdej kolejce możesz poprawić rzut do 2 razy (1 rzut + 2 ewentualne poprawki). Wszystkim graczom przypada taka sama ilość kolejek.

POPRAWKA RZUTU

W każdej kolejce możesz poprawić rzut kostkami do 2 razy (1 rzut + 2 ewentualne poprawki). Poprawka polega na ponownym rzucie **wszystkimi** kostkami.

RUNDA

Na jedną rundę przypada od 2 do 4 kolejek (liczba kolejek jest zawsze równa dla wszystkich graczy). W trakcie rundy kolejka przechodzi na następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na koniec każdej rundy sprawdzana jest ilość robali zebranych przez każdego gracza.

Jeśli na koniec rundy żadnemu z graczy nie udało się zdobyć 3 robali (czerwonego, żółtego i niebieskiego), wtedy rozpoczyna się ona od nowa.
Jeśli po zakończeniu rundy jeden z graczy zebrał trzy robale (czerwony, żółty, niebieski), wtedy wygrywa grę.

Może się też zdarzyć, że na koniec rundy trzy robale mogą się znaleźć w posiadaniu więcej niż jednego gracza. Mówimy wtedy o remisie (zobacz sekcję REMIS).

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. W swojej kolejce rzuca kostkami w stronę trawnika tak, by jak największa liczba kostek zatrzymała się w obrębie znajdującej się na nim tarczy (rys. 6).

rys. 6



W każdej kolejce można poprawić rzut do 2 razy (1 rzut + 2 ewentualne poprawki). Jeśli któraś z kostek wyląduje na tarczy, a **żaden jej fragment nie będzie poza nią wystawał, możesz obrócić tę kostkę dowolną ilość razy**, aby znaleźć potrzebną ci część robala (rys. 7).

rys. 7



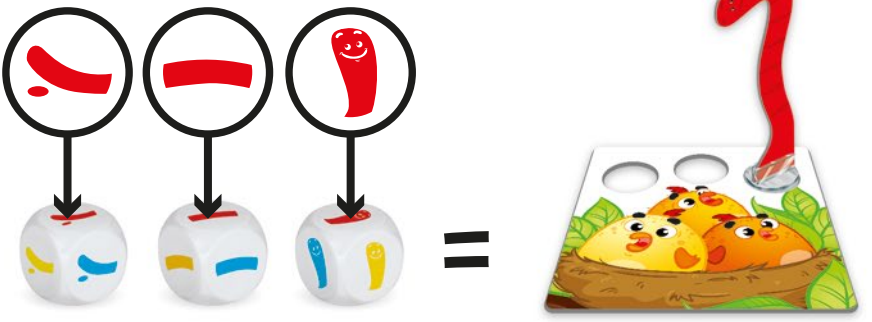
Jeśli kostki **znajdują się poza tarczą albo poza nią wystają**, wtedy utknąłeś z tą częścią robala, którą wskazują - **nie możesz ich obracać** (rys. 8). Jeśli kostki wskazują robala w takim układzie kolorów, którego nie ma w stosie, wówczas nie dostajesz żadnego z robali.

rys. 8



Kiedy wszystkie trzy kostki pokazują części robala w tym samym kolorze, wtedy możesz wziąć identycznego robala ze stosu i nakarmić nim jedno ze swoich piskląt (rys. 9). Nie ma w tym przypadku znaczenia, czy kostki leżą na trawniku, czy poza nim.

rys. 9

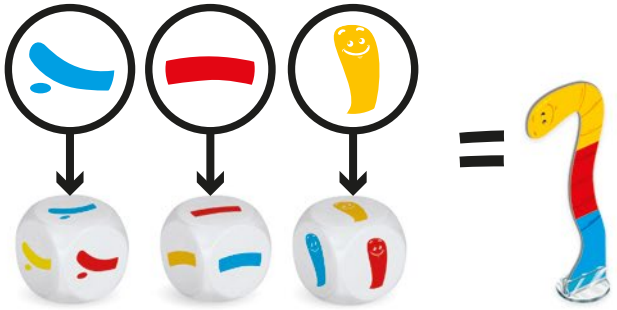


Pamiętaj, że możesz wziąć tylko robala w kolorze, którego ci brakuje (nie możesz mieć dwóch jednakowych robali).

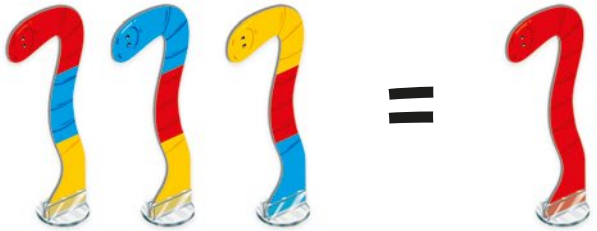
Na przykład: jeśli kostki pokazują robala w kolorze czerwonym, a tobie udało się już takiego zdobyć, nie dobierasz żadnego robala, a kolejka przechodzi na następnego gracza.

Gdy na kostkach widać części robala w różnych kolorach, dobierz pasującego robala ze stosu (jeśli jest dostępny) (rys. 10A). Zbierz trzy wielokolorowe robale, aby wymienić je na jednego jednokolorowego robala (rys. 10B).

rys. 10A



rys. 10B



Jeśli w stosie robali nie ma robala pasującego wzorem do widocznego na kościach, zostajesz z pustymi rękoma, a kolejka przechodzi na następnego gracza.
Wygrywa gracz, który po zakończeniu rundy, jako pierwszy zbierze trzy jednokolorowe robale (niebieski, żółty i czerwony).

REMIS

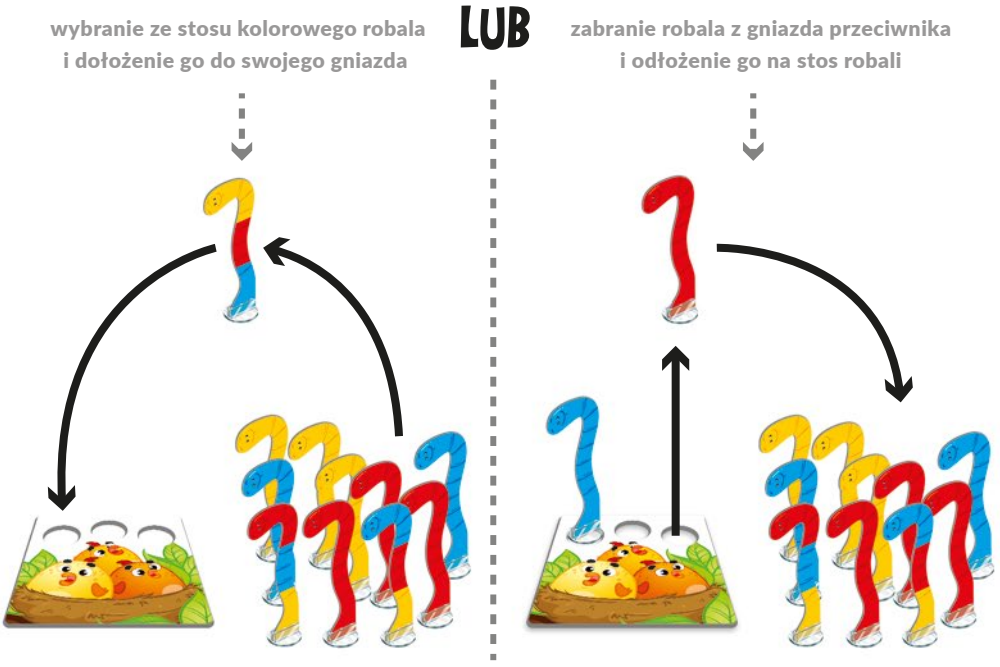
W przypadku remisu, gracze, którzy zdobyli wszystkie trzy robale w tej samej rundzie, grają dalej. Ich celem jest zdobycie jak największej liczby robali, niezależnie od ich koloru. Gra kończy się, gdy zabraknie robali w stosie. Wygrywa gracz z największą liczbą robali.

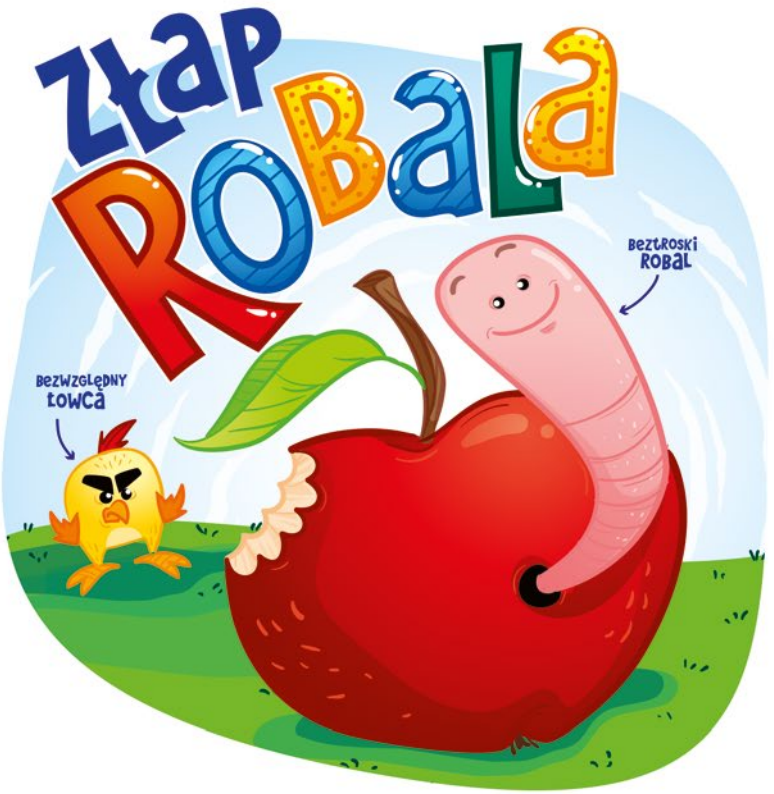
MODYFIKATOR TRUDNOŚCI

Dla starszych graczy do podstawowych zasad możemy dodać modyfikator trudności, polegający na dodaniu do zasad podstawowych dodatkowego elementu rywalizacji.

Dodatkowa zasada polega na tym, że po wylosowaniu trzech różnych kolorów na kościach (po trzech rzutach, nie może być ich mniej) gracz może zabrać robala wybranemu przez siebie przeciwnikowi i odłożyć go z powrotem na stos (rys. 11).

rys. 11





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

Wyprodukowane w Polsce.
Made in Poland

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





