

1998

INSTRUKCJA

PANTOMIMA

LIGHT

POKAŻ TO
CAŁYM SOBĄ...



Ilość graczy: 4+

Wiek: 9+

Zawartość pudełka:

1. Plansza - 1 szt.
2. Klepsydra - 1 szt.
3. Pionki - 2 szt.
4. Karty MARIONETKA - 5 szt.
5. Karty z hasłami - 50 szt.
6. Kolorowa kostka - 1 szt.
7. Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej.

W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl

Przed rozgrywką należy zapoznać się z kartami i odłożyć na bok te, które zdaniem rodzica nie są odpowiednie dla wieku dziecka.

„Pantomima” to gra drużynowa, w której gracze pokazują hasła za pomocą gestów i mowy ciała. Uczestnicy muszą jak najlepiej i najszybciej pokazywać hasła swojej drużynie, tak by zdobyć największą ilość punktów i jak najszybciej dotrzeć do mety.

CEL GRY

Drużyny muszą odgadnąć jak najwięcej haseł, które znajdują się na kartach gry. Każde odgadnięte hasło przesuwa pionek bliżej mety. Zwycięża drużyna, która jako pierwsza dotrze na pole META.

SKRÓCONA INSTRUKCJA

1. Podzielcie się na drużyny i wskażcie pierwszych Mimów.
2. Mim rzuca kością i losuje kolor hasła z karty.
3. W wyznaczonym czasie Mim pokazuje hasła zgodnie ze wskazaniem pola, na którym stoi pionek.
4. Piasek przesypany w klepsydrze wyznacza koniec czasu zgadywania.
5. Każde odgadnięte hasło, to jeden ruch pionka po planszy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóż planszę na stabilnej, płaskiej powierzchni, np. stole.
2. Karty Haseł oddziel od kart MARIONETKA. Ułóż je w dwóch stosach i połóż obok planszy tak, aby nie było widać zamieszczonych na nich haseł. Ważne jest, by karty były łatwo dostępne dla każdego gracza.
3. Połóż obok planszy do gry pozostałe elementy: kostkę do gry oraz klepsydrę.
4. Podzielcie się na 2 drużyny, w których powinny znajdować się minimum dwie osoby. Każda z drużyn stawia swój pionek na polu START.

KIM JEST MIM?

Gracz pokazujący hasła nazywany jest w instrukcji Mimem. Ta funkcja przechodzi po kolei na każdego gracza w drużynie. Mim nie może używać słów, jego zadaniem jest pokazywanie haseł za pomocą mowy ciała i gestów.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka zaczyna się już na polu START. Grę rozpoczyna drużyna, do której należy najstarszy gracz. Drużyna ustala, który z zawodników jako pierwszy zostanie Mimem. Mim rzuca kością. Bierze jedną kartę ze stosu Kart Haseł. W tym momencie gracze z drużyny przeciwnej przekręcają klepsydrę. W zależności od tego, jaki kolor wypadnie na kości, Mim pokazuje swojej drużynie hasła z kart, które znajdują się na danym kolorze. Wylosowany kolor obowiązuje Mima do końca jego rundy pokazywania.

Przykładowo, jeśli kość wskaże kolor **ZIELONY**, Mim pokazuje za pomocą gestów slogan znajdujący się na zielonym polu na Karcie Haseł. Pozostali gracze z jego drużyny mają za zadanie odgadnąć hasło zanim przesypie się piasek w klepsydrze. Jeśli zdołają tego dokonać, to Mim bierze kolejną kartę i pokazuje kolejne hasło na **ZIELONYM** tle.

Jeżeli Mim zechce, to może pokazać swojej drużynie ilość słów w hasle (np. na palcach), albo jego kategorię (przykładowo, jeżeli pokazuje tytuł piosenki, może udać, że śpiewa do mikrofonu). Wszystko to jednak robi w wpływającym czasie rundy, więc musi samodzielnie ocenić czy takie posunięcie będzie korzystne: czy podpowiedź pomoże drużynie i przyspieszy odgadnięcie hasła, czy też wprowadzi dezorientację.

Ilość kart po jakie może sięgnąć Mim jest ograniczona jedynie czasem rundy. Po poprawnym pokazaniu hasła, jeśli jest czas, Mim może wziąć kolejną kartę. Gdy minie czas, drużyna kończy zgadywanie i zlicza zdobyte punkty. **Każde odgadnięte hasło to jeden punkt, czyli przesunięcie pionka o jedno pole na planszy.**

Po upływie czasu, kolejka przechodzi na drużynę przeciwną.

Po zakończonej pierwszej rundzie drużyny mogą znajdować się na rozmaitych polach. Każde z pól oznacza inny typ zadania - w dalszej grze Mimowie wykonują w swoich rundach zawsze to, co wskaże pole, na którym aktualnie stoi pionek ich drużyny.

ZNACZENIE PÓL I ICH ZASADY



POLE PANTOMIMA: Mim pokazuje hasła znajdujące się na Kartach Haseł. Wybiera pola z koloru wskazanego przez rzut kostką i może pokazać tyle haseł, ile zdąży, zanim przesypie się piasek w klepsydrze. Użyte karty trafiają na spód stosu.

Na początku gry i w przypadku gry na kilka okrążeń planszy, pola START i META również działają jak pole PANTOMIMA.



POLE MARIONETKA: hasła dla tego pola znajdują się na kartach MARIONETKA. Mim wybiera z drużyny przeciwnej pomocnika-marionetkę. Rzuca kostką i w wyznaczonym czasie, ustawiając Marionetkę i poruszając jej ciałem musi pokazać swojej drużynie hasło wskazane kostką. W przypadku gdy Mim chce pokazać minę jego pomocnik - marionetka ją odtwarza. W sytuacji, gdy gracz przeciwnej drużyny nie współpracuje z Mimem, drużyna przeciwna cofa swój pionek o jedno pole. **Stojąc na tym polu, Mim może pokazać tylko jedno hasło**, nawet, jeżeli jego drużyna odgadła już pierwsze i nie upłynął jeszcze czas rundy. Użyta karta trafia na spód stosu.



POLE WSZYSCY NA JEDNEGO: Cała drużyna pokazuje hasło jednej osobie, która oczywiście nie może znać hasła. Pokazujący gracze nie mogą rozmawiać ze sobą na temat tego, jak mają pokazać hasło. Pozostałe zasady gry są jednakowe jak na polu PANTOMIMA.



POLE KAŻDY ZGADUJE: Zasady gry są jednakowe jak na polu PANTOMIMA, ale **nie tylko drużyna Mima może je zgadywać!** Zgadują także pozostałe drużyny, i każdy zespół zdobywa tyle punktów (oraz przesunąć pionka), ile odgadł haseł.



POLE DŹWIĘKI: Zasady gry są jednakowe, jak na polu PANTOMIMA, ale oprócz standardowych gestów Mim może wydawać z siebie dźwięki (dźwięki, a nie słowa!), np. odgłos pukania, wiertarki, szum drzew itp.
Uwaga! Powiedzenie jakiegokolwiek słowa kończy rundę Mima!



POLE BONUSOWE: Zasady gry są jednakowe jak na polu PANTOMIMA, ale jeżeli drużyna odgadła choć jedno hasło, to rzuca kostką i przesuwa pionek nie tylko o sumę zdobytych punktów lecz dodatkowo o liczbę pól, które wyrzuciła na kostce. (przykładowo: odgadła 2 hasła i wyrzuciła numer 1, więc przesuwa pionek o 3 pola). Jeżeli drużyna nie odgadła żadnego hasła, to nie rzuca kostką.

KONIEC GRY

Koniec gry następuje, gdy pionek zwycięskiej drużyny wejdzie na pole META. Jeżeli gracze mają ochotę na dłuższą rozgrywkę, to mogą ustalić pomiędzy sobą na początku gry, że koniec nastąpi dopiero po wykonaniu pionkami dwóch lub więcej okrążeń.

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 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.

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.

