



INSTRUKCJA

???

— GRA WYOBRAŹNI —

OPowieści  
Dziwnej  
Treści



ALEXANDER  
A



# ???

GRA WYOBRAŹNI

# OPowieści Dziwnej TREŚCI

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

1. DWUSTRONNE KARTY - 24 SZT.
2. PLANSZA - 1 SZT.
3. DUŻE KOŚCI - 9 SZT.
4. 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](mailto:alexander@alexander.com.pl)

Czy jesteś bajkopisarzem, który potrafi opowiadać historie pełne przygód? Możesz dzielić się swoim długim i niesamowitym opowiadaniem, bądź stać się komikiem, który opowiada krótkie, zabawne historyjki. „Opowieści dziwnej treści” pozwolą ci na bycie kim chcesz – jedyne co cię ogranicza to twoja wyobraźnia i poczucie humoru. Zagraj ze swoimi przyjaciółmi i zanurz się w wirze opowieści, legend, anegdotek i poznaj swoją zabawną i kreatywną stronę!

### Skrócony przebieg gry:

1. Pierwszy gracz bierze kartę ze stosu.
2. Wybiera jedno z haseł i czyta je na głos.
3. Rzuca kośćmi.
4. Na podstawie obrazków znajdujących się na kościach gracz opowiada historię.
5. Po skończonej opowieści karta zostaje odłożona na spód stosu.
6. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

### Cel gry:

Celem gry jest stworzenie najlepszej historii na podstawie obrazków, które znajdują się na 9 kościach.

### Przygotowanie do gry:

1. Rozłóż planszę do gry na stabilnej, płaskiej powierzchni np. stole.
2. Obok planszy rozłóż karty.
3. Połóż 9 kostek na środku planszy.

### Przebieg gry:

Grę zaczyna najstarszy z graczy. Następnie kolejka krąży zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz bierze kartę ze stosu, wybiera jedno z haseł i czyta je na głos. Następnie rzuca

kości na planszę, tak by były one widoczne dla każdego gracza. Na kościach znajdują się obrazki, na podstawie których gracz ma opowiedzieć historię związaną z hasłem z karty. Przykładowo, jeśli gracz wyciągnie kartę z hasłem „Titanic” i wyrzuci kości (Rys 1.) jego historia może brzmieć:



Rys.1

„Titanic” to film oparty na faktach, który prawdopodobnie **widzieli** już wszyscy. Rejs tego wielkiego statku odbył się w **XX wieku** na **wodach** Oceanu Atlantyckiego. Trasa między Wielką Brytanią a Nowym Jorkiem została skrzętnie zaplanowana na **mapach**. Ogrom **pieniędzy** jaki został wydany na budowę statku przeszedł do historii. Niestety nie uchroniło to przed katastrofą, która spowodowana była uderzeniem w górę **lodową**. Titanic stał się **kłatką**, z której nie było możliwości wyjścia jak przez **drzwi**... Ci, którzy ocalili, powiadali, że **muzyka** grała do końca.

Po skończonej opowieści karta powinna zostać odłożona na spód stosu. Następnie kostki przechodzą w ręce kolejnego bajkopisarza, by rozbawić pozostałych graczy i przenieść ich w krainę „Opowieści dziwnej treści”.

### Alternatywne wersje gry:

#### „Trzy kości”

Gracze dzielą losowo kości na 3 grupy. Pierwsza grupa to kości „postacie” - dzięki ikonom na kostkach gracze określają postacie występujące w opowieści. 2 grupa to miejsce - obrazki znajdujące się w tej grupie posłużą do opisu miejsca w jakim wydarzyła się historia. 3 grupa kostek to „przedmioty i rekwizyty”. Dzięki tej grupie gracze mogą określić jakie przedmioty występują w ich opowieści i nadać jej nowy wydźwięk. Reszta gry przebiega według podstawowych zasad.

#### „Każdy sobie”

Pierwszy gracz zaczyna rundę rzucając wszystkimi kośćmi. Spośród nich wybiera tylko jedną i na jej podstawie daje początek nowej opowieści. Następny gracz wybiera kolejną kość i kontynuuje historię. Kolejka przechodzi na kolejnych graczy według wskazówek zegara, aż do wyczerpania kości.

#### „Wieża opowieści”

Pierwszy gracz układa na środku planszy wieżę z kości. Wieża nie może się zawalić! Gracz rozpoczynający opowieść, bierze pierwszą kostkę, wybiera z niej jeden obrazek i na jego podstawie zaczyna opowieść. Kolejno gracze zbierają kostki z góry i kontynuują historię.

#### „Sekretne opowieści”

Gracz opowiadający historię zatrzymuje w tajemnicy hasło, które wybrał. Rzuca kośćmi i zaczyna opowieść, a pozostali gracze (gdy opowieść się skończy) mają za zadanie odgadnąć tytuł, który jest opisywany.

### „Drużyna kości”

Podzielcie się na drużyny. Jeśli jest was tylko dwóch, to tworzycie dwie jednoosobowe drużyny. Na środku połóżcie jedną kostkę, która będzie hasłem obowiązującym w kolejce. Podzielcie kostki po równo pomiędzy zespoły (jeśli jakieś zostaną odłóżcie je na bok). Gracz rozpoczynający bierze kartę, wybiera hasło i zaczyna opowieść od kostki znajdującej się na środku planszy. Później kontynuuje historię używając kostki, która została mu przydzielona. Kostkę z hasłem, które zostało wykorzystane gracz kładzie na kostce znajdującej się na środku stołu. Ważne jest, by kostka została położona użytym hasłem do góry, tak by obrazek był widoczny dla pozostałych graczy. Kolejny gracz kontynuuje opowieść używając hasła przeciwnej drużyny z kostki na środku. Następnie używa swojej kostki by podtrzymać historię i na jej końcu kładzie swoją kostkę hasłem do góry na kostkach znajdujących się na środku. Pamiętajcie, że aby dokończyć opowieść wieża z kostek nie może się zawalić!

### „Wyzwanie”

Gracz rzucający kośćmi nie wybiera karty ze stosu. Pozostali zawodnicy mają za zadanie wymyślić hasło, które będzie wyzwaniem dla bajkopisarza.

### „Krótkie opowiadki”

Do rozgrywki gracze używają trzech kości. Reszta gry przebiega według podstawowych zasad.

Każdy z was może wymyślić swoją wersję gry, ogranicza was tylko wyobraźnia! Możecie wymyślać hasła z tytułów filmów, seriali, ulubionych bohaterów, książek lub jakiegokolwiek inne. 9 kości gwarantuje niezliczone wersje rozgrywki. A więc do dzieła!

### Koniec gry:

Koniec gry następuje w momencie gdy wszystkich bajkopisarzy opuści wena.



### Zasady bezpiecznego użytkowania:

#### Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi oderwanymi elementami.

Prosimy o zachowanie opakowania ze względu na podane informacje.

**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.

