

XXXX



wiek: 6+
liczba graczy: 2

zawartość pudełka:

- 1) Plansza
- 2) Pionki 4 szt. (2 żółte, 2 niebieskie)
- 3) Tekturowe bramki - 2 szt.
- 4) Plastikowe podstawki - 4 szt.
- 5) Karty - 25 szt.
- 6) Żeton
- 7) Kostka do gry
- 8) Notes
- 9) 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.

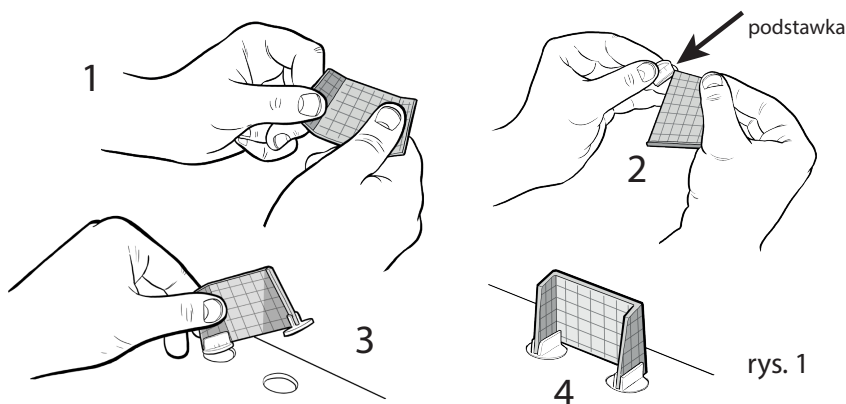
SUPER MECZ, to Super Gra, w której każdy z graczy posiada swoją symboliczną drużynę piłkarską. W jej trakcie jak w prawdziwym meczu gracze walczą o piłkę, muszą podejmować strategiczne decyzje - wzmacniają obronę lub atak, starają się wypracować jak najlepszą pozycję do strzału na bramkę przeciwnika, a by ją zdobyć muszą wykazać się zręcznością i celnością. W trakcie gry zdarzają się faule, rzuty wolne, nieprzewidziane zwroty akcji, żółte i czerwone kartki. Gra SUPER MECZ zapewni jej uczestnikom mnóstwo dobrej i emocjonującej zabawy.

Cel gry

Celem w grze jest jak najszybsze zdobycie ustalonej liczby bramek.

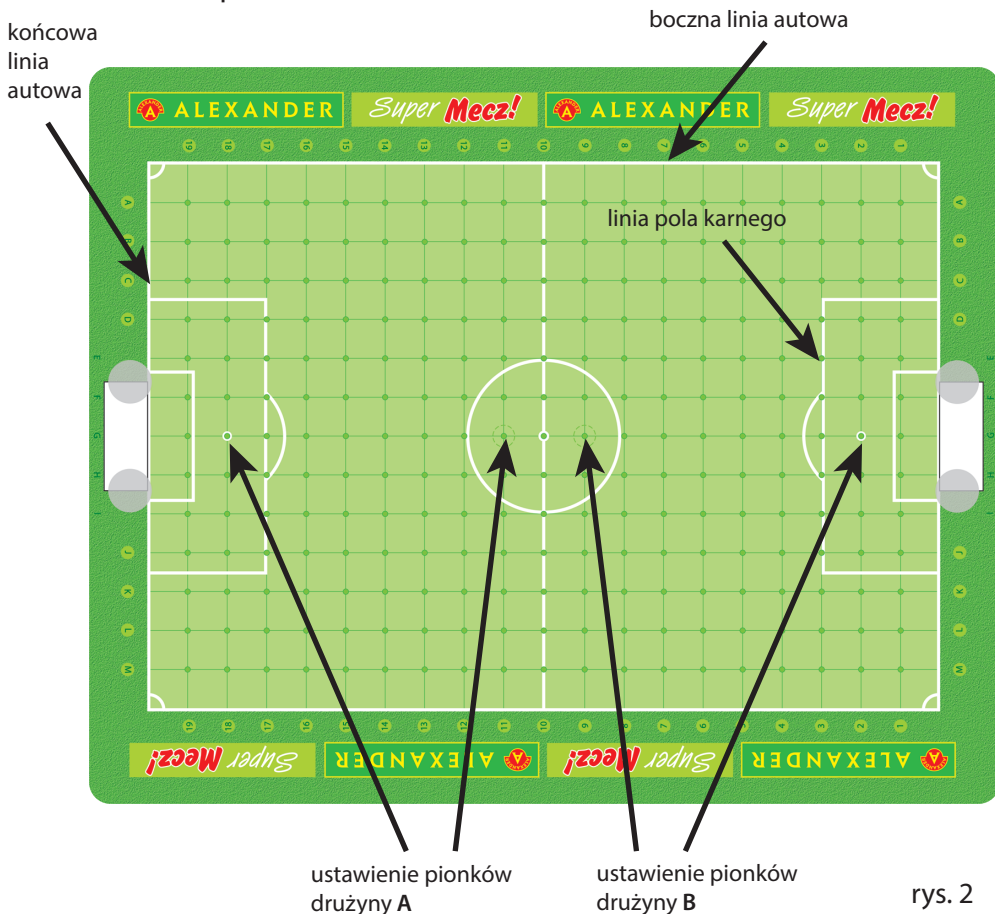
Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem należy rozłożyć planszę. Obok niej ustawić ułożone w stosie karty. Teksturowe elementy bramek zagina się w miejscach zagniecień. Następnie w boczne skrzydełka nasuwa się podstawki, które z kolei należy włożyć w otwory na planszy (rys. 1).



Uczestnicy gry otrzymują po 2 pionki wybierając wcześniej ich kolor.

Gracze ustawiają swoje pionki w określonych miejscach na planszy (rys.2). Ustalają również do strzelenia ilu bramek trwa mecz (np. do 3 lub 5).

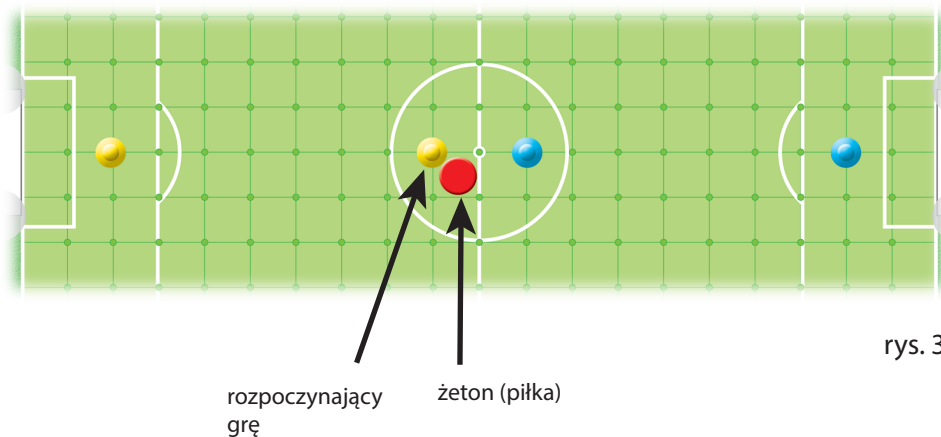


rys. 2

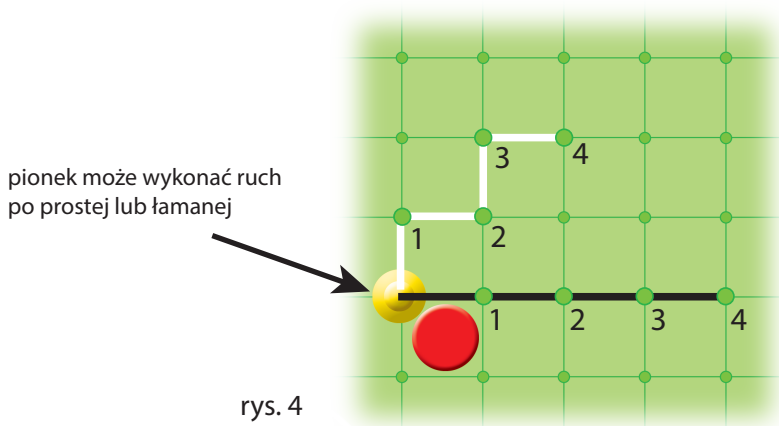
Przebieg gry

Na wstępie gracze rzucają kolejno kostką, by ustalić kto rozpocznie grę. Ten, kto wyrzuci więcej oczek zaczyna (jeśli gracze wyrzucą taką samą liczbę, to ostatni rzucający powtarza swój rzut). Rzut należy również powtórzyć jeśli kostka wskaże literę „K”. Gracz, który będzie rozpoczynał grę stawia żeton (symbol piłki) przed swoim pionkiem pośrodku boiska. (rys. 3).

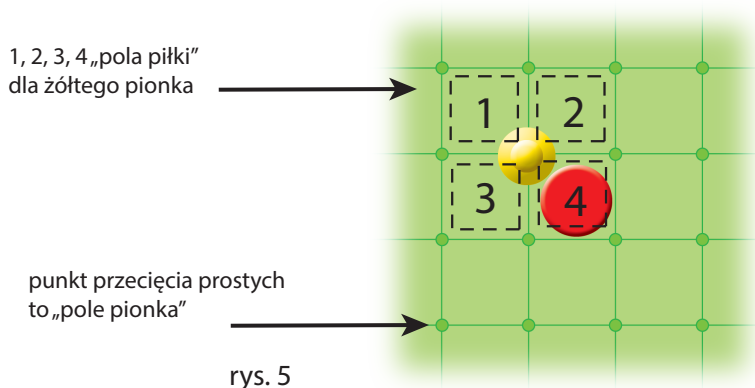
Ustawienie piłkarzy przed rozpoczęciem gry



Rozpoczynający grę ponownie rzuca kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól ile oczek wskazała kostka. Pionek może poruszać się tylko po liniach prostych od punktu do punktu ich przecięcia. Polem pionka jest punkt przecięcia prostych, polem piłki jest kwadrat otoczony 4 punktami przecięcia prostych. Pionek może poruszać się w dowolnym kierunku - w linii prostej lub łamanej, do przodu, do tyłu lub na boki (rys.4).



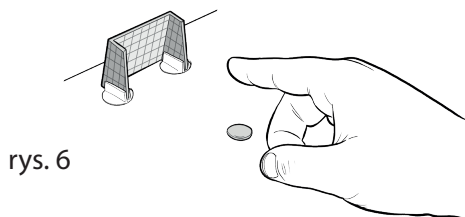
Jeżeli gracz rozpoczynając grę w pierwszym rzucie kostką wylosuje literę „K” powtarza rzut tak, by wypadła dowolna liczba punktów. Po wskazaniu przez kostkę określonej liczby gracz przesuwa swój pionek, zgodnie z opisaną wcześniej zasadą, o tyle pól ile oczek wskazała kostka. Po wykonaniu ruchu gracz posiadający piłkę (żeton) przesuwa ją na jedno z 4 pól otaczających przesunięty wcześniej pionek (rys. 5) - piłka podąża za poruszającym się piłkarzem.



Poruszając się pionkiem po planszy nie wolno przeskakiwać stojących na drodze pionków. Nie można zbić pionka przeciwnika.

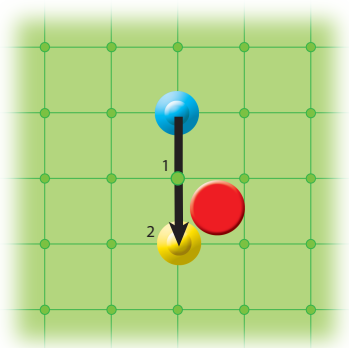
- W trakcie gry pionki graczy mogą grać w obronie, ataku lub na bramce.

- Aby zdobyć bramkę gracz posiadający piłkę stara się wypracować dogodną pozycję do oddania strzału i wykonać go w swojej kolejce. Strzał na bramkę można oddać tylko sprzed pola karnego. Gracz strzela na bramkę pstrykając palcem w żeton, tak by trafić nim w bramkę (rys. 6).

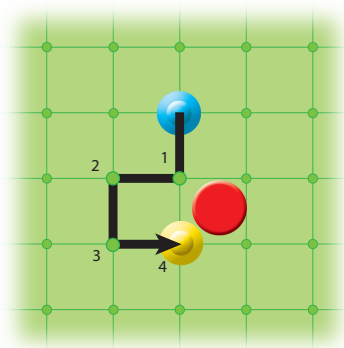


W momencie oddania strzału gracz, dla ułatwienia, może na chwilę odsunąć piłkarza (pionek) strzelającego, zapamiętując jego współrzędne. Jeśli strzał był niecelny, to pionek wraca na poprzednie miejsce. Jeżeli po niecelnym strzale żeton przekroczył linię końcową boiska to gracz, na którego bramkę był oddany strzał, ustawia żeton na dowolnym polu piłki w obrębie pola karnego. Następnie rzuca kostką 2 razy i przesuwają żeton o tyle pól, ile oczek wskazała kostka. Gracz stara się w tym wypadku przesunąć żeton jak najbliżej swojego pionka tak, by mógł go przejąć. Jeśli to się nie uda, to gracz stara się zdobyć piłkę (żeton) w następnych ruchach. Jeżeli po strzale żeton nie wpadnie do bramki, a odbije się od jej słupka i wypadnie poza boczną linię autową, to w kolejnym ruchu przejmuje go pionek gracza na bramkę którego padł strzał, ale stojący najbliżej miejsca przekroczenia linii autowej przez żeton. Jeśli strzał był celny, to gra zostaje wznowiona od środka boiska, jak na początku gry, a piłkę przejmuje i zaczyna grę drużyna, która straciła bramkę. Zdobytą bramkę zapisuje się do notosu.

- Podczas meczu **gracz może odebrać piłkę przeciwnikowi jeśli kostka wskaże, że będzie mógł przesunąć swój pionek o tyle pól, by stanąć na polu zajęтым przez przeciwnika posiadającego piłkę** (rys. 7). Wówczas przesuwa pionek przeciwnika na dowolne najbliższe pole (tego pionka), a sam przejmuje piłkę.



rys. 7



z tej pozycji niebieski pionek odbiera piłkę żółtemu po wyrzuceniu kostką 2

wykonując taki ruch po wyrzuceniu kostką 4, niebieski pionek z tej pozycji odbiera piłkę żółtemu

- Pionek gracza może w swoich ruchach ustawić się tak, by zasłaniać światło bramki. Jeśli jednak po strzale żeton trafi w blokujący pionek i go przewróci, wpadając jednak do bramki, to gol zostaje zaliczony.

- Jeśli gracz wyrzuci kostką literę „K” to musi odkryć pierwszą z wierzchu kartę i przeczytać na głos jej polecenie, a następnie je wykonać. Po przeczytaniu karty gracz wsuwa ją pod spód talii. Wyjątek stanowi Żółta Kartka, którą po odkryciu gracz odkłada obok siebie. Jeśli w trakcie gry wyciągnie drugą żółtą kartkę, to jest to równoznaczne z otrzymaniem Czerwonej Kartki i jeden z jego pionków musi zejść z boiska, karty należy wsunąć do talii, a następnie potasować ją i odłożyć rewersem do góry.

Koniec gry

Gra kończy się gdy jeden z graczy zdobędzie jako pierwszy ustaloną przed rozpoczęciem liczbę punktów (bramek), ten gracz zostaje zwycięzcą.

• Wariant B

- w tym wariantcie można przyjąć, że gra trwa (jak w prawdziwym meczu) określony czas, a zwycięzcą w grze jest ten kto zdobędzie w tym czasie więcej bramek.

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.

