

INSTRUKCJA

PIERZE MOCUJ LAMP
GRABI
SŁOWO
DAJĘ



Ilość graczy: 3+

Wiek: 11+

Zawartość pudełka:

1. Kolorowa kostka - 1 szt.
2. Karty - 165 szt.
3. Notes - 1 szt.
4. Żetony - 100 szt.
5. Klepsydra - 1 szt.
6. Plansza - 1 szt.
7. Pionek - 1 szt.
8. Podstawa do pionka - 1 szt.
9. 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

Czy jesteście gotowi na ekscytującą grę słów? Sprawdźcie, czy myślicie podobnie i czy wasza wyobraźnia powędruje w tym samym kierunku. Używając tylko jednego wyrazu musicie naprowadzić swoją drużynę na słowo klucz. Myślcie szybko i błyskotliwie! Pamiętajcie, że to, co wypowiecie może zostać wykorzystane przez waszych przeciwników! Oni również próbują odgadnąć dokładnie to samo hasło. Uważajcie zatem, by przez przypadek nie podsunąć im wygranej na tacy.

CEL GRY:

Celem gry jest odgadnięcie jak największej ilości haseł w jak najkrótszym czasie, zdobycie jak największej liczby punktów, a tym samym pokonanie drużyny przeciwnej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Rozłóż planszę na stabilnej, płaskiej powierzchni, np. stole.
2. Potasowane karty z hasłami ułóż w stos, tak aby nie było widać zamieszczonych na nich haseł.
3. Kartonowy pionek umieść na plastikowej podstawce, a następnie ustaw

go na planszy, na polu START.

4. Połóż obok planszy do gry pozostałe elementy: kostkę do gry, klepsydrę, notes, żetony (pchełki), tak by były łatwo dostępne dla każdego z graczy.

PRZEBIEG GRY:

Uczestnicy dzielą się na 2 drużyny. Każda z drużyn wybiera swojego kapitana (osobę opisującą hasło; pozycja kapitana jest rotacyjna, zmienia się co kolejkę).

Następnie należy wylosować kartę z hasłami. Jeden z kapitanów rzuca kolorową kostką. Obaj kapitanowie zapoznają się z hasłem zapisanym na polu w kolorze wyrzuconym na kostce, nie pokazując go pozostałym uczestnikom.

Na stole kładziemy 8 pchełek - symbolizujących punktację danej rundy.

Pierwszy z kapitanów musi podać swojej drużynie na głos tylko jedną odpowiedź, jedno słowo, które według niego jak najlepiej opisuje wylosowane hasło (np. po wylosowaniu hasła "HAMBURGER" mówi "BUŁKA"). Na podstawie takiej odpowiedzi jego drużyna musi próbować zgadnąć, o jakie hasło może chodzić. Mają tylko jedną próbę i mogą podać tylko jedno słowo. Jeśli im się uda, zdobędą 8 punktów (tyle, ile żetonów jest na stole). Jeśli się nie uda, to należy odjąć z leżącej na stole puli pchełek jedną sztukę i odłożyć ją do stosu żetonów w pudełku, pomniejszając w ten sposób liczbę punktów rundy (na stole zostaje już nie 8, a 7 pchełek-punktów), a kolejka przechodzi na drugą drużynę.

Hasło można zgadywać bez limitu czasowego lub w czasie wyznaczonym przez klepsydrę (od czasu usłyszenia odpowiedzi kapitana).

Gdy runda trwa dalej, kapitan drugiej drużyny podaje własną odpowiedź (jedno słowo) swojej drużynie (przykładowo: "WOŁOWINA"). Drużyny słyszą nawzajem odpowiedzi od obu kapitanów oraz odpowiedzi rywali - tylko od nich zależy, czy je zapamiętają i wydedukują o jakie słowo może chodzić.

Runda trwa dopóki ktoś nie odgadnie hasła lub dopóki nie skończą się pchełki (maksymalnie jest więc 8 prób). Drużyna dostaje tyle punktów, ile pchełek pozostało na stole. Jeżeli po wyczerpaniu pchełek nikt nie odgadnie hasła, to nikt nie dostaje punktów. Następuje koniec kolejki.

Pionek jest przesuwany na pole kolejnej rundy, kapitanowie zmieniają

się i rusza nowa runda, z nowym hasłem i nową pulą 8 pchełek-punktów.

KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy pionek dotrze na pole META. Wtedy podliczamy punktację. Zwycięża drużyna, która zebrała więcej punktów-pchełek.

WARIANTY GRY:

3 GRACZY- w przypadku, gdy w grze udział biorą 3 osoby, dwie osoby zgadują hasło, a trzecia jest prowadzącym opisującym wylosowane słowo - co kolejną następuje zmiana prowadzącego.

4 GRACZY- uczestnicy dzielą się na dwie 2-osobowe drużyny, w których 1 osoba jest kapitanem, druga zaś odgaduje hasło.

WIĘCEJ NIŻ 4 GRACZY- uczestnicy dzielą się na dwie drużyny. W każdej kolejce wyłaniają po jednej osobie (kapitana), która będzie opisywać resztę grupy hasło. Pozycja kapitana jest rotacyjna, zmienia się co kolejną, przechodząc po kolei przez wszystkich graczy.

POLA SPECJALNE:



Wybierz hasło z pola o dowolnym kolorze



Rzuć kostką ponownie

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.

