

2909

ŁOWCY W PODRÓŻY!



INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ GRY

- Dwustronne karty - 55 szt.
- Instrukcja



W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: alexander@alexander.com.pl

CEL GRY

Gracze losują zestawy kart i rozglądają się po okolicy, aby znaleźć obiekty widniejące na obrazkach. Kto dostrzeże i głośno wypowie nazwę wybranej rzeczy z karty, zabiera tą kartę jako swój zdobyty punkt. Na końcu gry liczyacie karty i ten, kto ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.



UWAGA w żadnym wypadku w grze nie powinien brać udziału kierowca. Pamiętajcie, że bezpieczeństwo w czasie jazdy jest najważniejsze.

KARTY

Na kartach widnieją rzeczy oraz obiekty powszechnie występujące w Polsce, ale niekoniecznie w danej okolicy. Jeśli któraś z kart wam nie pasuje, odłóżcie ją na spód talii i zamieńcie na inną (ewentualnie odrzućcie ją do pudełka).

CZAS GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki zdecydуйте wspólnie jak długo ma trwać, np.:

- aż ktoś zdobędzie 10 punktów,
- przez najbliższe 15 min (ktoś ustawia timer w telefonie),
- przez najbliższe 50 km (dystans kontroluje kierowca),
- do najbliższego postoju,
- aż zgracie całą talię,
- aż dojedziecie na miejsce.



APLIKACJA ALEXANDER TIMER

Do odmierzenia czasu można użyć aplikacji ALEXANDER TIMER dostępnej za darmo w serwisach Google Play lub iOS App Store. Aplikacja zawiera uniwersalny zestaw różnych opcji odliczania czasu. Zeskanuj kod QR odpowiedni dla systemu operacyjnego swojego urządzenia lub wejdź do danego serwisu i wpisz w wyszukiwarce nazwę Alexander Timer. Następnie skorzystaj z najniższego guzika w menu i ustaw taki czas na rozgrywkę, jaki uznaliście za stosowny.

ZESKANUJ KOD
DO APLIKACJI!



ROZGRYWKA

Na początek rozdajcie każdemu po 4 karty. Karty są dwustronne, więc każdy z was ma w ręku 8 obrazków. Na umówiony sygnał, wszyscy zaczynają się rozglądać, aby dostrzec coś, co widnieje na jednej z ich kart (wszystko jedno z której strony). Kiedy to nastąpi, należy wskazać dany obiekt palcem i głośno wymienić jego nazwę. W ten sposób zdobywa się jeden punkt. Odłóż tę kartę na bok, do kieszeni lub na kolana, jako swoją zdobycz punktową. W tym momencie masz prawo dobrać kolejną kartę (choć nie jest to obowiązkowe). Ważne, by przez cały czas gry, żaden z graczy nie miał w ręku więcej niż 4 karty jednocześnie. Wszyscy gracze grają równocześnie, przekrzykując się wzajemnie przy wskazywaniu obiektów ze swoich kart, a także pobierając kolejne karty z talii.



KONIEC GRY

Gra toczy się do osiągnięcia ustalonego na początku wyniku. Na koniec podliczcie swoje punkty i wytypujcie zwycięzcę. W przypadku remisu można rozegrać dodatkową rundę tylko na 4 karty, lub też uznać wspólne zwycięstwo.



WARIANT ALTERNATYWNY

Warto wypróbować wariant, w którym z talii wyciąga się tylko jedną kartę i odczytuje na głos obiekty z obu stron. Kto pierwszy wskaże jeden z nich, zabiera kartę jako zdobyty w tej rundzie punkt. Potem kolejna osoba wyciąga jedną kartę z puli i rozpoczyna następną rundę.

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi „oderwanymi” 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.



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

Producent:
Z.P. „Alexander”
Piotr Pundzis

80 - 209 Chwaszczyno
Ul. Telewizyjna 19
Tel./fax 58 552 83 70,
Tel. 58 552 87 27

Wyprodukowano w Polsce
www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl



Licensed by Outset Media Corp (of Canada)
© 0947477 BC Ltd (of Canada)