



DINOŻARŁY

ŻARŁOCZNA GRA ZRECZNOŚCIOWA

INSTRUKCJA

2733



Wiek: od 5 lat
Ilość graczy: 1-2

Zawartość pudełka:

- 1) Tarcza
- 2) Katapulty - 2 szt.
- 3) Żetony - 24 szt.
- 4) Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej. W razie niezgodności prosimy o kontakt pod adresem e-mail: alexander@alexander.com.pl

DINOŻARŁY poczuły głód. Te wielkie gady nie powinny jednak jeść Ci z ręki. To niebezpieczne! Upoluj właściwe pożywienie i strzelaj nim z katapulty do wielkich gadzich paszczy. Gra DINOŻARŁY łączy w sobie elementy gier edukacyjnych, pamięciowych i zręcznościowych. W pudełku znajduje się specjalna tarcza z wyciętymi paszczami dwóch dinozaurów: mięso- i roślinożernego. Wśród rozsypanych żetonów gracze muszą znaleźć parę takich samych pokarmów i wstrzelić je do paszczy właściwego gada. Precyzja, cierpliwość i dobra pamięć utworzą Ci drogę do zwycięstwa.

Zdobądź pokarm i zręcznie opanuj głód DINOŻARŁÓW!

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Każdy gracz wybiera sobie jedną katapultę.
2. Pudełko z umieszczoną wewnątrz tarczą strzelniczą połóżcie na stabilnej i równej powierzchni.
3. Wymieszajcie wszystkie żetony ze sobą. Ułóżcie je w 4 rzędach przed pudełkiem, grzbietem do góry tak, by obrazki z jedzeniem były niewidoczne.

ZASADY GRY:

1. Grę rozpoczyna ten, kto najszybciej i bez błędu odczyta najdłuższą nazwę dinozaura: **MIKROPACHYCEFALOZAUUR**.
2. W swojej kolejce gracz wybiera dwa żetony i obraca je obrazkami do góry. Jeśli wskazane obrazki nie pasują do siebie, odwraca je z powrotem grzbietem do góry, a kolejka przechodzi na następnego gracza.

Gdy zawodnik trafi na dwa takie same obrazki, umieszcza jeden z żetonów na swojej katapulcie i z ustalonej wcześniej odległości celuje nim do paszczy odpowiedniego dinozaura.

Pokarm roślinny (zielone tło)

– gracz celuje do paszczy dinozaura roślinożernego.



Danie mięsne (czerwone tło)

– gracz celuje do paszczy gada mięsożernego.



miejsce na żeton



nacisnąć języczek

przytrzymać palcem drugiej ręki

rys. 1

Należy umieścić żeton w wyznaczonym miejscu na katapulcie, lekko nacisnąć na wystający „języczek” i zwolnić go (rys.1).

W swojej turze gracz ma prawo celować 3 razy (w zależności od umiejętności graczy, ilość prób można zmodyfikować).

Jeśli gracz trafi do właściwej paszczy – drugi żeton kładzie przed sobą, zdobywa 1 punkt.

Jeśli we wszystkich 3 próbach nie trafi do celu (nakarmi niewłaściwego dinozaura lub strzeli poza tarczę) – odkłada oba żetony na bok, nie zdobywając żadnego punktu.

3. Po max. 3 próbach grę rozpoczyna następna osoba. Gra toczy się naprzemiennie.

4. Gdy przed pudełkiem nie będzie już żadnych żetonów, następuje koniec gry i podliczanie punktów. Wygrywa ten, kto zdobył ich najwięcej.

DINOŻARŁY



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.

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

UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70

TEL. 58 552 87 27

www.alexander.com.pl

e-mail: alexander@alexander.com.pl

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

