

2796

MISIOWA PRZYGODA INSTRUKCJA

REKWIZYTY:

1. PLANSZA
2. PIONKI - 4 SZT.
3. PODSTAWKI
POD PIONKI - 4 SZT.
4. KOSTKA

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

Niedźwiadki z lasu budzą się na wiosnę z zimowego snu, niestety ich spiżarnia jest pusta. Misie muszą jak najszybciej znaleźć miodek, by ich brzuszki przestały burczeć.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Planszę należy rozłożyć na płaskiej i stabilnej powierzchni, np. stole. Każdy gracz wybiera swój pionek i ustawia go na napisie START.

CEL GRY:

Celem gry jest dotarcie do końca toru gry, na pole z napisem META.

PRZEBIEG I ZASADY GRY:

Grę rozpoczyna osoba wyrzucająca najniższą liczbę oczek. Kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz przesuwają pionek o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych przez niego oczek. Gracz, który stanie na polu wyróżnionym musi postępować zgodnie z opisanym poniżej oznaczeniem. Aby ukończyć grę, należy wyrzucić dokładnie liczbę oczek dzielącą gracza od ostatniego pola. Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do mety. Następni gracze zajmują miejsca zgodnie z kolejnością docierania na ostatnie pole.



OPIS WYRÓŻNIONYCH PÓL NA PLANSZY:

2 - Niebieski motyl daje ci propozycję — możesz rzucić 2 razy kostką albo przeskocz o 6 pól.

5 - Czarny kot przebiegł ci drogę — masz pecha — wracasz na start.

10 - Nie wiesz, w którą stronę iść dalej — tracisz jedną kolejkę.

15 - Jesteś bardzo zmęczony — musisz zrobić postój. Tracisz jedną kolejkę.

20 - Bawisz się na łące ze swoim bratem niedźwiedziem — cofasz się o 2 rzuty kostką.

25 - Znalazłeś upragniony miód, pałaszujesz go ze smakiem. Z radości przeskakujesz na kolejne pole.

30 - Nadmiar miodu sprawił, że stajesz się śpiący — zasypiasz i tracisz jedną kolejkę.

35 - Pszczoły zauważyły, że wyjadłeś im cały miód — musisz uciekać! Przeskakujesz na pole o numerze 16.

40 - Pszczoły nie spuszczają cię z pola widzenia, musisz przyspieszyć, żeby cię nie użądliły — przeskakujesz 6 pól do przodu.

45 - Jesteś wykończony. Siadasz na łące, by zaczerpnąć powietrza. Tracisz jedną kolejkę.

50 - Zagaduje cię przyjazny lis. Podczas pogawędki tracisz jedną kolejkę.

META - Znalazłeś miód.

Gratulacje!



MISJA W KOSMOSIE

INSTRUKCJA

REKWIZYTY:

1. Plansza
2. Pionki - 4 szt.
3. Podstawki pod pionki - 4 szt.
4. Kostka

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

Pomóż przyjaznemu ufoludkowi odnaleźć jego najlepszego przyjaciela, czyli kosmicznego psa. Zwierzak ma specjalną broń wysyłającą sygnał, pomagający go zlokalizować.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

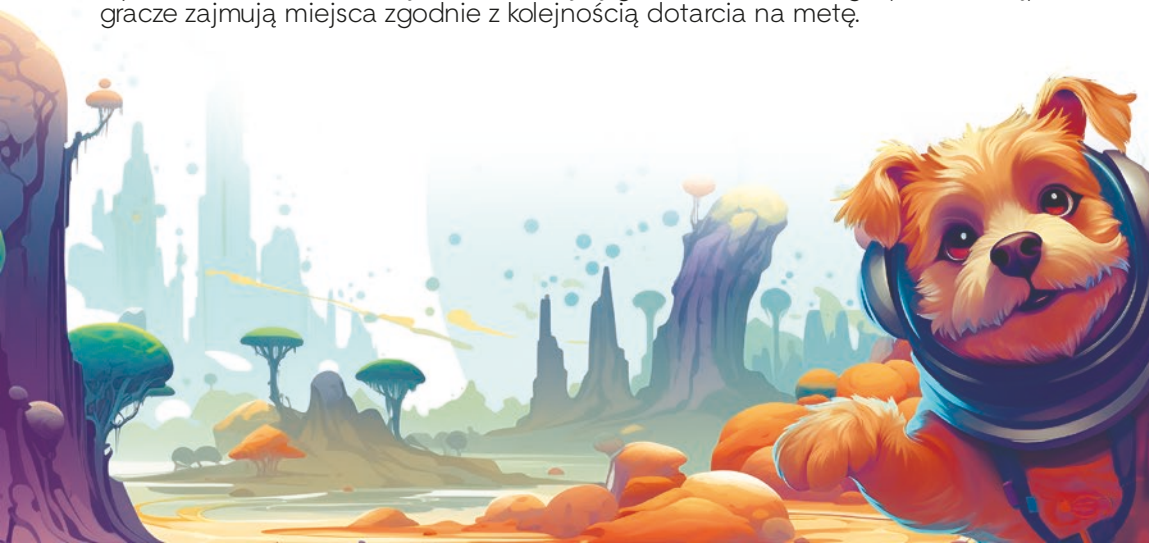
Planszę należy rozłożyć na płaskiej i stabilnej powierzchni, np. stole. Każdy gracz wybiera swój pionek i ustawia go na napisie START.

CEL GRY:

Celem gry jest dotarcie do końca toru gry, na pole z napisem META.

PRZEBIEG I ZASADY GRY:

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz przesuwa pionek o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych przez niego oczek. Gracz, który stanie na polu wyróżnionym musi postępować zgodnie z opisanym poniżej oznaczeniem. Aby ukończyć grę, należy wyrzucić dokładnie liczbę oczek dzielącą gracza od ostatniego pola. Następni gracze zajmują miejsca zgodnie z kolejnością dotarcia na metę.



OPIS WYRÓŻNIONYCH PÓL NA PLANSZY:

8 - Zatrzymujesz się na jedną kolejkę, by naprawić drobną awarię.

13 - Odbierasz silny sygnał, znajdujesz drogę na skróty, przesuwasz pionek na pole wskazane strzałką.

18 - Trafiasz na przyjaznego kosmitę, który pokazuje ci drogę na skróty. Przelatujesz na pole wskazane strzałką.

23 - Wsiadasz do nieoznakowanej rakiety lecącej w nieznanym kierunku. Jeśli w następnej kolejce wyrzucisz parzystą liczbę oczek - cofasz się na pole wskazane czerwoną strzałką. Jeśli wyrzucisz nieparzystą liczbę oczek - przelatujesz na pole oznaczone zieloną strzałką.

28 - Znalazłeś się w polu przyciągania Saturna, w następnej rundzie od wyrzuconych na kostce oczek odejmij 2.

33 - Zatrzymujesz się by podziwiać odległą galaktykę. Czekasz jedną kolejkę.

43 - Masz szczęście - w nagrodę za swoją wytrwałość otrzymujesz dodatkowy rzut kostką.

47 - W swojej rakiecie doświadczasz silnych turbulencji. W następnej rundzie od wyrzuconych na kostce oczek odejmij 1.

51 - Na chwilę gubisz sygnał swojego psiaka. Cofnij się o 3 pola.

META - Wraz z ufoludkiem znalazłeś zaginionego pieska.

Gratulacje!

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zakrztuszenia małymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Wyprodukowano w Polsce.

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.