

2993

# Kalambury ŚWIĘT



Instrukcja

**WIEK: 7+**

**ILOŚĆ GRACZY: 4+**

### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

1. karty z hasłami - 55 szt.
2. plansza - 2 el.
3. pionki do gry - 2 szt.
4. kostka do gry
5. instrukcja

# Kalambury ŚWIĘTA

W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: [help@alexander.com.pl](mailto:help@alexander.com.pl)

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

„Kalambury Świąta” to gra zespołowa. Gracze dzielą się na dwie drużyny o takiej samej lub zbliżonej liczbie graczy - co najmniej dwóch. Po uzgodnieniu składów drużyn należy rozłożyć pośrodku stołu planszę, składającą się z dwóch puzzlowych elementów. Należy położyć potasowaną talię kart „hasel” i przygotować czyste kartki oraz długopis, potrzebne do rysowania hasel, a także kartkę z rubrykami do prowadzenia punktacji. Przygotujcie również aplikację Alexander Timer, która posłuży wam jako czasomierz podczas prezentowania hasel.

### CEL GRY:

Celem gry jest odgadnięcie przez drużynę jak największej liczby hasel pokazywanych przez jej przedstawiciela, zwanego dyżurnym.

### ZASADY I PRZEBIEG GRY:

Rozgrywkę od pola startu (pole z białą strzałką) rozpoczyna drużyna, która wyrzuci kostką większą liczbę oczek. W każdej kolejce jeden gracz z drużyny (za każdym razem inny) jest „dyżurnym”. Dyżurny rzuca kostką i przesuwają pionek swojej drużyny po torze w kierunku wskazanym strzałką o tyle pól, ile oczek wskazała kostka. Po postawieniu pionka na polu planszy bierze z talii pierwszą z góry kartę, odwraca ją, odczytuje hasło z pola o takim samym kolorze jak kolor pola planszy, na którym

**POBIERZ APLIKACJĘ!**

**ZESKANUJ KOD QR!**



stanął pionek (trzymając kartę tak, by hasło było niewidoczne dla pozostałych graczy) i odkłada kartę obok siebie, zakrywając hasło. Wówczas gracz z drużyny przeciwnej uruchamia aplikację, odmierzając czas, a dyżurny musi w czasie przez nią wyznaczonym przedstawiać odczytane hasło za pomocą gestykulacji lub rysunku na kartce (sposób przedstawiania zależy od symbolu, jaki znajduje się na polu, na którym stanął pionek). W tym samym czasie członkowie jego drużyny starają się odgadnąć przedstawiane hasło. Jeżeli im się to uda, to zdobywają 1 punkt (należy go zapisać na kartce z punktacją), a kolejkę rozpoczyna druga drużyna (na przemian); jeżeli nie odgadną hasła, to nic nie zdobywają i tracą kolejkę na korzyść przeciwnej drużyny. Podczas przedstawiania hasła nie wolno używać słów, pisać wyrazów ani wydawać innych dźwięków, podpowiadających hasło, należy natomiast naprowadzać swoją drużynę podczas zgadywania, potakując lub zaprzeczając. Pionki w czasie gry poruszają się dookoła toru, w kierunku wskazanym strzałką z pola startu. Na jednym polu mogą stanąć równocześnie 2 pionki.

### KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy jedna z drużyn zdobędzie 30 punktów. Czas gry można skrócić lub wydłużyć, zmieniając liczbę punktów potrzebnych do zdobycia, np. do 20 lub 50. Należy to ustalić przed rozpoczęciem rozgrywki.

### WSKAZÓWKI:

- Gracze z mniejszym doświadczeniem mogą uzgodnić przed rozpoczęciem zabawy, że dyżurny będzie mógł pokazać, ile słów liczy hasło, czy inne ułatwienia np. czy hasło zawiera spójniki, przymiotniki, zaimki itp.
- Odgadywane hasła nie muszą brzmieć dokładnie tak samo, jak hasła na kartach. Powinny być jednak na tyle precyzyjne, by ich sens był zgodny z treścią odczytanego hasła, np.

„Zwracać prezent” = „Oddawać prezent”  
„Ubieranie choinki” = „Ubierać choikę”, ale  
„Ubieranie choinki” ≠ „choinka”  
„Święty Mikołaj” = „Mikołaj”  
„Gorąca czekolada” ≠ „Gorący napój”



# ZNACZENIE SYMBOLI PÓL NA PLANSZY



Start



Hasło przedstawiane za pomocą rysunku

x2

Ikona oznacza podwójny czas



Dyżurny może przedstawić hasło z wybraną osobą z drużyny



Dyżurny wybiera sposób przedstawienia hasła



Hasło przedstawiane za pomocą gestu



## Zasady bezpiecznego użytkowania:

### Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy o zachowanie opakowania 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

UL. TELEWIZYJNA 19

TEL. 58 552 83 70

[www.alexander.com.pl](http://www.alexander.com.pl)

e-mail: [alexander@alexander.com.pl](mailto:alexander@alexander.com.pl)

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



Wyprodukowane w Polsce.

Made in Poland

