

DZIECIAKI
KONTRA
DOROŚLI

2741

INSTRUKCJA

EDYCJA SPECJALNA

GORĄCY
ZIEMNIAK



MYŚL,
KOJARZ,
RZUCAJ!



INSTRUKCJA

Liczba graczy: 2-4
Wiek: 8+

Zawartość:

1. Karty pytań – 110 szt. (440 pytań)
2. Pionki do gry – 4 szt.
3. Plansza do gry
4. Gorący Ziemniak
5. Bączek
6. Instrukcja

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



Do zaprojektowania tej wersji Ziemniaka zaangażowaliśmy dzieci w różnym wieku, aby pomogły nam wymyślić pytania skierowane do dorosłych. My z kolei zaproponowaliśmy listę pytań, które dorośli chętnie zadadzą dzieciom.

W ten sposób powstał wyjątkowy zestaw kart z pytaniami, które pozwolą nam trochę lepiej się zrozumieć (np. Co dzieci cenią u dorosłych?), z odrobiną życiowej edukacji (np. Dlaczego warto uczyć się angielskiego?) jak również czystej, niczym nieograniczonej dziecięcej fantazji (np. Gdyby zabawki mogły mówić, co by nam powiedziały?).

DZIECIAKI KONTRA DOROŚLI:





Każda z kart ma 2 kolory: SREBRNY i ZIELONY.

Pytania na srebrnym tle, to pytania wymyślone przez dorosłych. Pytania na zielonym tle zaproponowały dzieci.

Po wylosowaniu karty gracz może wybrać dowolne z 4 znajdujących się na niej pytań, przy czym jeśli którykolwiek z dorosłych sparzy się (zostanie z ziemniakiem) na pytaniu srebrnym, spada nie o 1, ale aż o 2 pola w dół, w kierunku grilla. Podobnie z dziećmi. Jeśli jakieś dziecko sparzy się na pytaniu zielonym, przesuwa swój pionek o 2 pola.



Ruch pionków w wersji Dzieciaki kontra dorośli ilustruje tabelka na sąsiedniej stronie.

| | | |
|---|----------------------|----|
|  Dorosły parzy się na pytaniu zielonym | Ruch pionka o 1 pole | -1 |
|  Dorosły parzy się na pytaniu srebrnym | Ruch pionka o 2 pola | -2 |
|  Dziecko parzy się na pytaniu srebrnym | Ruch pionka o 1 pole | -1 |
|  Dziecko parzy się na pytaniu zielonym | Ruch pionka o 2 pola | -2 |

Reszta zasad jest zgodna z klasycznymi regułami Gorącego Ziemniaka. Dla tych, którzy wcześniej nie zetknęli się z żadną wersją, przybliżamy je poniżej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Rozłóż planszę i połóż ją na stabilnej płaskiej powierzchni, np. stole.
2. Karty Pytań potasuj i ułóż w stos obok planszy. Połóż obok nich Gorącego Ziemniaka.
3. Wybierzcie pionki i ustawcie je na polu „Start”.
4. Złóż z dwóch elementów bączka: wsuń kołeczki w otwór w tarczy tak, by z łatwością móc zakręcić rekwizytem. Połóż go obok planszy. **Zamiast bączka możesz użyć specjalnej, bezpłatnej aplikacji multimedialnej, pobranej za pomocą jednego z kodów QR, umieszczonych w instrukcji.** Urządzenie z włączoną aplikacją połóż obok planszy, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

PRZEBIEG GRY:

Grę rozpoczyna najniższy z graczy, biorąc do ręki Ziemniaka. Osoba siedząca po jego prawej stronie bierze pierwszą z góry kartę i czyta na głos jedno z pytań z jej spodu. Następnie energicznie kręci bączkiem lub uruchamia aplikację (należy wcisnąć przycisk „Start”). Ten, kto trzyma Ziemniaka musi udzielić odpowiedzi na zadane pytanie, a następnie rzucić go kolejnej osobie. Ruch każdego gracza kończy się po udzieleniu odpowiedzi i podaniu Ziemniaka nawet, jeżeli kolejny uczestnik nie zdążył złapać rekwizytu.

Gracze przekazują sobie kolejno Ziemniaka zgodnie z ruchem wskazówek zegara i udzielają odpowiedzi na to samo pytanie aż do momentu upłynięcia czasu. Odpowiedzi, jakich udzielają, nie mogą się powtarzać. Runda trwa do momentu zatrzymania kręcącego się bączka lub usłyszenia sygnału dźwiękowego z aplikacji. Osoba, która będzie w tym momencie w posiadaniu Ziemniaka lub go nie złapała, właśnie się sparzyła. Musi przesunąć swój pionek o jedno pole bliżej grilla. W następnej rundzie osoba, która właśnie się sparzyła, jako pierwsza odpowiada na pytanie, a czyta je osoba po jej prawej stronie.

Gracze mogą kwestionować udzieloną właśnie odpowiedź, jeżeli uznają ją za nielogiczną albo niepoprawną. Muszą jednak zgłosić to od razu, zanim zacznie odpowiadać kolejna osoba, inaczej zgłoszenie się nie liczy. Po wyknięciu błędu Ziemniak wraca do uczestnika, który się pomylił i gracz ten musi wymyślić nową odpowiedź lub poprosić o głosowanie (patrz akapit „Głosowanie”).

Jako urozmaicenie rozgrywki można wprowadzić zasadę, że osoba odpowiadająca rzuca Ziemniaka losowo wybranemu graczowi, a nie graczowi po swojej lewej stronie.

GŁOSOWANIE:

Opcja głosowania nie jest używana w rozgrywce dla dwóch graczy.

Jeżeli gracz nie zgadza się z opinią, że udzielił błędnej odpowiedzi, przyjmuje wracającego do niego Ziemniaka i woła „Głosowanie!”. To zatrzymuje czas. Gracze, którzy uważają, że dana odpowiedź była dobra, podnoszą rękę do góry. Głos osoby wołającej nie liczy się do wyniku, chyba że wśród głosujących mamy remis - wtedy jest głosem rozstrzygającym na własną korzyść.

Jeżeli w głosowaniu gracze zadecydują, że odpowiedź była prawidłowa, Ziemniak przechodzi do następnego gracza w kolejce. Uruchomcie ponownie timer i runda toczy się dalej.

Jeśli uznacie, że odpowiedź była nieprawidłowa, gracz, który prosił o głosowanie, musi podać nową odpowiedź. Uruchomcie ponownie timer i runda toczy się dalej.

KONIEC GRY:

Koniec gry może nastąpić w jednym z dwóch przypadków (do ustalenia przez graczy):

1. Do pierwszego przegranego, czyli do momentu, w którym jeden z graczy spadnie na pole z napisem „Spalony”.
2. Przetrvanie. Kto zostanie na planszy jako ostatni? Gra toczy się dopóki z planszy nie spadną wszystkie pionki z wyjątkiem jednego.

Firma Alexander pragnie gorąco podziękować wspaniałemu zespołowi dzieciaków, które pomogły nam opracować pytania, w składzie:

Ania C. (10 lat), Antek P. (9 lat), Borys P. (4 lata), Dawid G. (7 lat), Gabi Cz. (8 lat), Klara M. (11 lat), Krzyś M. (8 lat), Lena B. (12 lat), Lena K. (5 lat), Lena P. (12 lat), Lilia T. (12 lat), Oliwier M. (12 lat), Staś M. (8 lat).

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.

Utilizacja: 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



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

