

INSTRUKCJA

# MAGICZNE Jednorożce



2689

2 gry planszowe

**rekomendowany  
wiek: od lat 5+  
liczba graczy: 2 - 4**

## **zawartość pudełka:**

- 1) Plansza dwustronna
- 2) Pionki tekturowe - 4 szt.
- 3) Podstawki pionków - 4 szt.
- 4) Kostka do gry
- 5) Żetony - 4 szt.
- 6) Instrukcja



*Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.*

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

## **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.

**Opakowanie nie jest częścią zabawki.**

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Jednorożce co noc zapalają gwiazdy na niebie. Stań do rywalizacji i spraw, by Twój jednorożec pierwszy zdobył 10 gwiazd, które zabłyśną na ciemnym nieboskłonie.

## GRA I

rekwizyty:

- 1) Plansza,
- 2) Pionki z podstawkami - do 4 szt.
- 3) Kostka, 4) Żetony - do 4 szt.



liczba graczy: 2-4

### Cel gry

Gracze wcielają się w wędrujące po niebie jednorożce. Celem gry jest zdobycie przed rywalami 10 gwiazd.

### Przygotowanie do gry

- Planszę należy rozłożyć pośrodku stołu w zasięgu ręki każdego gracza.
- Każdy gracz wybiera swojego jednorożca, którego stawia na kwadratowym polu wyjściowym o takim samym kolorze (rys. 1) i otrzymuje jeden żeton, który kładzie obok planszy.
- Kostkę kładziemy obok planszy.

### Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz - rzuca kostką i przesuwą swój pionek po białych polach toru, zaczynając od pola startu z czerwoną strzałką (wskazującą kierunek ruchu), o liczbę wyrzuconych oczek. Jeśli zatrzyma się na polu z gwiazdą to zdobywa 1 gwiazdę, jeśli stanie na polu z dwiema gwiazdami, to zdobywa 2 gwiazdy.

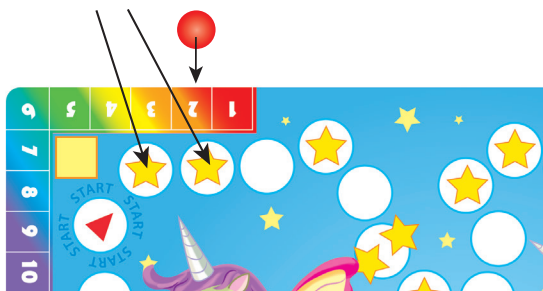


## Przykłady

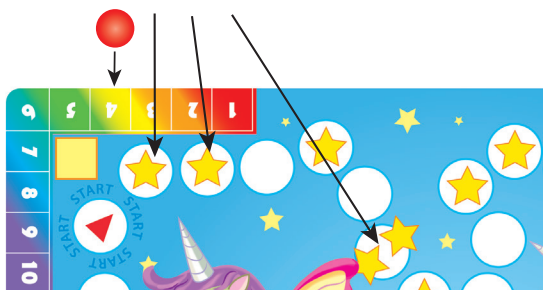
Gracz, który po rozpoczęciu gry stanie na polu z gwiazdą kładzie swój żeton na tęcze pole nr 1 (przy swoim polu wyjściowym) lub wykonuje następny rzut kostką. Jeżeli ponownie rzuci kostką i stanie na polu pustym, to żeton pozostaje obok planszy.



Jeśli po drugim rzucie stanie ponownie na polu z gwiazdą, to przesuwa żeton na pole nr 2.



Jeśli zdecyduje się na kolejny rzut i stanie na polu z 2 gwiazdami, po czym zrezygnuje już z dalszych rzutów w tej kolejce, to zdobywa razem 4 gwiazdy i żeton kładzie na polu nr 4



## Znaczenie pól



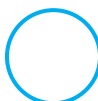
Pole rozpoczynające grę.



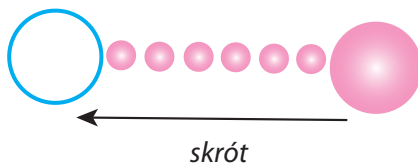
Gracz, który zatrzyma się na tym polu zdobywa gwiazdę i przesuwa swój żeton o 1 pole.



Gracz, który zatrzyma się na tym polu zdobywa 2 gwiazdy i przesuwa swój żeton o 2 pola.



Gracz, który zatrzyma się na pustym polu nic nie zdobywa i nie przesuwa swojego żetonu.



Gracz, który zatrzyma się na różowym polu może przeskoczyć bezpośrednio w tej kolejce na pole białe.



Gracz, który zatrzyma się na fioletowym polu traci wszystkie gwiazdy zebrane podczas gry, a jego żeton powraca na pozycję wyjściową.

## GRA II

*W drugiej grze jednorożce ruszają w podróż pełną przygód. Ten z graczy, którego jednorożec jako pierwszy pokona drogę zwycięża.*

*rekwizyty: 1) Plansza, 2) Pionki z podstawkami - do 4 szt.,  
3) Kostka, 4) Żetony - do 4 szt.*

*liczba graczy: 2-4*

### **Cel gry**

*Celem gry jest jak najszybsze pokonanie trasy podróży i dotarcie jako pierwszy do mety.*

### **Przygotowanie do gry**

- Planszę należy rozłożyć pośrodku stołu w zasięgu ręki każdego z graczy.
- Każdy gracz wybiera swojego jednorożca.
- Kostkę i żetony kładziemy obok planszy.

### **Przebieg gry**

*Grę rozpoczyna najmłodszy gracz - rzuca kostką i przesuwa swój pionek po różowych polach toru (zaczynając od pola startu) o liczbę wyrzuczonych oczek, wzdłuż różowej linii przerywanej. Pokonując trasę jednorożce natrafiają na pola, dzięki którym mogą szybciej dotrzeć do mety, ale także na pola spowalniające wędrowkę. Aby zakończyć grę trzeba stanąć dokładnie na polu METY, czyli wyrzucić taką liczbę oczek, jaka potrzebna jest do zajęcia tego pola.*

### **Znaczenie pól**



*Wskakujesz na pole z chmurką, która przenosi Cię bliżej mety - przeskakujesz na najbliższe pole z taką samą chmurką. Jeśli staniesz na ostatniej chmurce przed metą to nic się nie dzieje.*



*Wąchasz kwiatek - stoisz 1 kolejkę.*



Rzucasz ponownie kostką i przeskakujesz dalej o tyle pól ile wypadło oczek na kostce.



Twój jednorożec przestraszył się burzy - cofasz się na najbliższe pole z białą chmurką i tam czekasz na następną kolejkę.



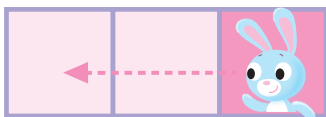
Otrzymujesz czarodziejską różdżkę (ŻETON), która ochroni Cię, jeśli staniesz na polu z pająkiem lub na polu z duchem. Każdy gracz może mieć tylko 1 różdżkę (żeton), którą traci po jej wykorzystaniu.



Przestraszyłeś się ducha - jeśli masz czarodziejską różdżkę (żeton), to dzięki jej magii odganiaś go i jedziesz dalej w następnej kolejce, jeżeli jej nie masz, to wracasz na start i zaczynasz grę od nowa.



Zmęczony długą drogą zasnąłeś - stoisz 2 kolejki.



Spotkałeś przyjaciela, który wskazał Ci krótszą drogę - przeskakujesz na pole wskazane strzałką.



Ugryzł Cię jadowity pająk - jeśli masz czarodziejską różdżkę (żeton), to dzięki jej magii zostajesz uzdrowiony i jedziesz dalej w następnej kolejce, jeżeli jej nie masz, to wracasz na start i zaczynasz grę od nowa.



*Rzucasz ponownie kostką i cofasz się o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek.*



*Zapatrzyłeś się w piękną tęczę - stoisz 2 kolejki.*

### **Koniec gry**

*Rozgrywka kończy się gdy jeden z graczy jako pierwszy dotrze do końca drogi i postawi swój pionek na polu METY.*

*Ten, kto tego dokona zostaje zwycięzcą.*

---

### **Przechowywanie:**

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła.

### **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

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