

WYŚCIG ROBOTÓW INSTRUKCJA

2800

REKWIZYTY:

1. Plansza
2. Pionki - 4szt.
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

Jesteś jednym z niestrudzonych robotów eksplorujących odległą planetę S.T.A.R.T. Musisz jak najszybciej dostać się na kosmodrom, z którego odlatuje kosmiczny statek na Ziemię. Jeśli nie zdążysz, na zawsze pozostaniesz w kosmosie.

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. Następny w kolejce jest ten siedzący po jego lewej stronie. 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 opisanim poniżej oznaczeniem. Aby ukończyć grę, należy wyrzucić dokładnie liczbę oczek dzielących 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:

- 4** - Nie wiesz, w którą stronę powinieneś pójść, zastanawiasz się i tracisz 2 kolejki.
- 7** - Trafiasz na święto czerwonych robotów, które w radosnym tańcu przenoszą cię 4 pola do przodu.
- 9** - Fioletowe roboty czekają na swojego przyjaciela. Jeśli jesteś fioletowy, przesunij pionek 2 pola do przodu. Jeśli twój pionek jest innego koloru, nic się nie dzieje.
- 10** - Zielone roboty zbudowały tu tajemne przejście. Jeśli jesteś zielony, idź 2 pola do przodu. W innym wypadku nic się nie dzieje.
- 13** - Stoisz na polu złej energii - przesunij pionek 5 pól do tyłu.
- 17** - Moc pola sprawia, że rzucasz dodatkowo kostką.
- 18** - Wchodzisz na terytorium niebieskich robotów. Jeśli jesteś niebieski, idź 2 pola do przodu. W innym wypadku nic się nie dzieje.
- 22** - Stoisz na polu złej energii - przesunij pionek 10 pól do tyłu.
- 25** - Zgubiłeś drogę — tracisz jedną kolejkę.
- 29** - Oślepia cię światło gwiazd — stoisz jedną kolejkę.
- 32** - Czerwone roboty przeprowadzają prace serwisowe u wszystkich napotkanych robotów. Wróć na start bez względu na kolor pionka.
- 36** - Pole zielonej energii pcha swoich braci i siostry. Jeśli jesteś zielony, idź 2 pola do przodu. W innym wypadku nic się nie dzieje.
- 41** - Udało ci się zmylić czujność zielonych robotów. Jeśli twój pionek ma inny kolor niż zielony, przesunij go 2 pola do przodu. Jeśli jesteś zielony, nic się nie dzieje.
- 45** - Żółte roboty niosą pomoc swoim braciom i siostram. Jeśli jesteś żółty, przesunij pionek 2 pola do przodu. W innym wypadku nic się nie dzieje.
- 48** - Czerwone roboty pomagają ci dotrzeć do mety. Rzuć ponownie kostką.



2800

SZYBKĄ RYBKĄ INSTRUKCJA

REKWIZYTY:

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

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

Znaleźliście się w podwodnym świecie. Spotykacie tu przyjaciół - sympatyczne rybki i konika morskiego, którzy nauczą was, jak najszybciej przepłynąć ocean i dotrzeć do mety. Niestety na waszej drodze może stanąć rekin, przed którym będziecie musieli uciekać.

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. Następny w kolejce jest ten siedzący po jego lewej stronie. 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 dzielących 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:

- 4 - Zatrzymujesz się, by porozmawiać z rybkami — tracisz jedną kolejkę.
- 13 - Rybki uczą cię pływać — dzięki nowym umiejętnościom przeskakujesz 6 oczek.
- 16 - Zatrzymujesz się, by podziwiać widoki. Czekasz jedną kolejkę.
- 20 - Czerwona rybka wskazuje ci złą drogę — cofasz się o 3 oczka.
- 27 - Rekin staje na twojej drodze, musisz uciekać. Rozpoczynasz grę od nowa, stajesz na miejscu startu.
- 33 - Żółta rybka spełnia twoje życzenie — możesz przeskoczyć na pole 50.
- 40 - Spotykasz konika wodnego. Przynosi ci on szczęście — rzucasz kostką 2 razy.
- 44 - Zgubiłeś drogę, cofasz się 5 oczek.
- 52 - Spotyka cię duże niebezpieczeństwo, ale dzięki rwącemu nurtowi rzeki docierasz do samej mety — wygrywasz!
- 57 - Oślepia cię światło słońca przebijające się przez powierzchnię wody, stoisz jedną kolejkę.

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.