

INSTRUKCJA



rekomenowany wiek: 8+
liczba graczy: 2 - 4

Zawartość pudełka:

- 1) plansza
- 2) pionki - 4 szt.
- 3) karty - 55 szt.
- 4) tabliczki z literami - 35 szt.
- 5) tabliczki z liczbami - 35 szt.
- 6) żetony - 40 szt.
- 7) klepsydra
- 8) katapulta
- 9) kulka
- 10) kubek
- 11) 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

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.

Klepsydre należy używać ze szczególną ostrożnością.
Opakowanie nie jest częścią zabawki.
Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„WIEM” - emocjonująca rywalizacja na informacje, umiejętność mnożenia, znajomość ortografii, sprawność fizyczną i zręczność manualną. Gracze przesuwając pionek po torze planszy wykonują zadania, które wyznacza każde z jej pól. Różnorodność poleceń w grze zapewnia bogactwo i atrakcyjność wrażeń i emocji. Edukacyjny charakter natomiast łączy się z ćwiczeniami fizycznymi i zręcznościowymi, co gwarantuje dużo dobrej i wartościowej zabawy dla całej rodziny.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy rozłożyć planszę na środku stołu. Obok planszy rozkłada się w oddzielnych zbiorach tabliczki z liczbami i literami - rewersem do góry (literą „L” i „M”). W zasięgu ręki graczy ustawia się klepsydre i kostkę do gry. Żetony oraz katapulta z kubkiem i kulka mogą pozostać w pudełku, ale również w zasięgu ręki. Każdy z graczy wybiera swój pionek i stawia go na narożnikowym, okrągłym polu w tym samym kolorze co pionek. Karty należy ułożyć w stos rewersem do góry - w zasięgu ręki każdego z graczy.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz - rzuca kostką i przesuwa swój pionek zaczynając od pola z literą „K” i czerwonym trójkątem (wyrzucenie „6” nie upoważnia do kolejnego rzutu). Pionek przesuwa się w kierunku wskazanym przez wierzchołek trójkąta o tyle pól ile pokazała kostka. Następnie gracz wykonuje polecenie z pola, na którym stanął jego pionek.

ZNACZENIE PÓL PLANSZY

1.



- stając na jednym z 3 pól z literą „K” należy odkryć pierwszą z wierzchu kartę (z talii leżącej na stole), a następnie **przeczytać głośno** i wykonać polecenie z pola karty o tym samym kolorze tła co pole planszy, na którym stanął pionek.

Polecenia z żółtego pola karty wymagają przed udzieleniem odpowiedzi **odkrycia tabliczki z literą „L”**. Wyrazy podane w odpowiedzi muszą zawierać odkrytą literę. Jeśli nie ma wyrazu zawierającego taką literę, gracz traci możliwość zdobycia żetonu.

2.



- stając na jednym z 3 pól z literą „L” należy odkryć jedną z tabliczek z literą „L”, rozłożonych na stole. Następnie gracz musi wymienić **8 wyrazów** zawierających odkrytą literę.

W zależności od pola muszą to być **rzeczowniki, przymiotniki lub czasowniki** (przed rozpoczęciem gry jej uczestnicy mogą ustalić mniejszą liczbę wyrazów, które trzeba wymienić).


3.



- stając na jednym z pól z literą „M” należy odkryć 2 tabliczki z literą „M”, spośród rozłożonych na stole. Następnie gracz musi pomnożyć liczby z obu tabliczek i podać głośno wynik (dla utrudnienia można rozłożyć na stole tylko tabliczki z liczbami dwucyfrowymi lub dla ułatwienia tylko tabliczki jednocyfrowe).

4.



- stając na jednym z pól ze znakiem  należy strzelić kulką z katapulty tak, by trafić do kubka
- strzelający ma 2 próby do wykorzystania

Gracz, który postawił pionek na polu „K” i odkrył kartę, po wykonaniu zadania odwraca ponownie kartę rewersem do góry i wsuwa ją pod spód całej talii. Jeżeli gracz odwracał tabliczki z liczbami lub literą, to po wykonaniu polecenia tabliczki powinien odłożyć na swoje miejsce, rewersem do góry, i wymieszać z pozostałymi tabliczkami.

Każda odpowiedź lub wykonanie polecenia **musi zmieścić się w czasie wyznaczonym przez klepsydrę**, którą uruchamia sąsiad wykonującego ruch, zaraz po odkryciu karty lub tabliczki. Za każdą prawidłową odpowiedź lub wykonanie polecenia gracz otrzymuje 1 żeton, za wyjątkiem wykonania ćwiczeń z niebieskiego pola karty. Jeśli gracz wykona prawidłowo ćwiczenie nic nie otrzymuje, jeżeli jednak go nie wykona, musi oddać 1 ze swoich zdobytych żetonów (jeżeli je posiada). Przed rozpoczęciem gry jej uczestnicy ustalają ile żetonów musi zdobyć zwycięzca by ją zakończyć, przy czym należy założyć, że maksymalnie można zdobyć:

10 żetonów - przy 4 graczach

15 żetonów - przy 3 graczach

20 żetonów - przy 2 graczach

Kolejka w grze przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC GRY

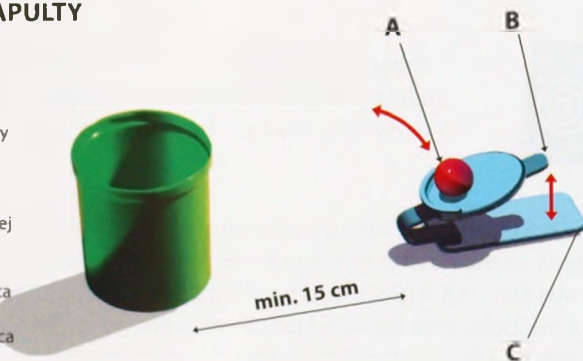
Gra kończy się gdy jeden z graczy zdobędzie jako pierwszy ustaloną liczbę żetonów i głośno to oznajmi.

II WARIANT GRY

W tym wariacie wszystkie zasady są takie same jak w wariacie I z tą różnicą, że przed rozpoczęciem gry każdy gracz przygotowuje kartkę i długopis. Kolejno po rzucie kostką gracze przesuwają swoje pionki po torze planszy, ale po odczytaniu poleceń z żółtego i zielonego pola kart wszyscy jednocześnie piszą na swoich kartkach odpowiedź. Ten, kto napisze pierwszy woła **stop!** Wówczas wszyscy przerywają pisanie i sprawdzają prawidłowość odpowiedzi gracza, który zapisał ją pierwszy. Jeśli odpowiedź jest poprawna, gracz otrzymuje żeton. Jeśli odpowiedź jest błędna, gracz oddaje jeden ze swoich żetonów (jeżeli je posiada). W trakcie pisania czas nie jest odmierzany.

STRZELANIE Z KATAPULTY

Katapultę należy ustawić w odległości co najmniej 15 cm od kubka. W zagłębieniu talerza górnej części katapulty należy umieścić kulkę (A). Palcami jednej ręki należy przytrzymać podstawę katapulty (C), a palcem drugiej ręki należy naciskać na wystający element (B). Po energicznym odsunięciu palca z punktu „B” sprężynująca górna część katapulty wyrzuci kulkę w ustalonym kierunku.



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
1/GDYNI, 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.

