

'SLIMAK Rajd samochodowy

gra dla 2 - 4 osób
rekomendowany wiek :
od lat 5+

Zawartość pudełka

- 1) Plansza dwustronna
- 2) 4 pionki
- 3) Kostka



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 zadławienia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„Rajd samochodowy” i „Ślimak” - to dwie gry planszowe, w których wygrywa ten, kto pierwszy znajdzie się na ostatnim polu toru gry. Gracze starając się wyrzucić jak największą ilość oczek kostką, przesuwają swe pionki po torze. W trakcie swego rajdu na planszy każdego z graczy będą spotykały miłe i przykre niespodzianki, kary i nagrody. Wszystko to zapewnia uczestnikom gry wiele emocji. Kolorowe plansze oraz proste reguły obu gier są gwarancją dobrej zabawy - zwłaszcza dla najmłodszych.



gra losowa dla 2 - 4 osób

Zasady gry: Celem gry jest

Celem gry jest jak najszybsze pokonanie trasy. Gracze wybierają po 1 pionku i zajmują swoje pola startowe. Grę rozpoczyna ten, który wyrzuci najwięcej oczek. Następni jadą zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz wyrusza w drogę, jeśli wyrzuci „6” lub „1”. Ponowne wyrzucenie „6” upoważnia go do rzutu dodatkowego. Jeśli stanie na polu zajęтым przez innego gracza, to zmusza go do cofnięcia się na pole startu. Aby dojechać do mety, gracz musi wyrzucić taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia ostatniego pola. Gracz, który trafi do szpitala (pole „7”) z wypadku (pole „40” i „41”) wyrusza ponownie w trasę po wyrzuceniu „6” lub „1”. Zatrzymanie się na polu „7” z innego pola nie zmusza gracza do przymusowego postoju:

4 - Przyspieszasz - jedę na pole 22

24,25 - Pomyliłeś kierunki - wracasz na pole 1

27 - 1 ETAP - jedź na pole 32

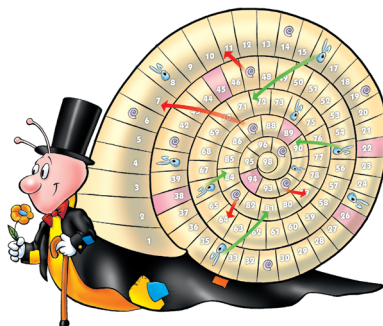
31 - Uwaga, piłka! - czekasz 1 kolejkę

37 - Krowa na drodze - czekasz 1 kolejkę

40,41 - Wypadek - cofasz się na białe pole 7 (szpital)



- po wyrzuceniu „6” lub „1” wracasz na trasę
 46 - Skrót - jedź na pole 75
 49,50 - Na równej drodze przyspieszasz - jedź na pole 60
 65,66 - Wjechałeś w kałużę - czekasz 1 kolejkę
 70,71 - Złapałeś gumę - czekasz 1 kolejkę
 77 - 2 ETAP - jedź na pole 82
 87 - Zjechałeś na pobocze - czekasz 1 kolejkę
 92 - Skrót - jedź na pole 107
 93 - Przyspieszasz - jedź na pole 100
 102 - Drogę przeszedł Ci czarny kot - cofasz się na 85 pole
 103 - 3 ETAP - jedź na pole 109
 111 - Zjechałeś z trasy - cofasz się na 14 pole
 113 - Naprawa silnika - czekasz 1 kolejkę



gra losowa dla 2-4 osób

Zasady gry: Gracze wybierają po jednym pionku, który stawiają na polu startowym. Grę rozpoczyna ten, który wyrzuci najwięcej oczek. Pozostali - zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Wyrzucenie pierwszej „6” pozwala graczowi na rozpoczęcie wędrówki z pola „1”. Pionki przesuwa się o tyle pól do przodu (ku środkowi muszli), ile wyrzuci się oczek. Następna „6” - to dodatkowy rzut. Jeśli pionek stanie na polu zajęтым przez pionek innego gracza, to powoduje zrzucenie rywala na pole „1” toru gry. Zatrzymanie się na polu ze znakiem muszli oznacza opóźnienie - gracz musi cofnąć się do tyłu o 4 pola. Zajęcie przez pionek pola z główką zająca zwiększa jego szybkość - gracz przesuwa dodatkowo pionek o 4 pola do przodu. Pole różowe oznacza przymusowy postój przez 2 kolejki. Jeśli gracz stanie na polu ze znakiem muszli lub zająca i strzałką, przeskakuje na pole wskazane przez tą strzałkę. Zwycięża ten zawodnik, który pierwszy dojdzie do pola środkowego muszli. Aby zająć to ostatnie pole, gracz musi wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do jego zajęcia.

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

k/GDYNIA, 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.

