

INSTRUKCJA

W LESIE

gra dla 2 - 4 osób

rekomenowany wiek:
od lat 4

W SADZIE

zawartość pudełka:

1. Plansza dwustronna
2. Pionki do gry - 4 szt.
3. Kostka do gry - 1 szt.
4. Koszyki - 4 szt.
5. Owoce - 26 szt.
6. Grzyby - 20 szt
7. 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.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„W Lesie” i „W Sadzie” - to atrakcyjne gry planszowe dla najmłodszych. Pudełko zawiera dwie gry. Kolorowe plansze, ciekawe rekwizyty, oraz proste zasady gwarantują emocjonującą zabawę.

W LESIE



gra losowa dla 2 - 4 osób

rekwizyty: plansza, 4 pionki, kostka, 4 koszyki, 7 owoców, 20 grzybków.

Przed rozpoczęciem gry należy ustawić grzybki w miejscach z otworkami. Muchomory - na polach czerwonych z białymi kropkami, pozostałe grzyby - na polach brązowych. Na polach z obrazkiem jagody układamy jagody, a na polach z jeżynami - jeżyny. Pionki ustawiamy na zielonych polach - na początku gry (gdzie stoją chłopczyk i dziewczynka). Po wyrzuceniu kostką „6” lub „1” stawiamy pionek na pierwszym polu leśnej ścieżki i rzucamy powtórnie kostką. Pionek przesuwa się do przodu o tyle pól ile wskaże kostka. Idąc leśną ścieżką, gracze zbierają do swoich koszyków wszystkie napotkane grzyby i owoce. Jest to możliwe jednak tylko wtedy, gdy pionek ma stanąć (po rzucie kostką) na polu gdzie „rośnie grzybek” lub leży owoc. Oprócz grzybów i owoców na leśnej ścieżce znajdują się pola przykrych wypadków i niebezpieczeństw oraz dwa pola dobrych uczynków.

O zwycięstwie w grze decyduje liczba punktów, którą uda się zdobyć każdemu z graczy. Ten kto najszybciej dotrze do końcowego pola gry dostaje premię punktową, nie jest to jednak jednoznaczne ze zwycięstwem. O tym kto zwyciężył decyduje suma punktów dodatnich i ujemnych.

Punktacja: grzybek jadalny: + 3 pkt., muchomorek: - 6 pkt., jagoda: + 2 pkt., jeżyna: + 3 pkt.

Znaczenie wyróżnionych pól ścieżki: 1 - przestraszył Cię wilk - cofasz się o 7 pól, 2 - uratowałeś pisklę, które wypadło z gniazda - możesz wykonać kolejny rzut kostką, 3 - zabił Cię wąż - cofasz się o 3 pola, 4 - wypadł Ci koszyk - stoisz jedną kolejkę (jeśli nie masz grzybów, nie czekasz), 5 - zapatrzyłeś się na dzięcioła -

stoisz jedną kolejkę, 6 - na kładce koszyk wpadł Ci do rzeki - wracasz na start, a grzybki na wolne dla nich pola, 7 - potknąłeś się o kamień - zgubiłeś jednego grzyba (grzybek wraca na wolne dla niego pole), 8 - pomógłś zajączkowi wydostać się z siideł - 5 pkt premii, 9 - mrowisko, uciekasz do tyłu 6 pól. Kładki należy traktować jak pole ścieżki. Gracz, który ukończył grę najszybciej, otrzymuje 3 pkt. premii, kończący grę jako drugi otrzymuje 2 pkt.

W SADZIE



gra dla 2 - 4 osób

rekwizyty: plansza, 1 pionek x liczba graczy, kostka, koszyki, 19 owoców.

zasady gry: Gracze ustawiają swoje pionki na polu „1”, a owoce na drzewach. Ten, który wyrzuci największą liczbę oczek rozpoczyna grę. Pozostali przyłączają się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Celem gry jest zebranie do koszyków jak największej ilości owoców. Gra zostaje zakończona, gdy z planszy znika ostatni owoc. Wówczas gracze dodają do siebie punkty, które uzyskali za zebrane owoce. Zdobywca największej ilości punktów wygrywa. Punktacja jest różna. Im mniej owoców jest na drzewach, tym są cenniejsze: gruszka - 5 pkt., jabłko czerwone - 3 pkt., jabłko zielone - 2 pkt., śliwka - 1 pkt. Wyrzucenie „6” nie daje graczowi dodatkowych przywilejów. Gracz, który zatrzyma się na polu niebieskim zbiera z najbliższego drzewa 1 owoc. Postój na polu różowym - to premia w postaci 2 owoców. Gdy gracz musi czekać jedną kolejkę, pozostali rzucają 2 razy kostką i przesuwiają się o ilość pól zgodną z liczbą oczek zsumowanych z dwóch rzutów. Jeśli z pierwszym rzutem wiążą się przywileje, gracz może z nich „po drodze” skorzystać. Pola wyróżnione czerwonym kółkiem - to przyjemne niespodzianki lub nagłe wypadki:

9 - Potknąłeś się o kamień i stłukłeś kolano - stoisz 1 kolejkę

11 - Znalazłeś czterolistną koniczynę - dostajesz od innych uczestników

gry po 1 dowolnie przez nich wybranym owocu

13 - Spadłeś z drabiny i upuściłeś gruszkę. Dostaje ją idący za Tobą najbliższy uczestnik gry. Jeśli nie masz gruszki - nic nie tracisz

15 - Dostajesz zielone jabłko od języka

17 - Ptak pokazał Ci drogę na skróty - przesuwasz się na 23 pole i dostajesz 1 czerwone jabłko

18 - „Premia Śliwkowa” - dostajesz wszystkie śliwki z drzewa

20 - Zasnąłeś - stoisz jedną kolejkę

22 - Potknąłeś się o korzeń - zebrane owoce wracają z powrotem na drzewa

25 - Zaatakowały Cię pszczoły - uciekając pomyliłeś kierunki i zgubiłeś 2 owoce - wracasz na 12 pole i oddajesz 2 dowolnie wybrane owoce idącemu za Tobą graczowi

28 - Zaopiekowałeś się młodym drzewkiem - w nagrodę dostajesz po jednym owocu z każdego drzewa.

Przechowywanie:

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

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać produkt 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.