



MINY JAK CYTRYNY

INSTRUKCJA



Wiek: 4+

Liczba graczy: 2 - 8

Zawartość pudełka:

1. Zielone karty - 55 szt.
2. Pomarańczowe karty - 55 szt.
3. Klepsydra - 1 szt.
4. Notes - 1 szt.
5. Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej.

W razie niezgodności prosimy o kontakt, **e-mail: alexander@alexander.com.pl**

Czy masz zabawną twarz i potrafisz robić miny jak cytryny? Twórz grymasy w sposób pokazany na kartach i pozwól innym znaleźć właściwą minę. Pamiętaj, by robić to z powagą godną dobrego komika. Zdobywaj punkty dzięki strojeniu min i świetnej zabawie!

CEL GRY:

By zdobyć punkty, gracze muszą odgadnąć jak najwięcej min i połączyć je z kartami znajdującymi się na stole.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Potasuj zielone karty i połóż je na stosie w miejscu dostępnym dla każdego zawodnika.
2. Potasuj pomarańczowe karty i rozłóż je na stole. Karty muszą być ułożone tak, by było widać miny, które się na nich znajdują.
3. Ułóż notes i klepsydrę w miejscu widocznym dla każdego zawodnika.

PRZEBIEG GRY:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka krąży zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz bierze trzy karty z zielonego stosu. Z trzech kart wybiera jedną, a pozostałe odkłada na spód stosu. Minę, która znajduje się na wybranej karcie, gracz musi zaprezentować pozostałym zawodnikom. W momencie wybrania karty, pozostali gracze przekręcają klepsydrę. Gracze odgadują, którą minę pokazuje przeciwnik. Mają za zadanie wskazać kartę, która znajduje pośród kart rozłożonych na stole. Tutaj liczy się również refleks i spostrzegawczość! Gracze szukają kart do momentu aż przesypie się piasek w klepsydrze.

ZASADY PUNKTACJI:

Jeśli gracz wskaże właściwą kartę, zarówno on jak i gracz pokazujący minę zatrzymują karty dla siebie.

Jeśli gracze nie wskażą żadnej karty, bądź pomylą się w wyborze, po upływie czasu zielona karta zostaje odłożona na spód stosu. Karty pomarańczowe, które zostały zebrane ze stołu, a nie pokazują właściwej miny, należy z powrotem położyć na stole.

Po każdej zakończonej rundzie możecie zapisywać punkty w notesie.

KONIEC GRY:

Koniec gry następuje w momencie, gdy skończą się karty.

Wygrywa ten, kto zdobył więcej kart.

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

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/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.



