

0192



INSTRUKCJA
Gra literowa

Wiek: 8+
Ilość graczy: 2-6

Zawartość pudełka:

1. Plansza – 1 szt.
2. Karty z kategoriami – 55 szt.
3. Kostki z literami – 6 szt.
4. Pionki – 6 szt.
5. Notes – 1 szt.
6. Klepsydra - 1 szt.
7. Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną obok. W razie niezgodności prosimy o kontakt na adres e-mail: handel@multigra.com.pl

Oto gra, w której możecie się zmierzyć z rywalami na wiedzę! To czas, żeby sprawdzić, kto wie najwięcej o świecie i jest niezłym bystrzakiem. Gra posiada kilka wariantów rozgrywki, co zwiększa tylko ilość zabawy!

Rzucaj kostkami, losuj litery obowiązujące w tej kolejce i odpowiadaj na pytania z danej kategorii. Jeśli chcesz zdobywać punkty, musisz wymyślać słowa, na które nikt inny nie wpadnie. Będzie ubaw!

CEL GRY:

Wypisuj słowa pasujące do kategorii wylosowanej na karcie, zaczynające się na litery wyrzucone na kostce. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do mety.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Połóż planszę na stabilnej płaskiej powierzchni, np. stole.
2. Na polu „Start” ustaw tyle pionków, ile osób uczestniczy w zabawie.
3. Potasuj karty z kategoriami i połóż je w odpowiednim miejscu na planszy.
4. Na planszy postaw klepsydre, tak by wszyscy gracze dobrze ją widzieli.
5. Przygotuj notes do zapisywania punktacji każdego z graczy.
6. Weź kostki i połóż je obok planszy.
7. Do zabawy będą też potrzebne kartki do zapisywania odpowiedzi i coś do pisania.
8. Wszystko gotowe? Można zaczynać zabawę!

WARIANT PODSTAWOWY - ZASADY I PRZEBIEG GRY:

Na początku możecie ustalić iloma kostkami chcecie grać. Jeśli wśród Was są młodsze dzieci, to możecie grać np. tylko 4 kostkami. W takim wypadku możecie użyć dowolnych kostek. Jeśli chcecie grać na czas – wykorzystajcie klepsydre. Jeśli gracze z młodszymi dziećmi mającymi jeszcze pewne trudności z szybkim pisaniem – grajcie bez odmierzania czasu lub na 2-3 obroty klepsydry. **Każdy z graczy powinien być wyposażony w kartkę i coś do pisania.**

1. Grę rozpoczyna najmłodszy zawodnik. Na początku rzuca wcześniej ustaloną liczbą kostek, tak żeby litery, które wypadną, były widoczne dla wszystkich graczy.

2. Następnie odkrywa pierwszą z góry kartę z kategorią i zaraz po tym odwraca klepsydre.

Czas start!

3. Teraz każdy z graczy wypisuje po jednym słowie, z kategorii z karty, które jednocześnie zaczyna się na litery wylosowane na kostkach. Np. wypadły litery **B, G, K, M, Z, K**, natomiast **karta wskazuje kategorię „Miasto w Polsce”**. Gracze muszą wypisać po 1 polskim mieście na każdą z tych liter. W tym przypadku to może być: **Bydgoszcz, Gorzów, Kraków, Malbork, Zakopane** i **Katowice**. Kiedy skończy się czas, wszyscy gracze odkładają długopisy i każdy czyta słowa, które zapisał w tej kolejce. Ruchy pionkiem zdobywane są tylko za słowa, które się nie powtarzają.

Przykład:

Gracz A wypisał **Bydgoszcz, Gorzów, Kraków, Malbork, Zakopane** i **Kielce**, **gracz B** wypisał **Białystok, Gorlice, Kraków, Malbork, Zakopane** i **Kutno**, **gracz C** wypisał **Brzeziny, Gliwice, Kozienice, Zabrze** i **Kielce**. **Gracz A** przesuwając pionek **tylko o 2 pola, bo tyle niepowtarzalnych haseł podał**. **Gracz B** przesuwając swój pionek **o 3 pola**. **Gracz C**, mimo iż podał tylko 5 słów, przesuwając swój pionek **o 4 pola**, bo tylko jedno z jego haseł powtórzyło się wśród innych graczy.

Kiedy każdy z graczy przesunie swój pionek, kolejka na losowanie liter i kategorii, przechodzi na następnego zawodnika po lewej stronie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Rysunek przykładowej rozgrywki znajdziesz na następnej stronie.

Kartę, użytą przed chwilą odłóżcie na stos kart odrzuconych. Jeśli w toku gry skończą się karty, to po prostu potasujcie stos kart odrzuconych, połóżcie je na planszy i kontynuujcie zabawę.

Uwaga! Może się zdarzyć tak, że podczas losowania, na 2 kostkach wypadnie taka sama litera. Wtedy po prostu wypisujecie 2 słowa na tę literę (spójrz na przykładową rozgrywkę na następnej stronie).



Rys. Przykładowa kolejka



Gracz A

Bydgoszcz, Gorzów,
~~Kraków, Malbork,~~
~~Zakopane, Kielce~~



Gracz B

Białystok, Gorlice,
~~Kraków, Malbork,~~
~~Zakopane, Kutno~~



Gracz C

Brzeziny, Gliwice,
Kozienice, Zabrze,
~~Kielce.~~

KOLORY KART:

Karty kategorii mają różne kolory. Niektóre hasła są trochę łatwiejsze, a inne nieco trudniejsze. Możecie dowolnie ustawić stopień trudności tak, żeby gra była dla Was przyjemna.

Karty niebieskie – poziom łatwy

Karty pomarańczowe – poziom średni

Karty fioletowe – poziom trudny

PRZYKŁADY PRAWIDŁOWYCH I NIEPRAWIDŁOWYCH ODPOWIEDZI:

Na przykład, w kategorii „**Sport**” prawidłową odpowiedzią na literę „s” będzie zarówno „Stoch (Kamil)” jak i „saneczkarstwo”.

Nie można udzielać odpowiedzi tak, że zmienia się prawidłowy szyk wyrazów np. „Julia i Romeo” (zamiast „Romeo i Julia”). W przypadku kategorii, w których trzeba podać imię i nazwisko, liczy się pierwsza litera nazwiska, ewentualnie pseudonim artystyczny.

KONIEC GRY:

Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do Mety.

WARIANT 2 - GRA DLA PRAWDZIWYCH WYJADACZY

Jeśli jesteście prawdziwymi bystrzakami, możecie spróbować gry w trudniejszym wariantcie!

Zasady, co do rzucania losowania kart i rzutów kostką pozostają bez zmian, jednak teraz w trakcie czasu na odpowiedź, możecie wypisać nie jedno, ale tyle słów ile zdążycie, zanim skończy się czas i przesypte piasek w klepsydrze.

Kiedy skończy się czas, wszyscy gracze odkładają długopisy i każdy czyta słowa, które zapisał w tej kolejce. Ruchy pionkiem zdobywane są tylko za słowa, które się nie powtarzają. Reszta zasad obowiązuje jak w wariantie podstawowym.

WARIANT 3 - KAŻDY SOBIE

W tym wariantcie gry każdy z zawodników ma swoje karty kategorii i wypisuje hasła tylko na te karty. Dzięki temu hasła nie będą się powtarzać, a gracze zysują tyle ruchów pionkiem, ile wypisali hasła ze swojej karty.

Przebieg gry w tym wariantcie wygląda tak, że na początku każdy z graczy sięga po jednej karcie ze stosu i kładzie ją, zakrytą, przed sobą. Następnie jeden z graczy (najmłodszy lub ten, którego kolej akurat wypada), rzuca kostkami i obraca klepsydrę. Czas start! Każdy z graczy odwraca swoją kartę kategorii i wypisuje tyle słów, ile tylko zdoła w czasie przesypania się piasku w klepsydrze. Kiedy czas się skończy, każdy z zawodników czyta swoją kategorię i wszystkie słowa, które wypisał. Jeśli nie popełnił żadnego błędu idzie o odpowiednią liczbę pól na planszy. Reszta zasad obowiązuje jak w wariantcie podstawowym.

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:

F.H.U. „MULTIGRA”
ul. Telewizyjna 13 C
80-209 Chwaszczyno
Tel. 662-241-559

www.multigra.com.pl
handel@multigra.com.pl



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

