

2769

WSZYSTKO, CO CHCIELIŚCIE WIEDZIEĆ
O CIELE CZŁOWIEKA...

FLAKI KŁAKI

i siniaki

...ALE BALIŚCIE SIĘ,
ZAPYTAĆ



ZAWARTOŚĆ:

- karty pytań i zadań – 110 szt.
- pionki do gry – 6 szt.
- podstawki pod pionki – 6 szt.
- plansza
- instrukcja

WIEK GRACZY: 8+
LICZBA GRACZY: 2–6

W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: alexander@alexander.com.pl

CEL GRY

Dzięki poprawnym odpowiedziom na pytania z kart będziesz pierwszym graczem lub zespołem, który pokona całą planszę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Złóż planszę z dwóch części i umieść tak, by każdy miał do niej łatwy dostęp. Potasuj wszystkie karty i połóż w stosie koszulkami do góry. Każdy gracz wybiera sobie pionek i stawia go na polu START. Jeśli gracze w większym gronie (lub są wśród was młodszy, którzy mogą potrzebować pomocy), utwórzcie drużyny.

ROZGRYWKA

Zaczyna osoba (albo drużyna), która ma najczystsze paznokcie.

Aby ruszyć z pola START, wybierz kategorię pierwszego pytania. W następnych turach o kategorii zdecyduje miejsce zajmowane przez twój pionek na planszy. Osoba po twojej lewej stronie zdejmuje wierzchnią kartę z talii i odczytuje ci pytanie z odpowiedniej kategorii.

Jeśli odpowiesz prawidłowo, przesun pionek o liczbę pól podaną na karcie.

W przypadku udzielenia niepoprawnej odpowiedzi po prostu nie przesuwasz się na planszy.

W trakcie swojej tury możesz odpowiedzieć tylko na jedno pytanie, niezależnie od tego, czy udzieliś poprawnej odpowiedzi, czy błędnej. Po zakończeniu tury odłóż kartę na spód talii, a rozgrywka przechodzi na następnego gracza.

KONIEC GRY

Wygrywa gracz (lub zespół), który jako pierwszy dotrze do końca planszy.

KARTY Z PYTANIAMI

Na każdej karcie znajdują się trzy pytania, po jednym z każdej kategorii. Odpowiedź polega na wybraniu jednej z podanych możliwości lub zdecydowaniu, czy coś jest prawdą, czy fałszem. Karty zawierają też krótkie wyjaśnienia i ciekawostki związane z danym zagadnieniem.



POT I KŁAKI

Pytania w tej kategorii są głównie poświęcone zewnętrznym częściom naszego ciała. Dotyczą właściwego podejścia do zdrowia, groźnych nam chorób i sposobów na ich zapobieganie.



KREW I FLAKI

Te pytania biorą pod lupę wnętrze ludzkiego ciała i procesy w nim zachodzące. Omawiamy tu również wszystko, co czasem się z nas wydobywa.



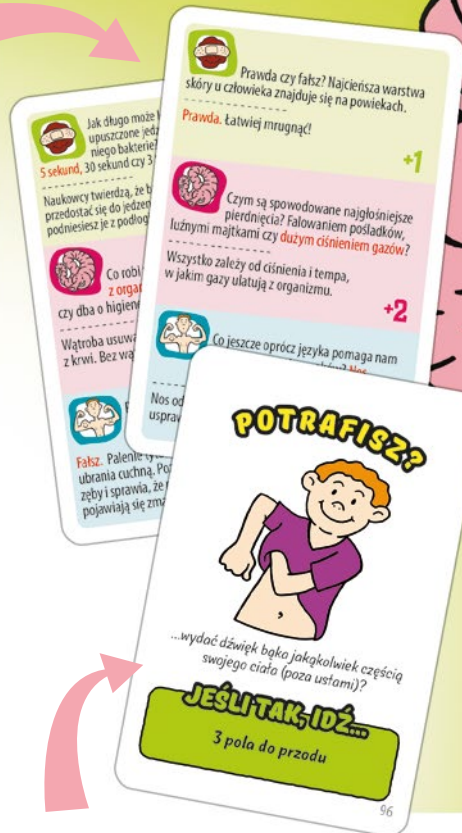
MIĘCZAKI CZY MIĘŚNIANKI?

Poruszamy tu aspekty wpływające na poprawne funkcjonowanie naszego organizmu, jak zdrowe odżywianie, aktywność fizyczna, rozwój masy mięśniowej czy higiena.



WYBIERZ KATEGORIĘ

Gracz trafiający na to pole może wybrać pytanie z dowolnej kategorii.



DZIKIE KARTY

Gdy odkryto dla ciebie dzięk kartę, musisz postępować zgodnie z podanymi na niej instrukcjami, niezależnie od tego, na jakim polu się znajdujesz. Nie otrzymujesz wówczas pytania. Niektóre dzikie karty nakazują graczowi wykonanie jakiegoś zadania. Osoba czytająca kartę ocenia i decyduje, czy możesz przesunąć swój pionek na planszy.



Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy o zachowanie opakowania ze względu na podane informacje.

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
UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27

www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl
Wyprodukowane w Polsce.
Made in Poland

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



Licensed by Outset Media Corp (of Canada)
© 0947477 BC Ltd (of Canada)

Autor polskiej wersji językowej: Piotr Cieślak