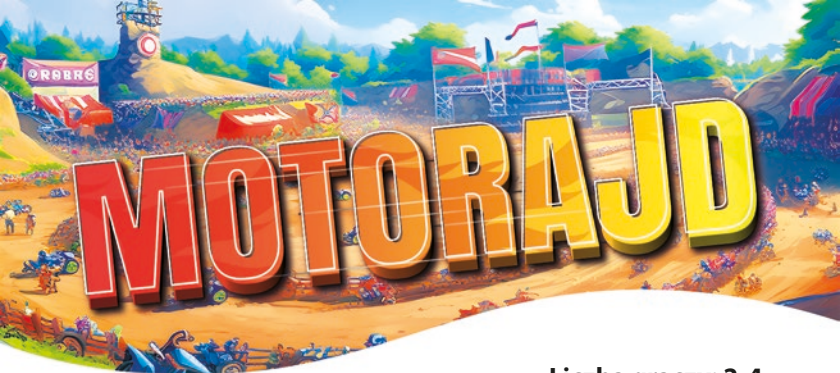


2923

MOTORAJD

instrukcija





Liczba graczy: 2-4

Wiek: 4+

ZAWARTOŚĆ:

1. Plansza
2. Pionki - 4 szt.
3. Podstawki pod pionki - 4 szt.
4. Kostka
5. Instrukcja

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

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę należy złożyć i rozłożyć na płaskiej i stabilnej powierzchni, np. stole. Każdy gracz wybiera swój pionek i ustawia go na napisie START.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Następnym w kolejce jest ten, który siedzi po jego lewej stronie. Aby stanąć na polu STARTU, należy wyrzucić kostką „6” lub „1”. Po wyrzuceniu „6” lub „1” gracz w następnych kolejkach rzuca kostką i przesuwa swój pionek po torze planszy o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Wyrzucenie „6” podczas gry upoważnia zawodnika do rzutu dodatkowego. Gracz, który stanie na polu zajęтым przez innego zawodnika zbija jego pionek, który wraca na pole wyjściowe, by rozpocząć

trasę od nowa. Gracze poruszają się na zmianę, kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aby dotrzeć do mety, należy wyrzucić kostką liczbę oczek zgodną z liczbą pól dzielących pionek gracza od pola mety. Liczne przygody na trasie różnicują tempo jazdy motocyklistów. Pola niebieskie oznaczają kłopoty i opóźnienie na trasie, pola fioletowe — zwiększenie prędkości.

KONIEC GRY

Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do mety. Pozostali gracze mogą kontynuować rywalizację lub też zbierzcie wszystkie pionki i zacznijcie zabawę od nowa.

OBJAŚNIENIE PÓL

1 - Manewry między drzewami utrudniają jazdę, cofasz się o 2 pola.

2 - Nie zauważyłeś sterzących korzeni, masz niegroźny wypadek, stoisz 1 kolejkę.

3, 4 - Udało ci się dobrze wejść w zakręt, zyskujesz na czasie. Przejdź o 5 pól do przodu.

5, 6 - Wjechałeś w wielką kałużę, straciłeś równowagę. Cofnij się o 3 pola.

7 - Wjechałeś w kałużę, gwałtownie przyhamowałeś. Stoisz 1 kolejkę.

8 - Wypadłeś z trasy i uderzyłeś w drzewo, na szczęście niegroźnie. Tracisz 2 kolejki.

9 - Uszkodziłeś oponę na wyboistej nawierzchni, stoisz 1 kolejkę.

10 - Jesteś na prostym odcinku trasy, przyspieszasz. Rzuć ponownie kostką.

11,12 - Wpadłeś w poślizg na nierównej, żwirowatej nawierzchni, cofasz się o 2 pola.

13 - Dobre warunki na trasie pozwalają na przyspieszenie, przejdź o 6 pól do przodu.

14 - Wypadłeś z zakrętu. Aby jechać dalej, musisz wyrzucić „6”.

15 - Zarzuciło cię, gdy omijałeś wystające skały, cofnij się o 3 pola.

16 - Wjechałeś w głęboki dół, wracasz na start, by zacząć wyścig od nowa.

17 - Wjechałeś w głęboki dół, rzucaś powtórnie kostką. Jeśli wyrzucisz liczbę 1-3 to próba wydostania się z dołu nie powiodła się i wracasz na start, by zacząć wyścig od nowa. Jeżeli wyrzucisz liczbę 4-6, to udało ci się wydostać i w następnej kolejce jedziesz dalej.



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
UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27
www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl

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

