

SKATE PARK

WYCIĘCZKA ROWEROWA



2653



2 gry planszowe

rekomendowany

wiek: od lat 6+

liczba graczy: 2 - 4

zawartość pudełka:

- 1) Plansza dwustronna
- 2) Pionki - 4 szt.
- 3) Kostka do gry
- 4) Żetony - 40 szt.
- 5) Tabliczki 28 szt.
- 6) 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.



SKATE PARK to miejsce gdzie możesz się wyszaleć sprawdzając swoją sprawność i możliwości w akrobacjach na torze. Macie do wyboru jazdę na rowerze, rolnkach, hulajnodze lub deskorolce. Umiejętność wykonywania ewolucji jest zastąpiona w grze umiejętnością, układania stosu z plastikowych żetonów. Ten, kto w zawodach wykaże się większą zręcznością, opanowaniem i cierpliwością zdobywając określoną liczbę żetonów zostanie zwycięzcą - jeśli przy odrobinie szczęścia ukończy jazdę bez straty wymaganych punktów.

By tak się nie stało musisz uważać, by się nie przewrócić lub nie przemęczyć, bo konkurenci tylko czekają na Twój błąd.

rekwizyty:

- 1) Plansza,
- 2) Kostka do gry,
- 3) Pionki x liczba graczy,
- 4) Żetony - 8szt. x liczba graczy + 7 szt.
- 5) Tabliczki - 28 szt.

liczba graczy: 2 - 4



Cel gry

Celem uczestników gry jest zdobycie 8 żetonów za wykonane ewolucje i powrót na pole startowe jako pierwszy.

Przygotowanie do gry

- Przed rozpoczęciem gry należy rozłożyć planszę pośrodku stołu w zasięgu ręki każdego z graczy.
- Żetony powinny znajdować się obok planszy, również w zasięgu ręki graczy.
- Kostkę do gry kładziemy także obok planszy.
- Każdy gracz wybiera swój pionek i stawia go na odpowiadającym mu kolorystycznie polu postoju w jednym z rogów planszy (rys.1).
- Tabliczki należy rozłożyć obok planszy rewersem do góry.

rys.1



pole Startu
i końca gry

narożnikowe pola postoju pionków przed startem

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką i przesuwa swój pionek po torze gry o tyle pól ile oczek wskazała kostka, licząc od niebieskiego pola z napisem START (rys.1). Jeżeli pionek zatrzyma się na polu z czerwonym tłem i białą liczbą to znaczy, że zawodnik ma zamiar wykonać ewolucję na jednym z elementów toru. Aby się upewnić, że jest gotów ją wykonać, gracz odsłania jedną tabliczkę spośród leżących obok planszy.

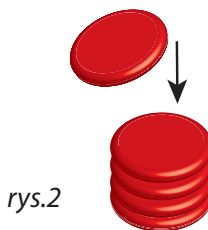
Jeśli gracz odsłoni:

😊 **żółtą** buzię z uśmiechem - to zdecydował się wykonać swoją akrobację, a w grze oznacza to, że układa wieżę z żetonów (rys. 2), układając piętrowo tyle sztuk ile podane jest w OPISIE ZNACZENIA PÓL. Jeśli gracz ułoży wieżę, to otrzymuje żeton (lub 2 żetony - w zależności od określonej w zadaniu wysokości wieży)

😞 odsłaniając **fioletową** buzię z grymasem gracz może zdobyć punkty (żetony), ale w tym wypadku wieżę układa przeciwnik z jego lewej strony. Jeśli uda mu się ją ułożyć to gracz, który losował tabliczkę nie otrzymuje żetonu. Jeżeli jednak przeciwnikowi nie uda się ułożyć wieży, gracz zdobywa żeton

😓 gdy gracz odkryje **niebieską** buzię z zamkniętymi oczami, to znaczy, że jest zmęczony i opuszcza następną kolejkę

😡 jeżeli gracz odkryje **czerwoną** buzię, to znaczy, że akrobacja mu się nie udała, upadł i oddaje jeden żeton (jeśli go ma)



Po odkryciu tabliczki i pokazaniu jej pozostałym graczom należy ją odłożyć z powrotem rewersem do góry, a następnie wymieszać z innymi tabliczkami.

- Stając na innych polach gracz sprawdza ich znaczenie w OPISIE ZNACZENIA PÓL (poniżej) i zgodnie z nim wykonuje odpowiednie polecenia.
- Kolejka ruchu w grze przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Wyrzucenie 6 nie upoważnia do dodatkowego rzutu kostką.
- Na jednym polu może stać więcej niż jeden pionek.

Koniec gry i zwycięstwo:

Gracz, który zdobył 8 żetonów stara się jak najszybciej zakończyć grę. By tak się stało musi dotrzeć do pola START (lub je przekroczyć). Po zdobyciu 8 żetonów gracz zmierzając do pola START kończącego jego przejazd nie wykonuje już ewolucji (nie układa wieży) jeśli stanie na czerwone pole akrobacji - nie musi więc też odkrywać tabliczki. Jednak polecenia pozostałych pól nadal są obowiązujące. Gdy więc posiadając 8 żetonów gracz straci żeton przed końcowym polem START - przez postój na SZARYM polu lub po wylosowaniu czerwonej tabliczki, to musi zrobić ponowne okrążenie trasy, by zdobyć brakujący żeton. Ten, kto pierwszy przekroczy pole START posiadając 8 żetonów zostaje Królem Skate parku i zwycięzcą w grze.

OPIS ZNACZENIA PÓL

pola:

1, 4, 6, 9, 10, 11 - na polach tych najazdów robisz prosty wyskok za 1 żeton (punkt), układając wieżę z 5 żetonów.

pola:

5, 8, 12, 13 - na polach tych jedziesz po wąskiej ławie i ślizgasz się po bandzie układając wieżę z 6 żetonów za 1 punkt (żeton)

2, 3, 7, 14 - na tych polach wykonujesz salto układając wieżę z 7 żetonów za 2 punkty (żetony)



- pole **fioletowe** jest bez funkcji dodatkowych



- pole **zielone** - rzucasz ponownie kostką (masz dodatkowy ruch)



- pole **żółte** - odkrywasz tabliczkę - jeśli odślonisz żółtą buzię masz dodatkowy rzut kostką, fioletowa buzia z grymasem nic nie powoduje i czekasz na swoją następną kolejkę, odślonienie niebieskiej buzi sprawia, że opuszczasz następną kolejkę, a odkrycie czerwonej buzi sprawia, że musisz oddać 1 żeton



- **ciemnoszare** pole - niestety przewróciłeś się! tracisz jeden żeton



WYCIECZKA ROWEROWA - chętni na rowerową wyprawę mają do przejechania trasę w pięknym i zróżnicowanym krajobrazie. Każdy z uczestników wycieczki stara się w jej trakcie zauważyć jak najwięcej krajobrazowych atrakcji, przeżyć jak najwięcej emocjonujących spotkań ze zwierzętami, ale też zebrać po drodze jak najwięcej grzybów lub jagód, jeśli zdoła je zauważyć. Po drodze mogą przytrafić się również sytuacje, w których można spełnić dobry uczynek - co nie pozostanie bez nagrody. Zwycięzcą w grze zostanie uczestnik wyprawy, który dostrzeże wymaganą liczbę atrakcji i jako pierwszy powróci z wyprawy.

- rekwizyty:** 1) Plansza, 2) Kostka do gry
3) Pionki x liczba graczy,
4) Żetony - 8szt. x liczba graczy.
5) Tabliczki - 28 szt.

liczba graczy: 2 - 4



Cel gry

Celem uczestników gry jest zdobycie 8 żetonów - świadczących o zauważeniu 8 atrakcji podczas wyprawy lub spełnieniu dobrych uczynków i dojechanie do ostatniego pola trasy jako pierwszy.





Przygotowanie do gry

Zanim wyruszymy na wyprawę musimy rozłożyć planszę pośrodku stołu. Obok planszy rozkładamy 28 tabliczek rewersem do góry. Każdy z graczy wybiera swój pionek i stawia go na polu postoju tak, by kolor pionka był zgodny z kolorem pola (rys. 1). Żetony i kostkę do gry kładziemy obok planszy w zasięgu ręki graczy.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci kostką największą liczbę oczek (gracze, którzy wyrzucą tą samą liczbę rzucają jeszcze raz). Gracz, który rozpoczyna rzuca kostką ponownie i przesuwa swój pionek od pola START o tyle pól do przodu ile oczek wskazała kostka. Gracz, który postawi swój pionek na pomarańczowym polu ma szansę wypatrzeć zwierzę lub inną atrakcję na trasie. Losuje w tym momencie i odkrywa 1 tabliczkę.

Jeżeli wylosuje:

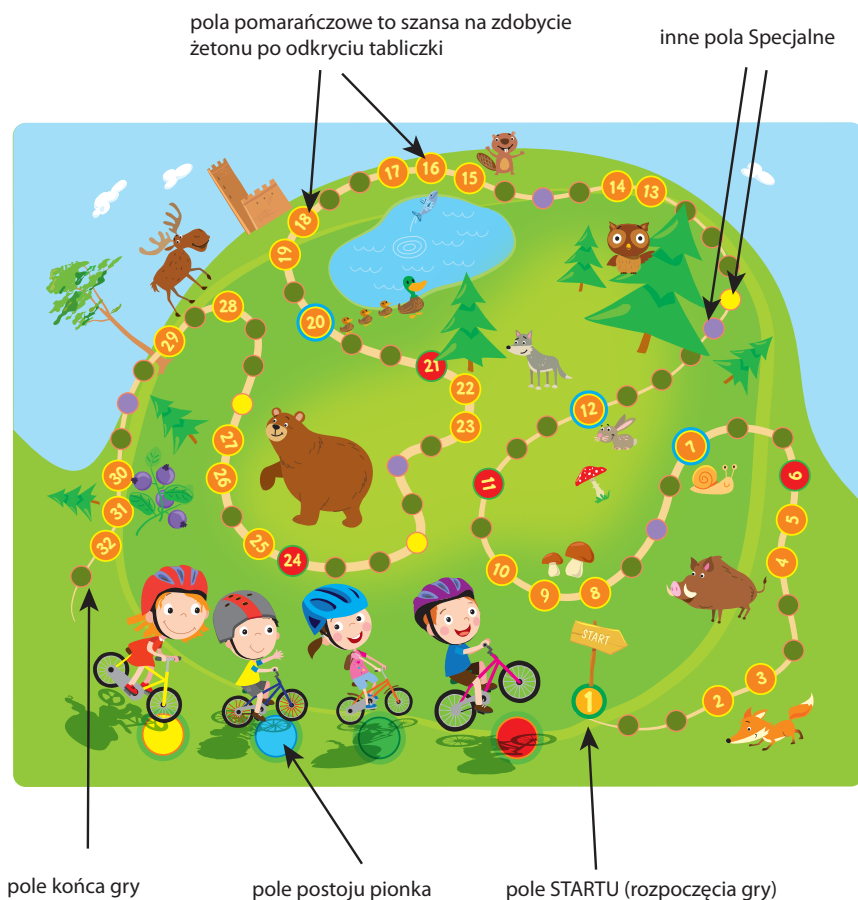
-  - tabliczkę z uśmiechem to znaczy, że udało mu się wypatrzeć coś ciekawego i dostaje 1 żeton, który odkłada obok siebie
-  - jeżeli wylosuje tabliczkę z grymasem, to znaczy, że nie zauważył żadnej atrakcji i nic nie zyskuje
-  - jeśli gracz wylosuje niebieską tabliczkę z zamkniętymi oczami, to znaczy, że jest zmęczony i musi odpocząć opuszczając następną kolejkę
-  - gdy wylosujesz czerwoną twarz z grymasem, to znaczy, że się zagapiłeś i wywróciłeś, tracisz w tym momencie 1 żeton (jeśli go masz) i cofasz się o 5 pól - podczas cofania polecenia z pól specjalnych nie mają znaczenia

- Po odkryciu i pokazaniu tabliczki należy ją odłożyć w poprzednie miejsce i wymieszać z innymi.
- Kolejka rzutu kostką i ruchu pionkiem graczy przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- Jeśli gracz wykonując swój ruch zatrzyma się pionkiem na innym polu specjalnym, to wykonuje polecenie zgodnie z OPISEM PÓL SPECJALNYCH (poniżej).
- Jeżeli gracz stanie na polu wcześniej zajęty przez inny pionek, to jest sprawcą kolizji i traci 1 żeton, niezależnie od funkcji pola specjalnego.
- Wyrzucenie 6 nie upoważnia do dodatkowego rzutu kostką.



Koniec gry i zwycięstwo

Gracz, który dotrze do ostatniego pola trasy i będzie miał mniej niż osiem zdobytych żetonów w następnej kolejce zaczyna jazdę od pola START, by zdobyć brakujące do 8 szt. żetony. Rowerzysta, który dojedzie do ostatniego pola trasy (lub je przekroczy) posiadając wymagane 8 żetonów zostaje zwycięzcą.



rys.1

OPIS ZNACZENIA SPECJALNYCH:

1. Pole Startu - przesuwasz pionek od pola nr 1.
 - 2 i 3. Lisek przy drodze - otrzymujesz żeton jeśli go zauważysz i wylosujesz tabliczkę z uśmiechem.
 4. i 5. Zobaczysz dzika i dostaniesz żeton jeśli wylosujesz tabliczkę z uśmiechem.
 6. Wywrotka - oddajesz 1 żeton i w następnej kolejce jedziesz dalej.
 7. Zauważyłeś ślimaka na drodze - przeniosłeś go w zarośla, a za dobry uczynek otrzymujesz 2 żetony bez losowania tabliczki.
 8. 9 i 10. Przejeżdżasz obok grzybów - zauważysz je i zbierzesz otrzymując 1 żeton jeśli wylosujesz tabliczkę z uśmiechem.
 11. Przewróciłeś się - tracisz 1 żeton (jeśli go masz).
 12. Uwolniłeś zającą z sideł kłusownika - za dobry uczynek otrzymujesz 2 żetony bez losowania tabliczki.
 13. i 14. Jeśli odkryjesz teraz tabliczkę z uśmiechem to zauważysz sowę i otrzymasz 1 żeton.
 - 15, 16. i 17. Podziwiając piękne widoki nad jeziorem zauważysz bobra i zdobędziesz 1 żeton jeśli odkryjesz tabliczkę z uśmiechem.
 18. i 19. Dostrzeżesz uroki zabytkowej ruiny i zdobędziesz 1 żeton jeśli odślonisz tabliczkę z uśmiechem.
 20. Zatrzymujesz się i przepuszczasz kaczki do jeziora wskazując im drogę - za dobry uczynek należą Ci się 2 żetony
 21. Przestraszyłeś się wilka - tracisz 1 żeton i cofasz się o tyle pól ile wyrzucisz kostką.
 22. i 23. Zobaczysz w oddali wilka i otrzymasz 1 żeton jeśli wylosujesz tabliczkę z uśmiechem.
 24. Przestraszyłeś się niedźwiedzia - tracisz 1 żeton i cofasz się o tyle pól ile teraz wyrzucisz kostką.
 25. 26. i 27. Misiu Cię pozdrawia - otrzymujesz 1 żeton jeśli odkryjesz tabliczkę z uśmiechem.
 28. i 29. Mijasz właśnie wielkiego łosia - otrzymujesz żeton jeśli go zauważysz odsłaniając tabliczkę z uśmiechem.
 30. 31. i 32. Jagody przy ścieżce - zbierzesz je jeśli odkryjesz tabliczkę z uśmiechem - otrzymasz 1 żeton.
-  Jeśli postawisz pionek na Żółtym polu, to masz prawo do kolejnego rzutu kostką i ruchu pionkiem.
-  Jeśli postawisz pionek na Fioletowym polu to tracisz następną kolejkę.

Przechowywanie:

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

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



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