

POTWORY I POTWORY

INSTRUKCJA



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

1. Karty potworów - 36 szt.
2. Kostka koloru - 1 szt.
3. Kostka kształtu - 1 szt.
4. Kostka wzoru - 1 szt.
5. Klepsydra - 1 szt.
6. Notes - 1 szt.
7. Instrukcja

Ilość uczestników: 2+
Rekomendowany
wiek: 7+

**TYLKO DLA GRACZY
Z ZIMNĄ KRWIĄ!
CZY JESTEŚ GOTÓW**

**STAWIĆ CZŁOŁA PRAWDZIWYM POTWOROM?
WYKAŻ SIĘ ODWAGĄ, SPOSTRZEGAWCZOŚCIĄ
I REFLEKSEM. ZNAJDŹ NAJWIĘCEJ POTWORÓW
I WYGRAJ. ALE UWAŻAJ - MASZ TYLKO KILKA
CHWILI ZANIM POTWÓR UCIEKNIJE!**

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Wyjmijcie karty z pudełka i rozłóżcie je na płaskiej, stabilnej powierzchni, np. na stole. Karty nie powinny na siebie nachodzić. Każda z nich musi być widoczna i w zasięgu ręki każdego gracza. Przygotujcie klepsydrę lub urządzenie z otwartą aplikacją **Alexander Timer** i ustawcie **pożądany czas** (sugerujemy 10 sekund).

CEL GRY:

Zdobycie największej ilości kart z potworami.

Android




iOS



PRZEBIEG GRY:

WARIANT 1 „ZŁAP JE WSZYSTKIE”

Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Kolejka rozpoczyna się wraz z zaczęciem odmierzenia czasu za pomocą aplikacji Alexander Timer lub klepsydry. Za pomocą rzutu kostkami gracz losuje 3 cechy poszukiwanego potwora: kształt, kolor i wzór. Przykładowo, jeśli na kostce kształtu wypadnie symbol , kostka koloru pokaże kolor żółty, a kostka wzoru paski, zawodnik szuka potwora z takimi cechami (rys.1).

(rys.1)



Kiedy graczowi uda się znaleźć takiego potwora przed upływem czasu, zabiera go i kładzie przed sobą. Karty się nie powtarzają, każdy potwór jest inny. **Może się zdarzyć tak, że zawodnik wylosuje potwora, który jest już w posiadaniu rywala.** W takiej sytuacji gracz może wskazać i zabrać kartę innego gracza. Gdy tylko zauważymy, że został wylosowany jeden z naszych stworów, zakrywamy go ręką zanim przeciwnik wskaże kartę. Kto pierwszy, ten zabiera lub zachowuje kartę. Jeżeli zawodnik nie zdoła znaleźć potwora przed końcem czasu, nie zabiera on żadnej karty i kolejka przechodzi na następną osobę.

Kolejka porusza się w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara.

PUNKTACJA:

Jedna zdobyta karta to jeden punkt.

KONIEC GRY:

Gra kończy się, kiedy wszystkie karty znikną ze środka stołu. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej kart.

WARIANT 2 „PUNKTY DO NOTESU”

W tym wariantcie będziecie potrzebowali notesu i czegoś do pisania. Ustalcie między sobą ilość punktów potrzebną do zwycięstwa. Kiedy gracz znajdzie swojego potwora, wskazuje go i pokazuje

innym zawodnikom, po czym odkłada zamieniając miejscem z inną kartą.

Swoje punkty zapisujcie w notesie.

PUNKTACJA:

Jedna prawidłowo wskazana karta to jeden punkt.

KONIEC GRY:

Gra kończy się gdy któryś z graczy pierwszy zdobędzie ustaloną ilość punktów i wygrywa.

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. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Opakowanie nie jest częścią zabawki a stan należy regularnie kontrolować.



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

