

2105

# INSTRUKCJA

# RACH CIACH!



**Ilość graczy: 2-4**

**Wiek: 5+**

**Zawartość pudełka:**

1. Plansza do gry - 1 szt.
2. Pionki - 4 szt.
3. Czerwone kule - 4 szt.
4. Fioletowe kule - 4 szt.
5. Czarne kule - 4 szt.
6. Zielone kule - 4 szt.
7. Niebieskie kule - 4 szt.
8. Żółte kule - 4 szt.
9. Karty - 55 szt.
10. Podstawki - 4 szt.
11. Rurki - 4 szt.
12. Dzwonek - 1 szt.
13. Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej. W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: [alexander@alexander.com.pl](mailto:alexander@alexander.com.pl)

**Myślisz, że jesteś szybki? Myślisz, że masz dobrą pamięć?**

**Rach - Ciach i przekonasz się czy masz rację!**

**W tej grze liczy się nie tylko szybkość, ale także dokładność i dobra pamięć. Układanie kolorowych wzorów tylko na pierwszy rzut oka wydaje się proste, ale pod presją czasu i innych graczy będzie nie lada wyzwaniem.**

**CEL GRY:**

Każdy gracz układa kolorowe elementy. Kto jest najbardziej spostrzegawczy, najlepiej zapamiętuje barwy i potrafi je szybko ułożyć w odpowiedniej kolejności, ten wygrywa.

**SKRÓCONA INSTRUKCJA:**

1. Gracz odsłania kartę z zaznaczonym układem 3-6 kolorów.
2. Zawodnicy na wyścigi nadziewają kulki na swoje rurki, tak aby odtworzyć nimi widoczny układ kolorów.
3. Zawodnik, który poprawnie zrobi to jako pierwszy, daje sygnał dzwonkiem i kończy rundę. Każda dobrze ułożona kulka to jeden ruch pionka po planszy. Poruszają się pionki wszystkich graczy.
4. Jeżeli gracz, który uderzył w dzwonek, ułożył wszystko poprawnie, to dostaje dodatkowy bonusowy ruch pionka o jedno pole.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Planszę należy położyć na stabilnej, płaskiej powierzchni, np. stole.
2. Karty tasujemy i kładziemy na stosie, obrazkami do dołu.
3. Rozdajemy pomiędzy graczy pionki, podstawki (w kolorze pionków), rurki i po 1 kulce z każdego koloru. Następnie ustawiamy pionki na polu START. Rurki wkładamy w otwór znajdujący się w podstawce. Na podstawce kładziemy kulki (rys. 1).
4. Na środku stołu stawiamy dzwonek, ważne jest by był on w zasięgu ręki każdego gracza.

Rys. 1



## PRZEBIEG GRY:

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. Odślania kartę z góry stosu i od razu kładzie ją na stole w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Na karcie znajduje się wzór składający się z kilku kolorowych rysunków (rys. 2) lub jeden rysunek z zaznaczonymi kolorowymi elementami (rys. 3). Ilość kolorów, jakie można znaleźć na karcie waha się od 3 do 6.

Rys. 2



Rys. 3



Rys. 4

Od tego momentu każdy z graczy musi jak najszybciej nadziać na swoją rurkę odpowiednie kulki, tak by odwzorowały układ kolorów z karty. Należy zawsze odtwarzać kolory w pionie, od dołu do góry - dla ułatwienia orientacji na dole każdej karty znajduje się niebieska linia wskazująca dół karty (rys. 4).

Gracz, który najszybciej ułoży kolory w odpowiedniej kolejności, przyciska dzwonek znajdujący się na środku stołu, zatrzymując rundę i ruch pozostałych graczy. Od tego momentu nie wolno niczego dokładać ani zmieniać na rurkach.

### Rys. 5

Gracz niebieski jako pierwszy uderzył w dzwonek i ułożył prawidłowo wszystkie kulki. Dostaje 6 ruchów pionkiem po planszy (5 za kulki i 1 za uderzenie w dzwonek).



Gracz czerwony ułożył prawidłowo dwie pierwsze kulki, więc dostaje tylko 2 ruchy pionka po planszy.

## RUCH PIONKÓW:

Porównujemy kolory, jakie ułożyliśmy na swoich rurkach. Za każdą poprawnie ułożoną kulkę (licząc zawsze od dołu karty i od dołu rurki!) każdy gracz dostaje jeden ruch pionka po planszy. Jeżeli osoba, która jako pierwsza uderzyła w dzwonek ułożyła wszystkie kolory poprawnie, to dostaje dodatkowy ruch pionka (rys. 5).

Użyta karta wędruje na spód stosu, a zawodnik siedzący po lewo od osoby odsłaniającej kolejną i rozpoczyna tym samym nową rundę.

## KONIEC GRY:

Wygrywa właściciel pionka, który jako pierwszy dotrze na metę.

## WERSJA PAMIĘCIOWA GRY:

Gracz odsłania kartę na 5 sekund, zasłania ją i dopiero wtedy zawodnicy **układają NA RURKACH kolory z pamięci**. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

### 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 k/GDYNI  
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.

