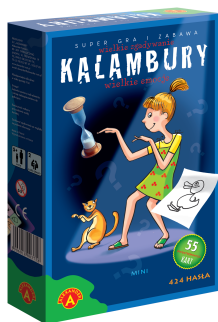


KALAMBURY

rekomendowany wiek: od lat 7
liczba drużyn: 2

zawartość pudełka:

- 1) dwustronne karty - 55 szt.
- 2) plansza
- 3) pionki do gry - 2 szt.
- 4) kostka do gry
- 5) klepsydra
- 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.

Klepsydrę należy używać ze szczególną ostrożnością.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

W drużynowej grze „KALAMBURY” wygrywa zespół, w którym gracze najlepiej potrafią przedstawić (za pomocą gestu lub rysunku) i najszybciej odgadnąć hasło wskazane losowo na karcie. Gra skierowana jest jednocześnie do dzieci i dorosłych, może być pretekstem do świetnej, pełnej humoru i emocji zabawy rodzinnej. W tej grze zwyciężyć może każdy, ważny jest refleks i umiejętność kojarzeń.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

„Kalambury” to gra zespołowa. Gracze dzielą się na dwie drużyny o takiej samej lub zbliżonej liczbie graczy, co najmniej dwóch. Po uzgodnieniu składów drużyn należy rozłożyć pośrodku stołu planszę. Dwie karty, opisujące kategorie haseł

(powiedzenie/tytuł, osoba/zwierzę, czynność, przedmiot), należy wyjąć z talii i położyć w widocznym dla wszystkich miejscu, obok planszy. W pobliżu należy postawić też klepsydrę i ustalić odmierzany nią maksymalny czas na prezentację hasła (jedno, czy więcej przesypań piasku). Należy również położyć potasowaną talię kart „hasel” i przygotować czyste kartki oraz długopis, potrzebne do rysowania hasel, a także kartkę z rubrykami do prowadzenia punktacji.

KALAMBURY	
1	Lot nad kukulczym gniazdem
2	gejsza
3	robić szalik na drutach
4	okulary przeciwsłoneczne

karta „hasel”

KATEGORIE	
1	POWIEDZENIE / TYTUŁ
2	OSOBA / ZWIERZĘ
3	CZYNNOŚĆ
4	PRZEDMIOT

karta „kategorii”

CEL GRY

Celem gry jest odgadnięcie przez drużynę jak największej liczby hasel pokazywanych przez jej przedstawiciela, zwanego dyżurnym.

ZASADY I PRZEBIEG GRY

Rozgrywkę od pola startu (niebieskie pole z białą strzałką) rozpoczyna drużyna, która wyrzuci kostką większą liczbę oczek.

W każdej kolejce jeden gracz drużyny (za każdym razem inny) jest „dyżurnym”. Dyżurny rzuca kostką i przesuwając pionek swojej drużyny po torze w kierunku wskazanym strzałką o tyle pól, ile oczek wskazała kostka. Po postawieniu pionka na polu planszy bierze z talii pierwszą z góry kartę, odwraca ją, odczytuje hasło z pola o takim samym kolorze jak kolor pola planszy, na którym stanął pionek (trzymając kartę tak, by hasło było niewidoczne dla pozostałych graczy) i odkłada kartę obok siebie, zakrywając hasło.

Wówczas gracz z drużyny przeciwnej uruchamia klepsydrę, a dyżurny musi w czasie przez nią wyznaczonym przedstawiać odczytane hasło za pomocą gestykulacji lub rysunku na kartce (sposób przedstawiania zależy od symbolu, jaki znajduje się na polu, na którym stanął pionek). W tym samym czasie członkowie jego drużyny starają się odgadnąć przedstawiane hasło. Jeżeli im się to uda, to zdobywają 1 punkt (należy go zapisać na kartce z punktacją), a kolejkę rozpoczyna druga drużyna (na przemian); jeżeli nie odgadną hasła, to nic nie zdobywają i tracą kolejkę na korzyść przeciwnej drużyny. Podczas przedstawiania hasła nie wolno używać słów, pisać wyrazów ani wydawać innych dźwięków, podpowiadających hasło, należy natomiast naprowadzać swoją drużynę podczas zgadywania potakując lub zaprzeczając.

Pionki w czasie gry poruszają się dookoła toru, w kierunku wskazanym strzałką z pola startu. Na jednym polu mogą stanąć równocześnie 2 pionki.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jedna z drużyn zdobędzie 30 punktów.

* Czas gry można skrócić lub wydłużyć, zmieniając liczbę punktów potrzebnych do zdobycia, np. do 20 lub 50. Ustalenia należy poczynić przed rozpoczęciem rozgrywki.

WSKAZÓWKI

* Gracze z mniejszym doświadczeniem mogą uzgodnić przed rozpoczęciem zabawy, że dyżurny będzie mógł pokazać ile słów liczy hasło, czy inne ułatwienia (na bazie wiadomym wszystkim znaków), np. czy hasło zawiera spójniki, przymiotniki, zaimki itp.

* Odgadywane hasła nie muszą brzmieć dokładnie tak samo, jak hasła na kartach (z wyjątkiem tytułów), powinny być jednak na tyle precyzyjne, by ich sens był zgodny z treścią odczytanego hasła, np.

„strach ma wielkie oczy” = „strach ma duże oczy”,

„grać na gitarze” = „granie na gitarze”, ale

„grać na gitarze” ≠ „grać ”

„wyprowadzić psa na spacer” ≠ „spacerować”

„Adam Małysz” = „Małysz”, ale

„Adam Małysz” ≠ „skoczek narciarski”

ZNACZENIE SYMBOLI PÓL PLANSZY



1. Pole startu.



2. Hasło przedstawiane za pomocą gestu (kategoria osoba/zwierzę).



3. Hasło przedstawiane za pomocą rysunku (kategoria czynność).



4. Dyżurny może przedstawiać hasło z wybraną osobą ze swojej drużyny (ta osoba nie będzie zgadywać hasła).



5. Ustalony na początku gry czas na prezentację hasła jest podwojony.



6. Dyżurny może przedstawić za pomocą gestu hasło dowolnej kategorii z wylosowanej karty.



7. Dyżurny może przedstawić za pomocą rysunku hasło z wylosowanej karty należące do kategorii oznaczonej kolorem zielonym lub żółtym.



7. Drużyna traci kolejkę i 1 ze zdobytych punktów.



8. Dyżurny wybiera sposób przedstawienia hasła (po przeczytaniu hasła).

KARTY KATEGORII

Karty Kategorii opisują cztery kategorie haseł użytych na kartach haseł, którym odpowiadają 4 kolory znajdujące się na tych kartach i na polach planszy. Gracze stając na polach toru o różnym kolorze mogą (w razie wątpliwości) dzięki tym kartom szybko przypomnieć sobie, do jakiej kategorii należy wylosowane przez nich hasło.

KATEGORIE	
1	POWIEDZENIE / TYTUŁ
2	OSOBA / ZWIERZĘ
3	CZYNNOŚĆ
4	PRZEDMIOT

1. powiedzenie/tytuł - przysłowia, powiedzenia, tytuły filmów
2. znane autentyczne lub fikcyjne postacie, ich typ emocjonalny itp.
3. określana najczęściej dwoma lub jednym słowem.
4. konkretne przedmioty, budynki itp.

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/GDYNIA, 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.