

INSTRUKCJA

PRAWDA CZY WYZWANIE

ZAGRAJ
JEŚLI SIĘ
ODWAŻYSZ





ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

1. Plansza - 1 szt.
2. Klepsydra - 1 szt.
3. Pionki drewniane - 6 szt.
4. Karty dwustronne „Prawda”- 55 szt.,
Karty dwustronne „Wyzwanie”- 55 szt.,
Karty dwustronne „Dla odważnych”- 55 szt.,
5. Żetony - 80 szt.
6. Znaczniki drewniane - 18 szt.
7. Kostka - 1 szt.
8. Instrukcja

PRAWDA CZY WYZWANIE

„Prawda Czy Wyzwanie” to śmiała gra towarzyska dla odważnych. Gracze stoją w obliczu wyzwań i muszą zmierzyć się z trudnymi pytaniami. Przygotuj się na ekscytującą zabawę, pełną szaleństw. Czekają cię zwariowane zadania, zaskakujące pytania, trudne decyzje, mnóstwo śmiechu i zabawnych sytuacji!

SZCZEROŚĆ, ODWAGA, ZABAWA!

CEL GRY

Celem gry jest uzbieranie jak największej ilości punktów oraz zachowanie co najmniej jednego z trzech drewnianych znaczników.

Utrata wszystkich trzech oznacza koniec gry dla danego gracza.

SKRÓCONA INSTRUKCJA

1. Gracze rozstawiają pionki na polu START, karty kładą w trzech stosach na wyznaczonych miejscach na planszy.
2. Wszyscy zawodnicy otrzymują po 3 drewniane znaczniki.
3. Uczestnicy rzucają kostką, przesuwają pionek o wyrzuconą ilość oczek i stawiają go na polu, które wyznacza kolor karty, z której należy przeczytać zadanie / pytanie.
4. Zawodnicy wykonują zadania i udzielają odpowiedzi na pytania, by zdobywać punkty i nie stracić drewnianych znaczników.
5. W przypadku, gdy gracz uchyli się od udzielenia odpowiedzi lub odmówi wykonania zadania (albo nie uda mu się wykonać zadania), oddaje swój drewniany znacznik. Gdy straci wszystkie trzy, musi zakończyć grę. Gra trwa ustaloną przez graczy ilość okrążeń planszy, lub dopóki w grze nie zostanie tylko jeden gracz.

● PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóż planszę na stabilnej, płaskiej powierzchni, np. stole.
2. Karty ułóż w trzech stosach (pytania, wyzwania, „Dla odważnych”) w miejscach zaznaczonych odpowiednio kolorami na planszy.
3. Postaw pionki na polu „Start”.
4. Rozdaj każdemu z graczy trzy drewniane znaczniki.
5. Połóż obok planszy do gry pozostałe elementy.



● PRZEBIEG GRY

Ustawcie pionki wszystkich graczy na polu START i wybierzcie osobę, która jako pierwsza rzuca kostką. Osoba ta przesuwa pionek o wylosowaną ilość oczek i stawia go na polu wskazującym zadanie / pytanie. Inny gracz wybiera kartę o tym samym kolorze, co pole, na którym stanął pionek i czyta pytanie lub wyzwanie. Kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli uczestnik wykona zadanie poprawnie lub udzieli odpowiedzi na pytanie, otrzymuje punkt (pchełkę). Jeśli zaś zrezygnuje z wykonania zadania lub udzielenia odpowiedzi na pytanie, musi oddać jeden ze swoich znaczników, pamiętając, że przy utracie wszystkich trzech będzie musiał zakończyć udział w zabawie.

W przypadku, gdy zadanie należy wykonać w określonym czasie, trzeba użyć klepsydry i gracz musi zdążyć nim przesypie się w niej piasek. Zawodnik otrzymuje punkt tylko, gdy zmieści się w wyznaczonym czasie oraz wykona zadanie prawidłowo. Po upływie czasu, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Jeśli w zrealizowaniu wyzwania niezbędny jest udział innego uczestnika, ten zaś odmówi pomocy, musi on oddać swój drewniany znacznik. Nic nie traci natomiast ten zawodnik, który chciał wykonać zadanie, ale zostało mu to uniemożliwione.

Zamiast znaczników gracze mogą ustalić, że niewykonanie zadania/nieudzielenie odpowiedzi na pytanie będzie wiązać się z jakąś ustaloną karą - oddaniem fanta, czy wykonaniem jakiejś czynności.

● KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszystkie pchełki zostaną rozdane pomiędzy graczy lub gdy zostanie tylko 1 gracz, który nadal posiada swoje drewniane znaczniki albo gdy wyczerpią się wszystkie karty. Gracze mogą także umówić się na konkretną liczbę okrążeń wokół planszy. Wygrywa gracz, kto zdobył najwięcej punktów (żetonów).

● POLA I ICH ZNACZENIE



PRAWDA - Jeśli twój pionek stanie na zielonym polu, inny gracz powinien przeczytać ci pytanie z zielonej karty.



WYZWANIE - Jeśli twój pionek stanie na czerwonym polu, inny gracz powinien przeczytać ci wyzwanie z czerwonej karty.



„DLA ODWAŻNYCH” - Jeśli twój pionek stanie na czarnym polu, możesz wybrać, czy wolisz pytanie, czy wyzwanie z serii „Dla odważnych”.

Przeczyta je inny gracz.

● ALTERNATYWNE WERSJE GRY

Bez zadań i pytań „Dla odważnych” - Jeśli uczestnicy woleliby wziąć udział w tej wersji gry, wówczas w przypadku, gdy pionek stanie na polu „Dla odważnych”, należy rzucić monetą, by wybrać pytanie (z zielonych kart) lub zadanie (z czerwonych kart).

Z własnymi karami - w tej wersji gry zamiast oddawania drewnianych znaczników, uczestnicy mogą wymyślać kary za niewykonanie zadania lub nieudzielenie odpowiedzi na pytanie, np. oddawanie fantów.

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej.

W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl. Przed rozgrywką należy zapoznać się z kartami i odłożyć na bok te, które zdaniem rodzica nie są odpowiednie dla wieku dziecka.

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.

