

INSTRUKCJA

Gra dla 2–4 osób
Rekomendowany wiek: 4+

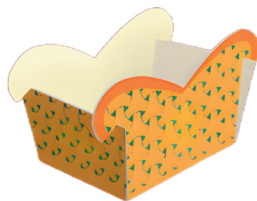
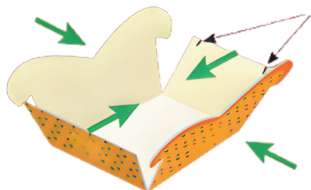
Zawartość:

- Plansza
- Kolorowa kostka do gry
- Dzieciaki (pionki) – 4 szt.
- Podstawki pod pionki – 4 szt.
- Koszyczki na prezenty – 4 szt.
- Żetony podarunków – 28 szt.
- Instrukcja

PRZYGOTOWANIE:

Na stole rozkładamy planszę, a na wybranych nienumerowanych polach umieszczamy żetony prezentów i zgniecionych czekoladowych jajek. Ich rozłożenie jest dowolne i może się zmieniać w każdej rozgrywce. Obok planszy położycie kostkę.

Każdy gracz otrzymuje koszyczek na prezenty. Jeśli gra jest używana po raz pierwszy, należy złożyć koszyczki zgodnie z instrukcją na rysunku.



Gracze wybierają swoje pionki, montują je na podstawkach i ustawiają obok siebie na planszy obok pola START.



CEL GRY:



Celem gry jest pozбиieranie pochowanych w ogrodzie upominków (żetonów).

Za każdy odnaleziony i zebrany przedmiot gracz otrzymuje punkty. Kto zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa.

ROZGRYWKA:



Grę rozpoczyna ten, kto ostatnio widział prawdziwego zająca. Rzuca kostką i przesuwą swój pionek na najbliższe pole w kolorze, który wskazała.

Jeśli staniesz na polu z żetonem, zabierz go i włóż do koszyczka.

Jeśli staniesz na polu z czerwoną strzałką, automatycznie przesuną pionek na pole, które ta strzałka wskazuje i tam zakończ swój ruch (o ile leży tam jakiś żeton, włóż go do swojego koszyczka).

Jeśli staniesz na polu z żółtą strzałką, w następnym ruchu musisz przesunąć pionek do tyłu.

Jeśli staniesz na polu z numerem, należy odczytać jego znaczenie w OPISIE PÓL SPECJALNYCH i postąpić zgodnie z instrukcją.

Jeśli pole jest puste, nic się nie dzieje.

Kolejność gry przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC GRY:



Gracz, który jako pierwszy dotrze do ostatniego pola toru gry (lub je przekroczy), kończy swój wyścig, ale pozostali gracze grają dalej. Po zakończeniu gry przez wszystkich uczestników liczymy punkty za każdy zebrany prezent, wg. punktacji:

-  Czekoladowy zając, psikawka na wodę, bierki, bańki mydlane, piłka: +1 pkt
-  Zgniecione czekoladowe jajo: -1 pkt

Premie:

-  Pierwszy gracz na mecie: +2 pkt
-  Ostatni gracz na mecie: -2 pkt



WARIANT ALTERNATYWNY:



Przed grą przemieszajcie na stole żetony i losowo wybierzcie 20.
Możecie je na planszy rozłożyć obrazkiem do góry, albo do dołu. Będzie więcej emocji przy ich zbieraniu, a każda rozgrywka stanie się zupełnie inna. Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka.
W tej partii nie będą używane.

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



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

PRODUCENT:

MULTIGRA SP. z o.o.

ul. Telewizyjna 13c

80-209 Chwaszczyno

TEL. 692-241-559

www.multigra.com.pl

handel@multigra.com.pl

Wyprodukowano w Polsce



OPIS PÓŁ SPECJALNYCH:



1. Pies sąsiada zakrada się do ogrodu i już obwąchuje prezenty. Trzeba go szybko wyprowadzić, zanim coś zniknie — cofnij się na pierwsze fioletowe pole na torze gry.
2. Skok przez grządkę odsłania pierwszy trop Zająca. Serce bije szybciej i rośnie zapał do dalszych poszukiwań — rzuć kostką jeszcze raz.
3. Między kolorowymi klombami łatwo stracić orientację. Zanim znów trafisz na właściwą ścieżkę — cofnij się na ostatnie niebieskie pole.
4. Koszyk z prezentami przewraca się w trawie, a upominki turlają się we wszystkie strony — tracisz kolejkę, aby je pozbierać. Jeśli nie masz prezentów, nic się nie dzieje.
5. Śpiew skowronków jest tak piękny, że na chwilę zapominasz o poszukiwaniach — tracisz jedną kolejkę.
6. Pakujesz się w gęste krzaki i błędzisz tak długo, że wracasz na START.
7. Mokra trawa zamienia ścieżkę w ślizgawkę, a kolejny krok kończy się nieplanowanym fikołkiem — cofnij się na drugie zielone pole od początku planszy.
8. Zaplątany wąż ogrodowy nagle wystrzeliwuje wodą na wszystkie strony. Bohaterskim ślizgiem ratujesz prezent przed wylądowaniem w kałuży — w nagrodę weź jeden dowolny prezent z planszy.
9. Koszyk zaczepia o gałąź i „trach!”, jeden z prezentów wypada i ląduje gdzieś w trawie — odłóż go na dowolne pole na planszy.

