



ULTRA-LEKKA GRA QUIZOWA
REINER KNIZIA

Coś takiego!

INSTRUKCJA

DŁUGOŚĆ
I DYSTANS
2715



ZAWARTOŚĆ:

- ▶ Karty – 55 szt.
- ▶ Żetony zwycięstwa – 11 szt.
- ▶ Instrukcja



W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail:
alexander@alexander.com.pl

PRZYGOTOWANIE

Potasuj karty i połóż je w stosie stroną bez podanych wymiarów do góry. Umieść żetony zwycięstwa w formie puli w zasięgu ręki każdego z graczy. Wyciągnij górną kartę ze stosu, odwróć na drugą stronę, zawierającą odpowiedź, i połóż ją na środku stołu.

CEL GRY

Celem gry jest oszacowanie rozmiarów przedmiotów, zwierząt, ludzi, budowli i innych elementów otaczającego nas świata pokazanych na kartach, oraz ułożenie kart w kolejności od najmniejszej do największej. Każde poprawne ułożenie wylosowanej karty nagradzane jest żetonem zwycięstwa. Kto zdobędzie najwięcej żetonów, wygrywa.

ROZGRYWKA

Zaczyna ten z was, kto ma na swoim koncie rekord najwyższej liczby kroków pokonanych jednego dnia. Potem kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Pierwszy gracz spogląda na kartę leżącą na wierzchu stosu i porównuje ją z kartą wyłożoną na stole. Karta na stole wyznacza początek linii, którą gracze będą rozbudowywać w obie strony. Obiekty mniejsze powinny znaleźć się po lewej stronie, a obiekty większe po prawej stronie od pierwszej karty.

Weź do ręki kartę ze stosu i umieść ją po wybranej przez siebie stronie. Nie wolno ci wcześniej zajrzeć na spód wylosowanej karty, gdyż znajduje się tam odpowiedź. Po ułożeniu karty, odwróć ją, aby sprawdzić faktyczny rozmiar.

Jeśli twój wybór okazał się słuszny, dostajesz jeden żeton zwycięstwa (Rys.1). Jeśli nie – przełóż kartę w stosowne miejsce. Tym razem nie zdobywasz żetonu, a kolejka przechodzi na gracza po twojej lewej ręce.



Rys.1

W następnych ruchach gracze muszą wziąć pod uwagę **wszystkie leżące już na stole karty**. Jeśli uważasz, że rozmiar obiektu przedstawionego na wylosowanej karcie plasuje się pomiędzy dwoma wcześniej wyłożonymi kartami, należy całą linię rozsunąć i umieścić kartę w domniemanej pozycji.



Teraz sprawdź prawdziwy rozmiar. Każdy trafny wybór to jeden żeton zwycięstwa. Każdy błąd oznacza konieczność przełożenia karty w odpowiednie miejsce.



KONIEC GRY

Gra kończy się z chwilą zabrania ostatniego żetonu z puli lub gdy zabraknie kart w talii. **Gracz, który ma najwięcej żetonów, zostaje zwycięzcą tej rozgrywki.** Remis oznacza wspólne zwycięstwo.

WARIANT SOLO:

Tak jak w przypadku rozgrywki grupowej, najpierw potasuj karty, ułóż w stos i wyłóż jedną z nich na środek stołu. Następnie wykładaj karty jedna po drugiej, samemu budując linię od najmniejszego do największego rozmiaru.

Ile kart zdołasz wyłożyć, zanim się pomylisz? A może w kolejnej rozgrywce spróbujesz pobić swój poprzedni rekord?

DLA RODZICÓW:

Wydawca dochował najwyższej staranności, aby wszystkie podane na kartach dane przedstawiały aktualny stan na moment zamknięcia prac nad projektem gry (I kwartał 2022). Jeśli w międzyczasie jakaś budowla przestała być największa, sportowy wynik został pobity, lub cokolwiek innego uległo zmianie, po wyprodukowaniu tego egzemplarza gry nie mamy już na to wpływu. Dlatego jeśli zauważą Państwo, że jakaś informacja się przedawniła, sugerujemy odrzucenie tej karty z talii lub jej modyfikację we własnym zakresie, aby dzieci przyswajały sobie możliwie najświeższe informacje.



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.

© Dr. Reiner Knizia, 2022. All rights reserved.

Producent:

Z.P. „Alexander”

Piotr Pundzis

80-209 Chwaszczyno

Ul. Telewizyjna 19

Tel./fax 58 552 83 70,

Tel. 58 552 87 27

Wyprodukowano w Polsce

www.alexander.com.pl

e-mail: alexander@alexander.com.pl



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

Pl: Falowiec, Gdańsk, © 2005 by Johan von Nameh

