

2720

# Łowcy

MOCNO ZABIEGANA  
GRA RODZINNA!

## ZAWARTOŚĆ:

- Dwustronne karty – 55 szt.
- Instrukcja

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

## CEL GRY

Gracze losują zestaw kart i na umówiony sygnał rozbiegają się po okolicy, aby przynieść przedmioty pokazane na obrazkach. Kto pierwszy uzbiera wymagany zestaw fantów, wygrywa rundę. Na końcu gry zwycięzca zostanie gracz z największą liczbą kart.

## BAZA

Zbierzcie się w łatwo dostępnym miejscu z dużą płaską powierzchnią, na której można wyeksponować karty i położyć znalezione przedmioty. Będzie to wasza **baza**, z której będziecie wybiegać w każdej rundzie, a potem wracać do niej z zebranymi fantami.

## KARTY

Na kartach widnieją obrazki obiektów, które znajdują się praktycznie w każdym otoczeniu.

Wszystkie karty są dwustronne. Zestaw do gry **w domu** ma **pomarańczową** obwódkę, a do zabawy **w plenerze** – **zieloną**.



Jeśli gra toczy się w mieszkaniu, potasowany stos kart powinien leżeć pomarańczową stroną do dołu.

Odwrotnie będzie w przypadku rozgrywki na zewnątrz – interesuje was tylko zielona strona, czyli stos należy ułożyć zieloną stroną do dołu.

Na niektórych kartach znajdziecie ikonkę aparatu fotograficznego. Aby zrealizować zadanie z takiej karty, należy wykonać danemu obiektowi zdjęcie, które potem zaprezentujecie w bazie.

**Rys.1**  
**Piktogram aparatu**  
**na karcie**



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj karty i ułóż w zakrytym stosie (wybraną stroną do dołu).

Teraz wystarczy już tylko ustalić, czy zbieracie obiekty aż do skutku, czy też każda runda ma mieć ograniczenie czasowe (np. 1–2 minuty).

## APLIKACJA ALEXANDER TIMER

Do odmierzania czasu można użyć aplikacji ALEXANDER TIMER dostępnej za darmo w serwisach Google Play lub iOS App Store. Aplikacja zawiera uniwersalny zestaw różnych opcji odliczania czasu. Zeskanuj kod QR odpowiedni dla systemu operacyjnego swojego urządzenia lub wejdź do danego serwisu i wpisz w wyszukiwarce nazwę **Alexander Timer**.

Następnie skorzystaj z najniższego guzika w menu i ustaw taki czas na rundę, jaki wspólnie uznaliście za stosowny.

**Kody QR do zeskanowania znajdziesz na końcu instrukcji.**

## INDYWIDUALNIE CZY DRUŻYNOWO?

Rozgrywka w obu wariantach jest równie ekscytująca i wygląda podobnie, tylko w wariantcie drużynowym obiekty z kart zbiera równocześnie cała grupa. Macie zatem możliwość strategicznie podzielić między siebie zadania na zasadzie „ja przyniosę coś okrągłego, a ty jakiegoś pluszaka”.

W przypadku gdy nie da się stworzyć równych grup, ktoś z was może pełnić

funkcję gracza prowadzącego. Osoba ta będzie oceniać, która z drużyn pierwsza poprawnie wykonała zadanie.

Jeśli w zabawie biorą udział dorośli, najlepiej niech stworzą własną dorosłą drużynę. Dostaną do zebrania więcej kart i emocje będą większe. \_\_\_\_\_

## ROZGRYWKA

Na początku każdej rundy weź ze stosu **6 kart**, odwróć na drugą stronę i rozłóż na stole tak, aby wszyscy mogli je obejrzeć.

Przeczytaj na głos, jakie zadania widnieją na karcie – część ilustracji jest hasłowa, np. pod obrazkiem tabliczki czekolady umieszczono napis „coś czekoladowego”. Może to być zatem równie dobrze cukierek, batonik czy lody czekoladowe.

Waszym zadaniem jest jak najszybsze znalezienie i przyniesienie do bazy **4 obiektów** przedstawionych na kartach (2 wybrane karty pomijacie).

Na umówiony sygnał wszyscy rozbiegają się po okolicy. Kto pierwszy zrealizuje polecenia z 4 kart leżących na stole, **w nagrodę zatrzymuje zrealizowane karty**. Pozostałe odłóżcie na stos kart użytych.

Jeśli na początku rundy uruchomiliście wasz timer i czas dobiegł końca przed wykonaniem zadania, zwycięzcą rundy zostaje gracz z największą liczbą



zrealizowanych kart. W przypadku remisu runda pozostaje nierozstrzygnięta i wszystkie karty trafiają na stos kart użytych.

W **rozgrywce grupowej** prowadzonej w układzie **dzieci kontra rodzice** zalecamy **wylosowanie 8 kart** na rundę. Dzieci mają za zadanie zebrać 5, a dorośli 6 kart.

## KONIEC GRY

Gra toczy się do końca talii. Gracz, który na końcu rozgrywki ma najwięcej zdobytych kart, wygrywa. W przypadku remisu odnieśliście wspólne zwycięstwo.

Jeśli macie ochotę na dłuższą rozgrywkę, potasujcie odrzucone karty i spróbujcie zmierzyć się z nimi raz jeszcze.

## WAŻNE!

W grę można z powodzeniem grać wielokrotnie w tym samym otoczeniu przy bardzo prostym założeniu: ten sam przedmiot nie może zostać dwukrotnie wykorzystany do tej samej karty.

Przykładowo: jeśli widelec był już wcześniej użyty jako „coś srebrnego”, nie można już sięgnąć po niego przy tej karcie, ale wciąż można go przynieść jako „przybór kuchenny”.

Albo: jeśli do karty „makaron” ktoś przyniósł już wcześniej spaghetti, wciąż można

ją będzie zdobyć jakimkolwiek innym rodzajem makaronu (np. świderki).

### **WSKAZÓWKI i UWAGI:**

- 1.** Dla utrzymania dobrego samopoczucia rodziców zalecamy wprowadzenie żelaznej zasady, że po każdej rundzie wszystkie przyniesione fanty odnosimy z powrotem na miejsce.
- 2.** Nie należy przynosić rzeczy, których normalnie rodzice nie pozwalają ruszać.
- 3.** Za przeszkadzanie innym (np. blokowanie drogi, ciągnięcie za rękaw) należy się bezdyskusyjna kara w postaci utraty 1 karty.
- 4.** Aby wszyscy dobrze się bawili, nie wypada „pożyczać” prywatnych rzeczy innych osób.
- 5.** Nie powinno się również fizycznie nosić żywych stworzeń. Wystarczy zrobić im zdjęcie.
- 6.** Jeśli nie wszyscy mają ze sobą sprzęt z aparatem fotograficznym, można po prostu odrzucić z talii karty opatrzone tą ikonką.
- 7.** Ogólnie należy kierować się zdrowym rozsądkiem. Jeśli w pobliżu waszej posesji na pewno nie stoi żaden czerwony samochód, odrzućcie tę kartę i wylosujcie nową. Pamiętajcie jednak, że w grze warto myśleć niesza-blono-wo. Czy ktoś powiedział, że czerwony samochód nie może być np. zabawką?

## DLA RODZICÓW

Z pomocą solidnej dawki ruchu i emocji gra uczy dzieci kojarzenia i rozwija myślenie abstrakcyjne – przecież obrazek z krową można znaleźć nie tylko w podręczniku do przyrody, ale również na mleku, kostce masła, cukierku, i wielu innych przedmiotach domowego użytku. Rozwija również umiejętności planowania i realizowania strategii. Jeśli ktoś już pobiegł po parasol, może lepiej pominąć tę kartę i wytropić w tym czasie inny obiekt.



ANDROID

**KODY QR  
DO APLIKACJI  
ALEXANDER  
TIMER**



IOS

### **Zasady bezpiecznego użytkowania:**

**Ostrzeżenia:** Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi „oderwanymi” 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

Ul. Telewizyjna 19

Tel./fax 58 552 83 70,

Tel. 58 552 87 27

Wyprodukowano w Polsce

[www.alexander.com.pl](http://www.alexander.com.pl)

e-mail: [alexander@alexander.com.pl](mailto:alexander@alexander.com.pl)

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



Licensed by Outset Media Corp (of Canada)

© 0947477 BC Ltd (of Canada)