

VIRAL



3282

W PRZYPADKU NIEZGODNOŚCI ZAWARTOŚCI
OPAKOWANIA ZE SPISEM ELEMENTÓW PROSIMY
O KONTAKT POD ADRESEM E-MAIL:
HELP@ALEXANDER.COM.PL

- Karty do gry – 49 szt.
- Karty zwycięstwa – 6 szt.
- Instrukcja



CEL GRY

Zbierz jak najwięcej pełnych klanów internetowych bohaterów. Za każdą rodzinę (wszystkie 7 kart z jednego koloru) zdobywasz 1 punkt. Kto zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa.

PRZYGOTOWANIE:

1. Oddziel karty zwycięstwa od reszty talii (mają inny rewers) i odłóż na bok. Przydadzą się w razie remisu.
2. Potasuj resztę talii i rozdaj graczom po 8 kart (lub po 6 kart, jeśli gracze w 6 osób).
3. Gracze trzymają karty zakryte w ręku (w formie wachlarza lub pionowego pliku).
4. Pozostałe karty tworzą zakryty stos do dobierania.

1



2



3



4



ROZGRYWKA:

Grę rozpoczyna gracz, którego urodziny przypadają najbliższej dacie szóstego lipca (6-7!). Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz wybiera przeciwnika i prosi o konkretną kartę z rodziny, której przynajmniej jednego przedstawiciela już posiada: np. „czy masz mamę z rodziny gęsi?”.

Jeśli przeciwnik ma tę kartę, musi ją oddać pytającemu, a ten odpytuje dalej (tego samego lub innego gracza).

Jeśli przeciwnik nie ma karty, o którą zapytałeś, dobierz jedną kartę ze stosu i twoja runda się kończy, chyba że akurat trafiła ci się karta, o którą pytałeś (w tym przypadku „mama gęś”). Wtedy zachowujesz tę kartę na rękę i dalej odpytujesz przeciwników.

Po skompletowaniu wszystkich 7 kart z jednego klanu, gracz kładzie je odkryte przed sobą. W ten sposób zdobywa punkt, którego nikt mu nie odbierze, a następnie kontynuuje odpytywanie rywali.

UWAGA:

Dla uproszczenia rodziny rozróżnione są kolorami tła i wszystkie karty mają wskazaną wartość punktową, więc zamiast o „mamę gęś”, można po prostu zapytać o „czerwoną dwójkę”.

COMBO 6-7:

Karty 6 oraz 7 tworzą nierozzerwalne „combo”, które cementuje całą rodzinę. Jeśli masz na rękę szóstkę i zabierzesz przeciwnikowi siódmkę z tego samego klanu (lub odwrotnie), możesz w tym samym momencie wyłożyć obie karty na stół. Wszyscy rywale muszą wtedy oddać ci karty z tej kategorii, i – jeżeli znajdzie się tam 7 kart – od razu zdobywasz punkt. Nie zapomnij zaznaczyć to rywalom triumfalnym „six-seven!”.

Wykładanie „comba 6-7” jest dozwolone jako akcja w każdym twoim ruchu, również wtedy, gdy dostałeś je od razu w rozdaniu, a środkowy stos dobierania wciąż nie został zużyty (nie wszystkie karty weszły jeszcze do gry).

W tej sytuacji ryzykujesz jednak, że nie zdobędziesz od razu całej rodziny. Wprawdzie zbierzesz wszystkie karty w tym kolorze od innych graczy, ale zdradzisz się, że masz zarówno szóstkę jak i siódmkę z tej kategorii. Jeśli inny gracz dobierze ze środkowego stosu brakującą do kompletu kartę, będzie mógł poprosić cię najpierw o jedną z tych kart, a potem o drugą, i w ten sposób odbierze ci wszystko, co właśnie zdobyłeś.

UWAGA:

Pamiętaj, że możesz poprosić o kartę z danej rodziny, tylko jeśli posiadasz na ręku choć jedną kartę w tym kolorze.

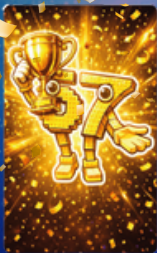
KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy wszystkie karty znikną ze środkowego stosu i gracze zgarną wszystkie klany. Zwycięża osoba z największą liczbą zebranych rodzin.

REMIS:

W przypadku, gdy dwie lub więcej osób zdobyło tyle samo punktów (rodzin), sięgnij po karty zwycięstwa. Potasuj je i połóż zakryte w linii na środku. Remisujący gracze po kolei losują po jednej karcie.

Zaczynamy od najmłodszego. Każda z kart to nagroda za twoją ciężką walkę, ale tylko jedna z nich jest złota, i tylko posiadacz złotej karty zostanie zwycięzcą całej rozgrywki.



KLANY INTERNETOWYCH VIRALI:



Tańczące szczury



Gęsi



Pandy czerwone



Kapibary



Jamniki



Lamy



Brainroty

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 Pundzisz
80-209 CHWASZCZYNO, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL. 58 552 83 70

www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl
Wyprodukowano w Polsce



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

