

Inspektor PYTANKO

rekomendowany
wiek: od lat 5+
liczba graczy: 2

zawartość pudełka:

- 1) plastikowe tablice na portrety - 2 szt.
- 2) portrety do tablic (mniejsze) - 2 x 24 szt.
- 3) karty z portretami - 24 szt.



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.
e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

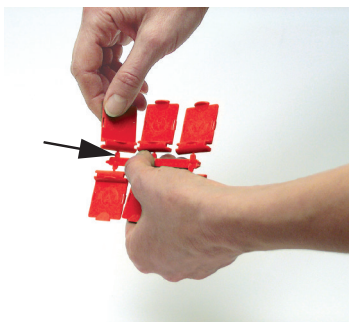
Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

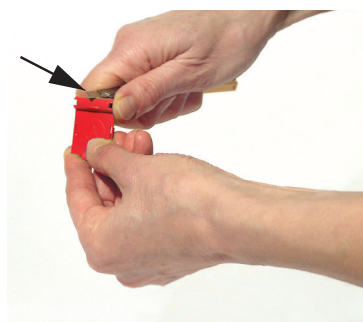
Dziadek Alojzy obchodzi swoje setne urodziny. Z tej okazji wnuczka upiekła wspaniały tort, ozdobiony wiśniami i ociekający czekoladą. Na przyjęcie urodzinowe zjechała cała rodzina i znajomi dziadka. Po uroczystym toaście, zgodnie z planem ceremonii, miał być wniesiony długo oczekiwany tort. Niestety okazało się, że tort został zjedzony przez nieznanego sprawcę. Wśród zaproszonych znajomych dziadka był jednak inspektor Pytanko, który natychmiast rozpoczął śledztwo, by jak najszybciej znaleźć złoczyńcę. Każdy z uczestników przyjęcia podczas przesłuchania został wzięty w słynny krzyżowy ogień pytań inspektora. W trakcie gry jej uczestnicy na przemian zamieniają się rolami przesłuchującego inspektora i przesłuchiwanego świadka. Zwycięża ten, kto jako inspektor lepiej wytypuje i szybciej wskaże winnego skonsumowania urodzinowego tortu.

Przygotowanie do gry

- Każdy z graczy otrzymuje plastikową tablicę.
- Plastikowe klapki (48 sztuk umieszczonych na „gałązkach”, po 24 na jednego gracza) należy ostrożnie oddzielić od gałązek - fot. 1 i wyrównać brzegi nożykiem - fot.2.

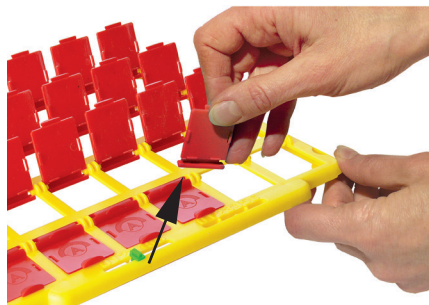


fot. 1



fot. 2

- Oddzielone klapki należy zamocować w tablicach - fot. 3 (str.3).
- Każda tablica powinna posiadać 24 klapki jednego koloru.
- Na 2 kartonowych arkuszach są mniejsze i większe portrety. Po delikatnym oddzieleniu - karty z większymi portretami należy potasować i położyć na stół obrazkiem do dołu, a mniejsze należy rozdzielić pomiędzy graczy. Każdy z nich powinien otrzymać po 24 portrety, tak by żaden z portretów się nie powtarzał. Po podniesieniu do góry ruchomych kłapek tablicy gracze wsuwają w ich prowadnice swoje małe portrety - fot. 4 (str.3).



fot. 3



fot. 4

Cel gry: Celem gry jest jak najszybsze ustalenie kim jest osoba znajdująca się na karcie wybranej przez przeciwnika.



fot. 5

Przebieg gry: Gracze na zmianę zadają sobie pytania mogące pomóc w zidentyfikowaniu osoby, która zjadła tort. Gracz zadający pytanie zamienia się w inspektora, zaś odpowiadający - w świadka przestępstwa. Jako pierwszy pyta młodszy gracz. Pytanie musi być tak zadane, by odpowiedź brzmiała tylko TAK lub NIE. Inspektor ma na zadanie pytania 5 sekund, uczestnicy zabawy mogą jednak przed jej rozpoczęciem zmienić czas, dowolnie go skracając lub wydłużając. Jeśli zadający pytanie nie zmieści się w wyznaczonym czasie, to traci kolejkę i do pytania przystępuje przeciwnik. Pytania zadawane przez uczestników gry powinny sprawiać, że drogą eliminacji pytający jak najszybciej odgadnie kto jest na portrecie wylosowanym przez odpowiadającego. Np. gracz pytając - czy osoba ta jest mężczyzną?, otrzymuje odpowiedź: NIE. Wówczas wie, że może zamknąć wszystkie klapki z portretami mężczyzn. Jeśli pytający domyśla się, kto jest na portrecie odpowiadającego, to może głośno podać jego imię.

Nie może tego zrobić zaraz po zadaniu pytania, ale dopiero w następnej kolejce. Jeżeli ogłaszający gracz wytypował postać prawidłowo, to wygrywa i gra się kończy. Jeśli gracz się pomylił i podał imię nieprawidłowo (co musi potwierdzić odpowiadający), to przegrywa.

Zwycięzca: Zwycięzcą w grze zostaje gracz, który najszybciej odgadnie kto jest na karcie wylosowanej przez swojego przeciwnika.

Koniec gry: Koniec jednej gry nie jest jednak końcem całej rywalizacji. Gracze ustalają przed rozpoczęciem z ilu pojedynczych gier składa się cały turniej. Po zakończeniu każdej pojedynczej gry odkłada się wylosowane karty na spód stosu, i rozpoczyna następną. Wyniki z każdej pojedynczej gry zapisuje się na kartce, w rubrykach pod inicjałami graczy. Gracz, który wygrał jedną rozgrywkę otrzymuje 1 pkt. Po rozegraniu wszystkich ustalonych wcześniej gier podsumowuje się wyniki i wyłania Zwycięzcę turnieju.

* * * * *

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



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

