

PudełKotki

Instrukcja

Zawartość: • Karty - 27 szt.
• Specjalne kostki - 2 szt.
• Instrukcja



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

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby kart dzięki poprawnemu odgadywaniu, co znajduje się na wskazanej przez kości karcie.

KARTY

Każda karta przedstawia kotka, który schował się w pudełku. Kotki różnią się od siebie 3 elementami:

- **barwą:** czarna, szara, biała, brązowa, ruda;
- **umaszczeniem:** jednolite, plamy, łątka, paski, cętki;
- **posiadaną zabawką:** rybka, sprężynka, kłębek, wędka, myszka.



Każda karta jest inna.
Dodatkowo w talii znajdziecie jeszcze
2 dzikie karty - puste pudełko.



PRZYGOTOWANIE

Potasuj karty i połóż je w stosie rewersem do góry.
Obok połóż obie kości.

ROZGRYWKA

Zaczyna ten, kto ostatnio pogłaskał jakiegoś kota, albo... najstarszy z was. Potem kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Najpierw weź 6 kart z góry stosu i ułóż na stole w linii.



Kiedy wszyscy gracze przyjrzą się dokładnie i zapamiętają, co znajduje się na wszystkich kartach, obracamy je rewersem do góry.

Pierwszy gracz rzuca obiema kośćmi. Jedna kostka wskazuje kartę, o którą chodzi, licząc od lewej strony. Druga kość pokaże element, o jaki pytamy:

barwa



umaszczenie



zabawka



Przykładowy wynik rzutu kością:



Zastanów się dobrze i odpowiedz (trzecia karta, umaszczenie: *fatka*). Następnie odwróć kartę i połóż ją w tym samym miejscu, aby wszyscy mogli zobaczyć jej front.



- **Jeśli twoja odpowiedź jest poprawna:** zabierz kartę jako zdobyty punkt i w jej miejsce połóż nową - najpierw stroną frontową do góry, aby można było dobrze się jej przyjrzeć. Po chwili zakryj kartę i kolejka przechodzi na następnego gracza.

- **Jeśli odpowiedź jest błędna:** zakryj kartę z powrotem. Ruch należy do następnego gracza. Wszyscy przypomnieli sobie kombinację elementów na tej karcie i jeśli za chwilę ktoś wyrzuci na kości ten sam numer, będzie łatwiej.

Po wyciągnięciu ze stosu **dzikiej karty (puste pudełko)** kładziemy ją w odpowiednie miejsce (np. numer 2), tak jak każdą inną kartę. Najbliższy gracz, który wyrzuci na kości dwójkę i odsłoni tę kartę,

zabierze ją jako dodatkowy punkt. Nie ma znaczenia, czy zapamiętał, że leży tu puste pudełko, czy też podał jakąkolwiek inną odpowiedź.

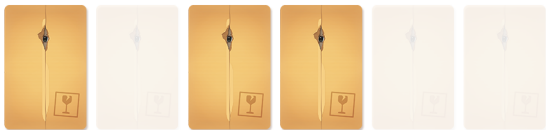


UWAGA:

Wykładając nową kartę na stół, wypowiedz głośno wszystkie 3 atrybuty, np. biały, łatka, kłębek. Ułatwi to zapamiętanie danej kombinacji.

KONIEC GRY

Kiedy skończą się wszystkie karty w stosie, grajcie dalej, mimo że w linii pojawią się puste miejsca. Koniec gry nastąpi dopiero w momencie, kiedy ktoś wyrzuci numer karty, której już nie ma w grze (np. nr 2, a druga karta od lewej została już zabrana).



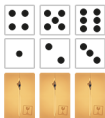
POZIOMY TRUDNOŚCI

W grze można łatwo dostosować poziom trudności do wieku graczy oraz stopnia zaawansowania. Możecie rozpocząć od najprostszego wariantu na 3 karty i stopniowo zwiększać liczbę kart, aż do osiągnięcia poziomu eksperckiego.

W czasie rozgrywki rzut kostką z kropkami wskazuje, o którą kartę pytamy. Na najwyższym poziomie to pozycje 1-6 w linii, licząc od lewej strony, a w przypadku wcześniejszych poziomów wynik rzutu kością rozpatrujemy według tabelki:

Początkujący (3 karty)

Ścianki 1 i 4 wskazują pierwszą kartę, 2 i 5 to druga karta, 3 i 6 to trzecia karta.



Średnio zaawansowany (4 karty)

Ścianki 1 i 5 wskazują pierwszą kartę, 2 i 6 to druga karta, 3 i 4 odpowiadają swoim wartościom.



Zaawansowany (5 kart)

Ścianki 1 i 6 wskazują pierwszą kartę, reszta ścianek odpowiada swoim wartościom.



Ekspercki (6 kart)

Każda ścianka na kostce wskazuje kartę w odpowiedniej wartości.



WARIANT KOOPERACYJNY LUB GRA SOLO

Możecie również wypróbować wariant, w którym wspólnie próbujecie odgadnąć jak najwięcej kart. Po każdym rzucie kośćmi naradzacie się i podajecie jedną odpowiedź. Decydujący głos ma osoba, która rzuciła kośćmi.

Jeśli odgadliście, zabieracie kartę i w jej miejsce kładziecie nową. Jeśli popełniliście błąd, odrzucacie kartę do pudełka i zastępujecie ją nową. Na końcu sprawdzacie, czy macie więcej kart, niż jest w pudełku. W takim przypadku udało się, wygrywacie!

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, 2024. 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.

