

CEL!
PAL!

INSTRUKCJA

2735

SUSY W KAKTUSY

NAJEŻONA GRA
ZREĆZNOŚCIOWA



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 1) Tarcza
- 2) Katapulty - 4 szt.
- 3) Czapeczki w kolorach katapult - 12 szt.
- 4) Instrukcja

WIEK: 5+
LICZBA GRACZY: 1-4

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną obok. W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl

SUSY W KAKTUSY to dynamiczna gra zręcznościowa dla całej rodziny. W pudełku znajdują się katapulty i specjalna tarcza przypominająca kaktusowe pole. Gracze strzelają do niej kolorowymi czapeczkami. Zdobycie punktów nie jest jednak wcale proste. Trzeba precyzyjnie oceniać odległości i umiejętnie dobrać siłę nacisku, tak by trafić w najwyższej punktowane pola między kaktusami. Wygrywa ta osoba, która zdobędzie największą ilość punktów.

**ODWAŻ SIĘ I RÓB
SUSY W KAKTUSY!**

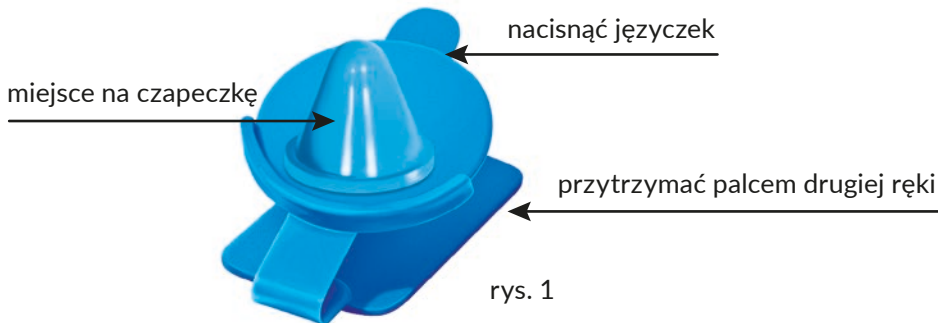
PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy gracz wybiera sobie katapultę i 3 czapeczki w jednym kolorze.
2. Pudełko z umieszczoną wewnątrz tarczą strzelniczą połóżcie na stabilnej i równej powierzchni.

ZASADY GRY

1 WARIANT:

1. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. W ustalonej odległości od tarczy (w zależności od zręczności graczy) ustawia katapultę pod kątem umożliwiającym trafienie do celu. Umieszcza swoją czapeczkę na katapultcie, lekko naciska na wystający „języczek” i zwalnia go (rys. 1). Wyrzucona czapeczka powinna trafić do tarczy.



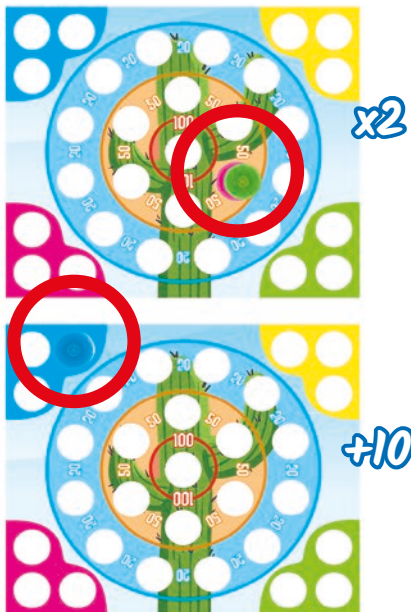
2. Każdy z graczy w swojej kolejce może oddać 1 strzał, starając się trafić czapeczką w wyznaczone otwory na tarczy. Jeśli trafi czapeczką w otwór, zostawia ją tam do końca gry. Jeśli chybi (czapeczka leży na tarczy lub wypadła poza nią), gracz zabiera ją i wykorzystuje ponownie dopiero w swojej następnej kolejce.

Każdy trafiony strzał jest punktowany wg poniższego schematu:

obszar czerwony + 100 pkt.

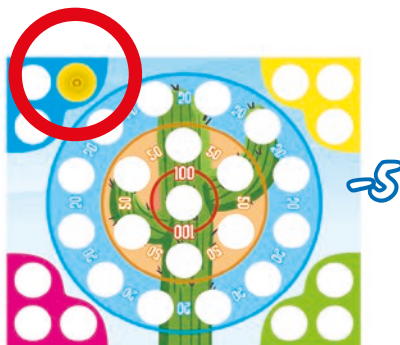
obszar pomarańczowy + 50 pkt.

obszar niebieski + 20 pkt.



Jeśli czapeczka wpadnie w swoje pole narożne (w takim samym kolorze) – gracz otrzymuje 10 dodatkowych punktów.

Jeśli czapeczka wpadnie w otwór zajęty już przez inną czapeczkę – gracz otrzymuje 2 razy tyle punktów, ile wskazuje standardowa punktacja.



Jeśli czapeczka wpadnie w pole narożne innego koloru – gracz traci 5 punktów.

3. Po oddaniu strzału przez pierwszego gracza, kolejkę zaczyna następna osoba (kolejność przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
4. Jeśli wszystkie 3 czapeczki jednego gracza znajdują się w otworach na tarczy, kolejka omija go aż do końca gry.
5. Po wykonaniu 5 kolejek, gracze sumują zdobyte we wszystkich próbach punkty. Wygrywa ten, kto zbierał ich najwięcej.

II WARIANT:

W drugim wariantcie gra kończy się w chwili, gdy pierwszy z graczy umieści wszystkie swoje czapeczki w otworach na tarczy. Wówczas następuje podliczenie zdobytych przez wszystkich graczy punktów. Wygrywa ten, kto na tym etapie zdobył ich najwięcej.

III WARIANT:

W trzecim wariantcie wygrywa ten gracz, który najszybciej umieścił swoje czapeczki w otworach na tarczy, bez względu na punktację.

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.

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

www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl

Wyprodukowano w Polsce
Made in Poland

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

