

KIEDY TO BYŁO?

KALENDARiUM

453

1316

1978

2020



INSTRUKCJA

Ilość graczy: 3-6

Wiek: 10+

1612



Zawartość pudełka:

1. Karty - 110 szt.
2. Tabliczki suchościernalne - 6 szt.
3. Mazaki - 6 szt.
4. Pchełki do obstawiania - 150 szt.
5. Plansza do gry - 1 szt.
6. Czeki - 63 szt.
7. Klepsydra - 1 szt.
8. Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić

zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej.

W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl

Czy wiesz w którym roku człowiek stanął na księżycu?

Albo kiedy odbyło się pierwsze losowanie Lotto?

Jeżeli tak, to masz dużą szansę na sukces w tej grze! Wyteż swoje szare komórki i postaraj się umiejscowić odczytane wydarzenie w czasie. Zapisz datę, która wydaje Ci się prawidłowa i trzymaj kciuki... żeby trafić jak najbliżej celu!

CEL GRY

Celem gry jest jak najtrafniejsze typowanie dat i zgromadzenie dzięki temu jak największej ilości punktów.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóżcie planszę na płaskiej powierzchni, np. na stole.
2. Każdy z graczy dostaje zestaw startowy: tabliczkę suchościernalną, mazak, czek o wartości 10 i 15 pchełek oraz wybiera swój numer gracza, od 1 do 6. Na planszy znajdują się pola obstawiania odpowiedzi dla poszczególnych graczy.
3. Na kartach znajdują się dwa kolory pytań. Zdecydujcie, którym kolorem gracie w danej rozgrywce.
4. Zdecydujcie też, jaką ilość kart gracie – wszystkimi (najdłuższa możliwa

rozgrywka), czy częścią (im mniej, tym krótsza rozgrywka). Połóżcie ustaloną, potasowaną liczbę kart na planszy, na polu z napisem „WYDARZENIE”, tak by wydarzenia (np. „bitwa pod Grunwaldem”) były na górze, a daty (np. 1410) na spodzie talii - żeby gracze nie mogli podglądać dat.

ROZGRYWKA

Gracz, kórego urodziny są najbliżej, rozpoczyna grę i czyta na głos wydarzenie widoczne na pierwszej karcie z góry - na polu w ustalonym na początku kolorze - a następnie odwraca klepsydrę, uruchamiając czas.

W tym momencie wszyscy gracze, łącznie z graczem czytającym, starają się zapisać datę roczną danego wydarzenia. Każdy zapisuje odpowiedź na swojej tabliczce suchościaralnej i zanim upłynie czas kładzie ją przed sobą tak, by zapisana odpowiedź była niewidoczna dla innych.

Na polu obstawiania podpisanym swoim numerem (np. "gracz 3") każdy kładzie na okrągłych polach 1, 2 lub 3 pchełki typując pewność swojej odpowiedzi (mała pewność „1”, średnia „2” i duża „3”).

UWAGA! Kto nie zdąży napisać odpowiedzi i obstawić przed upłynięciem czasu, ten jest eliminowany z danej rundy!

Gdy skończy się czas (lub gdy wszyscy zapiszą odpowiedzi i obstawią pchełki) odwracamy kartę z wydarzeniem – kładziemy ją na polu „DATA” i sprawdzamy poprawną datę (na tle w kolorze pytania).

Osoba, która była najbliżej poprawnego roku lub wcelowała w niego idealnie, dostaje drugie tyle pchełek ile obstawiła, a pozostali tracą obstawione pchełki. Jeżeli kilka osób podało poprawny rok lub kilka osób było równie blisko niego, to wszystkie te osoby wygrywają i dublują swoje postawione pchełki.

Jeżeli w toku gry zabraknie pchełek, to zawsze można wymienić je na równowartość w czeku (np. 20 pchełek na czek o wartości 20).

Następny z graczy czyta na głos kolejne wydarzenie i rozpoczyna nową rundę zgadywania i obstawiania.



MIESIĄC I ROK

Przy wydarzeniach, których dokładna data jest nieznana (lub które były procesem) autorzy gry podali w odpowiedziach tylko rok, jednak niektóre wydarzenia historyczne są na tyle dobrze znane, że można było podać też ich konkretny dzień i miesiąc - w tych przypadkach na odwrocie kart zawarto szczegółową datę - z miesiącem i dniem.

Podczas gry, każdy z graczy może na swojej tabliczce suchościeralnej zapisać nie tylko rok, ale i miesiąc i dzień danego wydarzenia, jednak przy wybieraniu zwycięzcy lub zwycięzców uwzględniamy zawsze tylko poprawność roku lub odpowiedź, która będzie mu najbliższa.

Jeżeli wśród zwycięzców, którzy podali **dokładny rok** (dokładny, a nie rok możliwie najbliższy!) znajdzie się ktoś, kto podał dodatkowo dokładny miesiąc lub dzień to oprócz podwojenia obstawionych przez siebie pchełek dostaje dodatkowe, bonusowe pchełki - jedną za poprawny dzień i jedną za poprawny miesiąc.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wyczerpią się karty z wydarzeniami. Wygrywa gracz, który na koniec zabawy ma najwięcej pieniędzy – w żetonach i czekach.

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.

PRODUCENT:

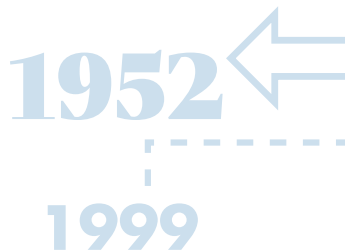
Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis

80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI

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.

