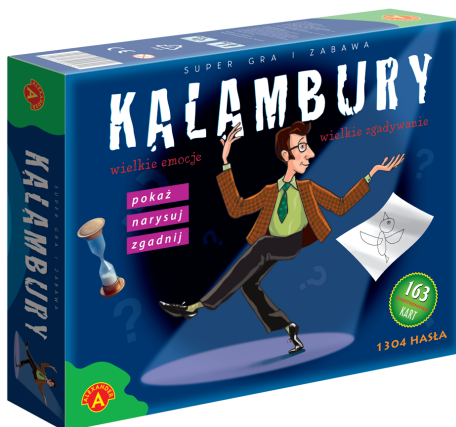


KALAMBURY

rekomenowany wiek: od lat 7
liczba drużyn: 2 - 4

zawartość pudełka:

- 1) karty - 165 szt.
- 2) plansza
- 3) pionki do gry - 4 szt.
- 4) kostka do gry
- 5) żetony - 80 szt.
- 6) notesy - 4 szt.
- 7) długopis
- 8) klepsydra
- 9) instrukcja



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.

Klepsydrę należy używać ze szczególną ostrożnością.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

W drużynowej grze „KALAMBURY” wygrywa zespół, w którym gracze najlepiej potrafią przedstawić (za pomocą gestu lub rysunku) i najszybciej odgadnąć hasło wskazane losowo na karcie. Gra skierowana jest jednocześnie do dzieci i dorosłych, może być pretekstem do świetnej, pełnej humoru i emocji zabawy rodzinnej. W tej grze zwyciężyć może każdy, ważny jest refleks i umiejętność kojarzeń.

rekwizyty:

- 1) karty - 165 szt.
- 2) plansza
- 3) pionki do gry - 4 szt.
- 4) kostka do gry
- 5) żetony - 80 szt.
- 6) notesy - 4 szt.
- 7) długopis
- 8) klepsydra

PRZYGOTOWANIE DO GRY

„Kalambury” to gra zespołowa. Drużyny mogą być maksymalnie cztery. Liczba graczy w każdej drużynie powinna być taka sama lub zbliżona, co najmniej dwóch. Po uzgodnieniu składów drużyn należy rozłożyć pośrodku stołu planszę. Dwie karty, opisujące kategorie haseł (powiedzenie/tytuł, osoba/zwierzę, czynność, przedmiot), należy wyjąć z talii i położyć w widocznym dla wszystkich miejscu, obok planszy. W pobliżu należy postawić też klepsydrę i ustalić odmierzaną maksymalny czas na prezentację hasła (jedno, czy więcej przesypań piasku). Należy również położyć jedną potasowaną talię kart „hasel”. Pozostałe talie zostają w pudełku - będą użyte, kiedy zostanie wykorzystana pierwsza talia. Gracze otrzymują notesy - po jednym na każdą drużynę. Żetony mogą pozostać w pudełku, ale powinny być w zasięgu ręki.



karta „hasel”



karta „kategorii”

CEL GRY

Celem gry jest odgadnięcie przez drużynę jak największej liczby haseł pokazywanych przez jej przedstawiciela, zwanego dyżurnym.

ZASADY I PRZEBIEG GRY

Rozgrywkę od pola startu (niebieskie pole z białą strzałką) rozpoczyna drużyna, która wyrzuci kostką największą liczbę oczek. W każdej kolejce jeden gracz drużyny (za każdym razem inny) jest „dyżurnym”. Dyżurny rzuca kostką i przesuwając pionek swojej drużyny po torze w kierunku wskazanym strzałką o tyle pól, ile oczek wskazała kostka. Po postawieniu pionka na polu planszy bierze z talii pierwszą z góry kartę, odwraca ją, odczytuje hasło z pola o takim samym kolorze jak kolor pola planszy, na którym stanął pionek (trzymając kartę tak, by hasło było niewidoczne dla pozostałych graczy) i odkłada kartę obok siebie, zakrywając hasło.

Wówczas gracz z drużyny przeciwnej uruchamia klepsydrę, a dyżurny musi w czasie przez nią wyznaczonym przedstawić odczytane hasło za pomocą gestykulacji lub rysunku długopisem w notesie (sposób przedstawiania zależy od symbolu, jaki znajduje się na polu, na którym stanął pionek). W tym samym czasie członkowie jego drużyny starają się odgadnąć przedstawiane hasło. Jeżeli im się to uda, to otrzymują 1 żeton, a kolejkę rozpoczyna następną drużyna (kolejność drużyn zgodnie z ruchem wskazówek zegara); jeżeli nie odgadną hasła, to nic nie zdobywają i tracą kolejkę na korzyść następnej drużyny.

Podczas przedstawiania hasła nie wolno używać słów, pisać wyrazów ani wydawać innych dźwięków, podpowiadających hasło, należy natomiast naprowadzać swoją drużynę podczas zgadywania potakując lub zaprzeczając.

Pionki w czasie gry poruszają się dookoła toru, w kierunku wskazanym strzałką umieszczoną na polu startu. Na jednym polu może stanąć równocześnie kilka pionków. Po każdorazowym okrążeniu toru i minięciu pola startu drużyna zdobywa dodatkowo 1 żeton, pod warunkiem, że natychmiast to zgłosi. Jeżeli zapomni to od razu zgłosić, to szanse na zdobycie żetonu za pokonanie toru będzie miała dopiero po ponownym przejechaniu całego toru.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zabraknie żetonów, zwycięża drużyna, która zdobyła ich najwięcej.

* Czas gry można dowolnie skrócić, ograniczając liczbę żetonów potrzebnych do zdobycia, np. do 20 lub 40. Ustalenia należy poczynić przed rozpoczęciem rozgrywki.

WSKAZÓWKI

* Gracze z mniejszym doświadczeniem mogą uzgodnić przed rozpoczęciem zabawy, że dyżurny będzie mógł pokazać ile słów liczy hasło, czy inne ułatwienia (na bazie wiadomym wszystkim znaków), np. do jakiej kategorii należy hasło, czy zawiera spójniki, przymiotniki, zaimki itp.

* Odgadywane hasła nie muszą brzmieć dokładnie tak samo, jak hasła na kartach (z wyjątkiem tytułów), powinny być jednak na tyle precyzyjne, by ich sens był zgodny z treścią odczytanego hasła, np.

„strach ma wielkie oczy” = „strach ma duże oczy”,

„grać na gitarze” = „granie na gitarze”, ale

„grać na gitarze” ≠ „grać ”

„wyprowadzić psa na spacer” = „spacerować z psem”, ale

„wyprowadzić psa na spacer” ≠ „spacerować”

„Adam Małysz” = „Małysz”, ale

„Adam Małysz” ≠ „skoczek narciarski”

ZNACZENIE SYMBOLI PÓL PLANSZY



1. Pole startu. Po przejechaniu toru dookoła i minięciu pola startu drużyna zdobywa dodatkowy 1 żeton, pod warunkiem, że natychmiast to zgłosi.



2. Hasło przedstawiane za pomocą gestu.



3. Hasło przedstawiane za pomocą rysunku.



4. Dyżurny może przedstawiać hasło za pomocą gestu z wybraną osobą ze swojej drużyny (ta osoba nie będzie zgadywać hasła).



5. Ustalony na początku gry czas na prezentację hasła jest podwojony.



6. Dyżurny może przedstawić za pomocą gestu dowolne hasło z wylosowanej karty.



7. Dyżurny może przedstawić za pomocą rysunku hasło z wylosowanej karty należące do kategorii oznaczonej kolorem zielonym lub żółtym.



7. Drużyna traci kolejkę i 1 ze zdobytych żetonów.



8. Dyżurny wybiera sposób przedstawienia hasła (po przeczytaniu hasła).

KARTY KATEGORII

Karty Kategorii opisują cztery kategorie haseł użytych na kartach haseł, którym odpowiadają 4 kolory znajdujące się na tych kartach i na polach planszy. Gracze stając na polach toru o różnym kolorze mogą (w razie wątpliwości) dzięki tym kartom szybko przypomnieć sobie, do jakiej kategorii należy wylosowane przez nich hasło.

| KATEGORIE | |
|-----------|---------------------|
| 1 | POWIEDZENIE / TYTUŁ |
| 2 | OSOBA / ZWIERZĘ |
| 3 | CZYNNOŚĆ |
| 4 | PRZEDMIOT |

1. powiedzenie/tytuł - przysłowia, powiedzenia, tytuły filmów

2. znane autentyczne lub fikcyjne postacie, ich typ emocjonalny itp.

3. określana najczęściej dwoma lub jednym słowem, podstawowy jest zwykle bezokolicznik.

4. konkretne przedmioty, budynki itp.

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.

