

INSTRUKCJA

# GADKA SZMATKA



2476

junior

**gra planszowa**  
**rekomendowany**  
**wiek: od lat 8**  
**liczba graczy: 2 - 4**

**zawartość pudełka:**

- 1) Karty z literami - 24 szt.
- 2) Karty haseł - 16 szt.
- 3) Tabliczka wyrazów
- 4) Plansza
- 5) Pionki - 4 szt.
- 6) Klepsydra
- 7) Kostka
- 8) Szmatka
- 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](mailto: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.**

**GADKA SZMATKA** - to dynamiczna gra, która pobudzi Waszą wyobraźnię, spowoduje do myślenia, zapewni super emocje, dużo śmiechu i wesołej zabawy. Układanie zdań z wyrazami na wskazaną losowo literę może okazać się nie lada wyzwaniem, kiedy będziecie robić to pod presją upływającego czasu. Powstałe zdanie może nieraz zaskoczyć Was swoją logiką i sensem. Zwycięstwo w grze będzie zależało od umiejętności koncentracji, myślenia i fantazji. Ta gra spodoba się wszystkim, którzy lubią śmiech, dużo emocji i rozrywkę umysłową.

**GADKA SZMATKA** wariant I gra dla 2 - 4 osób

**Rekwizyty:**

plansza, pionek x liczba graczy, 24 karty z literami, 16 kart haseł, klepsydra, szmatka, tabliczka z wyrazami: **się, w, z, na, lub, i**.

**Przygotowanie:**

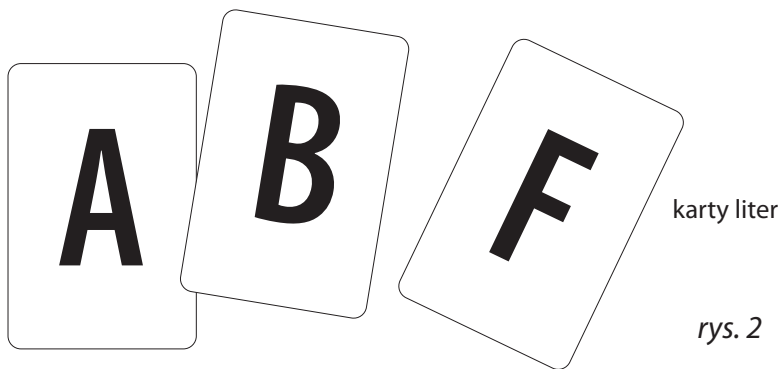
- Połóżcie planszę (rys.1) w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Obok ustawcie potasowane i ułożone w stos karty liter (literami do dołu) - rys.2, karty haseł (hasłami do dołu) - rys. 3, klepsydrę i szmatkę. Każdy uczestnik gry wybiera swój pionek stawiając go przed sobą.

Tabliczkę z wyrazami: **się, w, z, na, lub, i** (rys. 4) należy położyć w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.



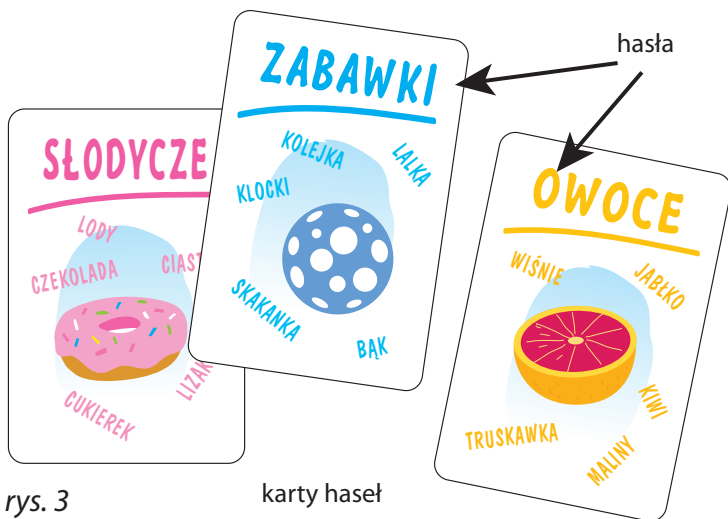
koniec gry  
lub rundy

rys. 1



karty liter

rys. 2



rys. 3

karty haseł

**się, w, z, na, lub, i**

rys. 4

tabliczka z wyrazami, które można dodatkowo użyć w układanym zdaniu

### **Zasady gry:**

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, odkrywa pierwszą z wierzchu kartę ze stosu kart haseł. Odczytuje głośno hasło i kładzie kartę przed sobą, tak by wszyscy ją widzieli. Następnie odkrywa pierwszą kartę ze stosu kart liter, czyta odkrytą literę i kładzie kartę obok stosu. W tym momencie gracz siedzący z jego lewej strony uruchamia klepsydrę. Teraz rozpoczynający musi ułożyć jak najdłuższe zdanie, w którym znajdzie się wyraz związany z hasłem z odkrytej karty haseł. Dla ułatwienia na kartach haseł umieszczone są przykładowe wyrazy - podpowiedzi, z których gracz może skorzystać, układając zdanie. Zdanie **musi** być zbudowane tylko z wyrazów zaczynających się na odkrytą literę, **z wyjątkiem wspomnianego wyżej wyrazu dotyczącego hasła**. W układanych zdaniach można dodatkowo stosować następujące wyrazy, niezaczynające się na odkrytą literę: **się, w, z, na, lub, i**, za które nie zdobywa się punktów. W trakcie wymawiania każdego wyrazu układanego zdania gracz przesuwa swój pionek o jedno pole na planszy, zaczynając od pola nr 1 za pierwszy wyraz. Za każdy punktowany wyraz gracz otrzymuje 1 punkt czyli przesuwa swój pionek o 1 pole. Gdy przesypie się piasek w klepsydrze zdanie musi być ukończone, a liczbę zdobytych punktów wskazuje pole, na którym stanął pionek. Miejsce pionka na planszy pokazuje aktualnie zajmowane miejsce gracza w rozgrywce.

- \* Jeśli wyraz **związany z hasłem** będzie także zaczynał się na wskazaną literę to jest punktowany, jeśli będzie zaczynał się na inną niż odkryta litera, to nie jest punktowany.
- \* Jeżeli wyraz użyty w zdaniu powtarza się, to nie jest punktowany.
- \* Jeśli zdanie nie będzie ukończone, to gracz nie zdobywa żadnych punktów i cofa pionek na wcześniejszą pozycję.
- \* Jeżeli gracz układając zdanie zapomni o wyrazie związanym z hasłem, to nie zdobywa żadnych punktów i cofa pionek na wcześniejszą pozycję.
- \* zdanie musi składać się co najmniej z dwóch wyrazów i musi zawierać orzeczenie.

Ułożone zdania będą często brzmiały zabawnie, ale muszą być poprawne stylistycznie.

**Przykład:**

Po wylosowaniu karty z literą **O** i karty hasel: „**Warzywa**” powstało zdanie: **Ogromny ogórek otoczyły ogromne owady.**

Zdanie jest poprawnie zbudowane, ale wyraz ogromny jest powtórzony, więc gracz układający to zdanie zdobywa nie 5, a 4 pkt. przesuając swój pionek na pole nr 4.

Kolejka w grze przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W czasie gry punktacja będzie się zmieniała, szmatka stanowi przechodni symbol lidera i narzucać na głowę będzie ją ten, kto w danej chwili ma najwięcej zdobytych punktów.

Gra kończy się, gdy jeden z uczestników jako pierwszy postawi swój pionek na ostatnim, 63 polu (lub je przekroczy). Ten gracz zwycięża i zostaje królem Gadki Szmatki.

Jeśli gracze będą bardzo sprawni w układaniu długich zdań, to można ustalić na wstępie, że gra będzie składała się z więcej niż jednej rundy. Po przekroczeniu ostatniego pola planszy (63) gracz, który tego dokona zostaje zwycięzcą 1 rundy. Następnie gracze zaczynają kolejną rundę od pola 1. W przypadku remisu jest dogrywka.



## GADKA SZMATKA wariant II gra dla 2 - 4 osób

### Rekwizyty:

Kostka, 24 karty z literami, 16 kart haseł, kartka i długopis x liczba graczy, plansza, pionek x liczba graczy.

### Przygotowanie:

- Połóżcie w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy planszę, kostkę (3÷5) oraz potasowane i ułożone w stos karty liter i karty haseł (literami i hasłami do dołu).
- Ustalcie ile rund będzie miała gra (np. 10).
- Każdy gracz wybiera swój pionek i stawia go przed sobą.
- Tabliczkę: **się, w, z, na, lub, i** należy położyć w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.
- Kartkę i długopis do pisania tworzonych zdań gracze kładą przed sobą.

### Zasady gry:

Najmłodszy gracz rzuca kostką i odkrywa kartę z góry stosu kart liter i kart haseł. Następnie wszyscy gracze starają się ułożyć jak najszybciej zdanie z tylu wyrazów ile wskazała liczba na rzuconej kostce. Jeden z wyrazów układanego zdania musi być związany z hasłem na odkrytej karcie. Zdanie **musi być** zbudowane tylko z wyrazów zaczynających się na odkrytą literę, **z wyjątkiem** wyrazu zwiazanego z kartą haseł (może, nie musi) i wyrazów umieszczonych na tabliczce: **się, w, z, na, lub, i**. Każdy z graczy zapisuje swoje zdanie na kartce. Ten, kto pierwszy napisze zdanie woła **STOP!** kończąc w ten sposób pierwszą rundę. Jeżeli jego zdanie jest poprawnie zbudowane (**wyrazy zaczynają się na odsłoniętą literę, liczba wyrazów jest zgodna z liczbą wskazaną przez kostkę, a jeden z wyrazów jest związany z hasłem na odkrytej karcie**) to gracz wygrywa rundę i stawia swój pionek na polu 1 planszy (odkryte karty należy włożyć pod spód stosów rewersem do góry).

Za każdą wygraną rundę gracze przesuwają swój pionek o jedno pole. Ten kto dotrze jako pierwszy do pola z liczbą ustalonych wcześniej rund (np. 10) zostaje zwycięzcą.

- \* Jeśli gracz zawołał **STOP!**, a jego zdanie nie może być zaliczone, to traci punkt (cofa pionek na planszy o jedno pole).
- \* Jeżeli żaden z graczy nie może ułożyć zdania z wyznaczoną liczbą wyrazów na odkrytą literę, to gracze rozpoczynają nową rundę.
- \* Ułożone zdanie musi składać się dokładnie z takiej liczby wyrazów jaką wskazała kostka - nie licząc wyrazów: się, w, z, na, lub, i.



### **Przechowywanie:**

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła.

### **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.