

INSTRUKCJA

LOGIX

Gra dla 2÷4 osób
od 10 lat

Zawartość pudełka:

- 1) karty kodów - 16 szt.
- 2) kule żółte - 6 szt.
- 3) kule czerwone - 6 szt.
- 4) kule niebieskie - 6 szt.
- 5) kule zielone 6 szt.
- 6) kule szare - 2 szt.
- 7) kula czarna - 1 szt.
- 8) plansza
- 9) podstawka do kul
- 10) 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.

Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

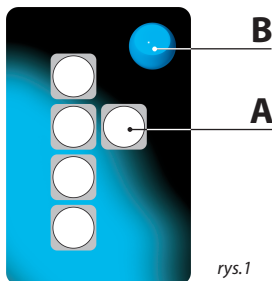
1. CEL GRY

Każdy z graczy losuje na początku gry kartę z tajnym kodem (wzorem układu kul). W trakcie rozgrywki gracze, dokładając lub przemieszczając kule na planszy, starają się ułożyć swój kod.

Celem gry jest jak najszybsze ułożenie kul na planszy zgodnie ze wzorem (kodem) na wylosowanej karcie.

Karta kodu

Na każdej karcie kodu znajduje się układ złożony z pięciu elementów. Gracz, który jako pierwszy ułoży kulki na planszy zgodnie ze wzorem przedstawionym na karcie – wygrywa. Ponadto na karcie znajduje się kolor kul, których gracz nie może użyć do stworzenia swojego kodu.



Karta kodu

A - wzór kodu

B - kolor kul, których nie można użyć do stworzenia swojego kodu

rys. 1

Kulki

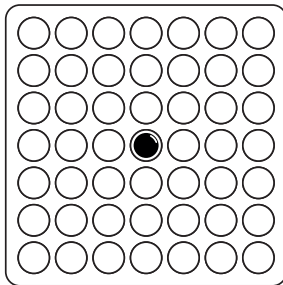
Do gry używa się 24 kulki w 4 kolorach - czerwonym, niebieskim, żółtym i zielonym, a także 2 kulki szare i 1 kulkę czarną. To właśnie z tych kulek gracze układają wzory ze swoich kart kodu. Kulki szare mogą w układanym kodzie zastąpić każdą inną kulkę. **Natomiast kulka czarna jest niezbędnym elementem ułożenia każdego kodu.**

Plansza

Kwadratowa plansza posiada 49 miejsc na kule. Gracze dążą do ułożenia z kulek swojego kodu wkładając je w odpowiednie miejsca na planszy.

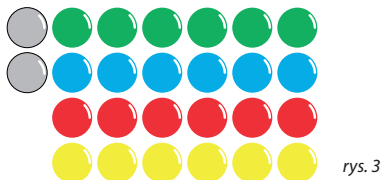
2. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę należy położyć na środku stołu, tak by każdy z graczy miał do niej swobodny dostęp. Czarną kulkę należy umieścić w centralnym polu planszy. Pozostałe kulki należy posegregować według kolorów i ustawić na podstawce obok planszy. Jeden z graczy tasuje wszystkie karty kodów i rozdaje po 1 karcie każdemu uczestnikowi gry. Gracze ukrywają wzór kodu na swojej karcie przed innymi graczami. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka (nie będą potrzebne już w tej rozgrywce). Następnie zostaje wybrany (losowo lub wg wieku) gracz, który rozpoczyna grę. Kolejność w grze jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.



rys. 2

plansza z czarną kulką - przygotowana do rozpoczęcia gry



ustawienie kulek na podstawce

3. ROZGRYWKĄ

W trakcie swojej kolejki gracz może wykonać jedną z trzech dostępnych czynności:

1. dołożyć kulkę na planszę
2. przesunąć kulkę leżącą już na planszy
3. zdjąć z planszy dowolną kulkę i umieścić w to miejsce inną.

1. dokładanie kulki na planszę

Gracz może dołożyć dowolną kulkę na planszę. Kulkę można dołożyć tylko na puste pole. Dokładana kulka musi się znaleźć obok innej dowolnej kulki (w pionie lub poziomie).

2. przesuwanie kulek po planszy

Gracz może przesunąć dowolną kulkę (nie zablokowaną) leżącą na planszy, na inne niezajęte pole. Przy czym po przesunięciu, kulka ta musi znajdować się obok innej kulki (w pionie lub poziomie). Nie można przesuwać kulek otoczonych z czterech stron (zablokowanych) przez inne kulki. Kulka nie może być przesuwana ponad polami zajętymi przez inne kulki i musi mieć swobodny dostęp do pola docelowego.

3. zamiana kulki z planszy na kulkę spoza planszy

Gracz może usunąć z planszy dowolną kulkę, za wyjątkiem czarnej kulki i położyć w to miejsce dowolną inną kulkę leżącą poza planszą. Z planszy można zdejmować również kulki zablokowane – to znaczy takie, których nie można przesuwać po planszy.

Gracz może dokładać, przesuwać, zdejmować z planszy kulki we wszystkich kolorach, nawet w kolorze pokazanym na jego karcie kodu. Gracz nie może dołożyć, przesuwać ani podmienić kulki w kolorze, którego używał jego poprzednik.

Przykład:

Gracz A dołożył na planszę kulkę czerwoną.

Jeżeli gracz B będzie chciał dołożyć kulkę na planszę to będzie mógł dołożyć kulkę w każdym kolorze oprócz czerwonego.

Jeżeli Gracz B będzie chciał przesunąć kulkę po planszy, to będzie mógł przesunąć kulkę w każdym kolorze (niebieską, żółtą, zieloną, szarą lub czarną) oprócz czerwonego. Jeżeli Gracz B będzie chciał zamienić kulkę na planszy z kulką spoza planszy, to nie może użyć do tego czerwonych kulek.

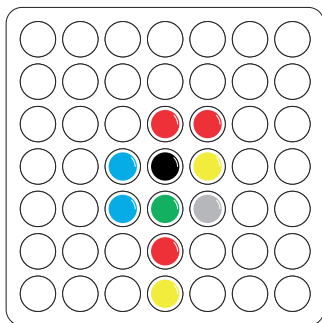
4. WZÓR KODU

Do stworzenia kodu na planszy można użyć tylko jednego, dowolnego koloru (oprócz tego, który jest na karcie). Oczywiście można też użyć uniwersalnych kulek w kolorze szarym. Ponadto w ułożonym kodzie musi znajdować się zawsze czarna kulka. W bezpośrednim sąsiedztwie ułożonego wzoru nie mogą się znajdować inne kulki w tym samym kolorze (rys. 6, 7) Kartę z kodem można obracać o dowolny kąt. Istotne jest tylko to, by wzór z karty zgadzał się z układem kulek na planszy.

5. KONIEC GRY

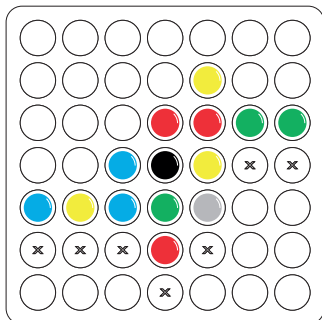
Gra kończy się w momencie gdy któryś z graczy w swojej kolejce ułoży wzór ze swojej karty kodu. Jeśli to nastąpi, gracz pokazuje swoją kartę pozostałym uczestnikom rozgrywki. Może się jednak zdarzyć, że kod, który posiada gracz, zostanie ułożony przez innego gracza – nie powoduje to jednak jego wygranej. Gracz, by wygrać, musi zakończyć układanie swojego wzoru w swojej kolejce. Jeżeli gracz pomyli się i ujawni swój kod, a układ kulek na planszy nie będzie odpowiadać układowi na karcie to gracz automatycznie przegrywa, a pozostali kontynuują grę. Gracze mogą modyfikować zasady gry, ale wszelkie zmiany należy ustalić przed jej rozpoczęciem.

Przykłady możliwości przesunięcia kulek



rys. 4

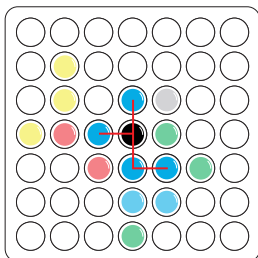
kulka zielona i czarna jest zablokowana,
nie można ich przesunąć



rys. 5

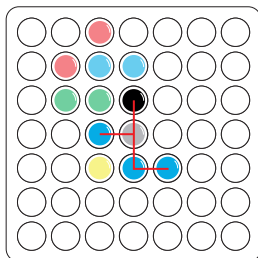
kulka szara może zostać przesunięta
tylko na jedno z pól oznaczonych krzyżykiem

Przykłady możliwości ułożenia wzoru z karty



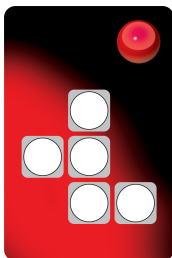
wzór nieprawidłowy

rys. 6



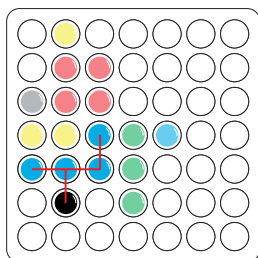
wzór nieprawidłowy

rys. 7

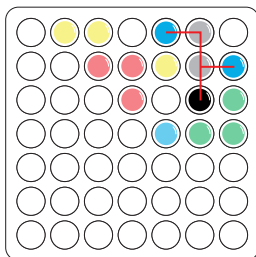


rys. 8

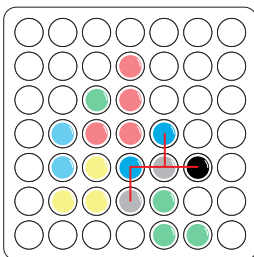
wzór kodu na karcie



rys. 9



rys. 10



rys. 11

Czyszczenie i konserwacja:

Elementy plastikowe można myć w ciepłej wodzie z mydłem. Nie należy używać do czyszczenia jakichkolwiek rozpuszczalników chemicznych.

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/GDYNIA, 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.