

Quiz Prawda czy Fałsz

gra edukacyjna dla 2÷6 osób od 12 lat

zawartość pudełka:

- 1) plansza
- 2) 206 kart stwierdzeń
- 3) 12 kart prawda/fałsz
- 4) 2 karty „kategoria”
- 5) 6 pionków
- 6) kostka
- 7) klepsydra
- 8) 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.

Wprowadzenie

Dobłą zabawę, wiele emocji i mnóstwo ciekawych informacji - wszystko to znajdą uczestnicy gry „Prawda czy Fałsz”. Zwycięstwo w tej grze zależy głównie od tego, czy gracz prawidłowo określi przeczytaną wcześniej z karty informację jako prawdziwą lub fałszywą. Czytane podczas gry stwierdzenia dotyczą czterech dziedzin: historii, techniki, przyrody i geografii. Szansę na wygraną w rozgrywce wykorzysta jeden z graczy, ale każdy z jej uczestników pozna wiele interesujących wiadomości.



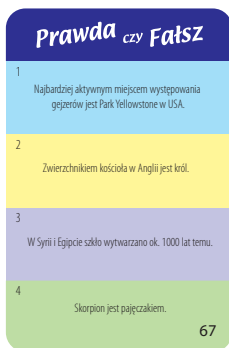
Cel gry

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie od pola „start”, rozpoczynającego grę, do pola kończącego tor gry.

Przygotowanie do gry

Najlepiej gdy w grze uczestniczy 4÷6 graczy.

1. Rozłożyć planszę na stole.
2. Spośród kart należy wyjąć dwie karty opisujące kategorie stwierdzeń (geografia, historia, technika, przyroda) i położyć je na stole w widocznym dla wszystkich miejscu. Kolory na tych kartach odpowiadają kategoriom stwierdzeń na kartach „Twierdzeń i odpowiedzi” (rys. 1) i na planszy.
3. Z 12-stu kart „Prawda” i „Fałsz” (rys. 2) należy rozdać każdemu z uczestników gry po 1 karcie „Fałsz” i 1 karcie „Prawda”, przy czym karty te muszą mieć identyczny rewers. Niewykorzystane karty „Prawda” i „Fałsz” należy odłożyć (nie będą brały udziału w grze).
4. Wszystkie karty „Twierdzeń” należy ułożyć kolorową stroną do góry i po potasowaniu położyć je na stole (karty można ułożyć w dwóch stosach).
5. Każdy z graczy wybiera jeden pionek. Pionki ustawia się poza torem gry, przy polu z napisem „start”.
6. Obok planszy należy położyć klepsydre i kostkę do gry.



rys. 1

karta „Twierdzeń i odpowiedzi”



rys. 2

karty „Prawda” i „Fałsz”

Rozpoczęcie gry

1.

Uczestnicy gry ustawiają swoje pionki na planszy, obok pola z napisem „start” (rys. 3).

2.

Gracze po kolei czytają po jednym twierdzeniu z kart „Twierdzeń”. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejna osoba wyznaczana jest zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

3.

Gdy przychodzi Twoja kolej, weź pierwszą kartę ze stosu kart „Twierdzeń”. Kategoria twierdzenia czytana przez gracza uzależniona jest od koloru pola, na którym stoi pionek gracza. Twierdzenia na polu niebieskim dotyczą geografii, na polu żółtym - historii, na polu fioletowym - techniki i na polu zielonym - przyrody.

Czytasz głośno twierdzenie uważając przy tym, by inni gracze nie mogli przeczytać odpowiedzi po drugiej stronie karty.

W przypadku gdy Twój pionek stoi przed polem „start”, możesz czytać dowolną kategorię twierdzeń. Jeżeli Twój pionek stoi już na jakimś polu planszy, wówczas kolor tła czytanego twierdzenia musi odpowiadać kolorowi pola, na którym stoi pionek.

4.

Po przeczytaniu twierdzenia czytający odwraca klepsydrę (odmierza ona czas na udzielenie odpowiedzi) i wszyscy gracze muszą podjąć decyzję, czy przeczytane twierdzenie jest prawdziwe czy fałszywe. Gracze udzielają odpowiedzi poprzez wyłożenie odpowiedniej karty „Prawda” lub „Fałsz”, kładąc wybraną kartę przy planszy rewersem do góry (by odpowiedź była niewidoczna).

W przypadku graczy, którzy nie wyłożyli karty zanim upłynął czas (mierzony przez klepsydre), automatycznie uznaje się, że udzielona odpowiedź była nieprawidłowa.

5.

Gracze jednocześnie odwracają swoje karty, tak aby były widoczne odpowiedzi. Gracz odczytujący twierdzenie głośno czyta odpowiedź z drugiej strony karty.

6.

Udzieliliś prawidłowej odpowiedzi:

Jeżeli zaczynasz grę i Twój pionek znajduje się poza torem gry (rys. 3), to postaw go na pole „start”. Jeżeli Twój pionek stoi już na którymś polu planszy, przesunij go o jedno pole do przodu, lub o jedno pole do środka planszy, lub o jedno pole na tor zewnętrzny planszy (rys. 3). UWAGA - nie wolno przesuwania pionków po przekątnej. Kilka pionków może stać na jednym polu.

7.

Dodatkowe punkty:

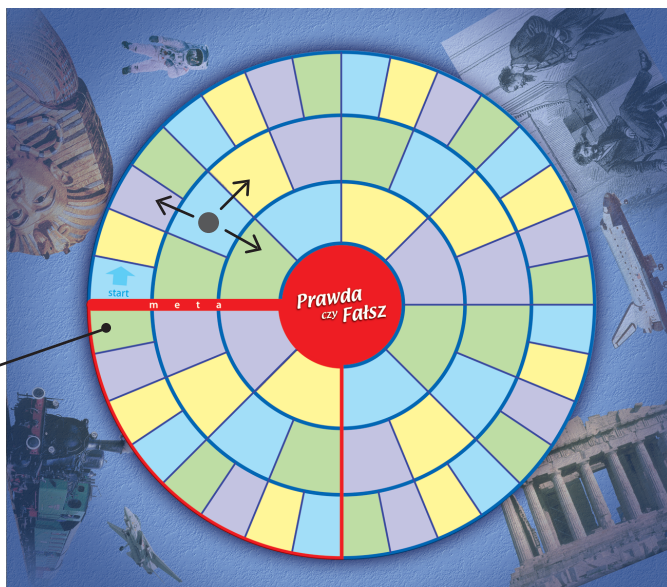
Po ustaleniu, który z graczy udzielił dobrej, a który złej odpowiedzi, ten kto czytał twierdzenie rzuca kostką - daje to szansę na zdobycie dodatkowych punktów. Z tej szansy mogą jednak korzystać tylko ci, którzy udzieliли prawidłowej odpowiedzi. Jeżeli na wyrzuconej kostce jest prawidłowa odpowiedź - „P” dla prawda i „F” dla fałsz, wówczas wszyscy gracze, którzy udzieliли prawidłowej odpowiedzi otrzymują dodatkowe punkty i mogą przesunąć swój pionek o tyle pól, ile punktów jest na kostce.

rys. 3

Pionki przed wejściem na tor gry



Pole zakończenia gry



Przykład:

Zgadłeś, że odczytane twierdzenie jest fałszywe, a na wyrzuconej kostce jest litera „F” i 3 oczka. Oznacza to, że możesz przesunąć swój pionek łącznie o 4 pola (1 pole za prawidłową odpowiedź + 3 pola wyrzucone kostką). Sam podejmujesz decyzję w jaki sposób przesuwasz swój pionek: np. jedno pole do środka planszy, a następnie trzy pola do przodu. Przesuwając się ku środkowi planszy droga do mety wokół planszy znacznie się skraca. Zatem im jesteś bliżej środka planszy, tym szybciej dotrzesz do końcowego pola gry i zwyciężysz. Jednak im bliżej środka planszy, tym większe ryzyko.

8.

Udzieliłeś nieprawidłowej odpowiedzi:

Jeżeli udzieliłeś nieprawidłowej odpowiedzi, a Twój pionek nie znajduje się jeszcze na torze gry, pozostaje tam dopóki nie udzielisz dobrej odpowiedzi. Jeżeli Twój pionek stoi na polu toru gry, to musisz go przesunąć o jedno pole w kierunku środka planszy. Jest to niebezpieczne. Każda nieprawidłowa odpowiedź powoduje, że musisz przesunąć pionek do środka planszy. Jeżeli postawisz pionek na czerwonym, środkowym polu z napisem „Prawda czy Fałsz”, zaczynasz grę od początku (stawiasz swój pionek poza torem gry, obok pola „start”). Jeżeli Twój pionek znajduje się w oznaczonej czerwoną linią ćwiartce koła toru gry tzn., że jesteś w bezpieczniejszej strefie.

Za udzielenie nieprawidłowej odpowiedzi w tej strefie cofasz się o jedno pole. Jeżeli jednak cofniesz się poza tą strefę, będziesz podlegał ponownie wcześniej obowiązującym zasadom.

9.

Przeczytaną kartę umieszcza się pod spodem stosu kart „Twierdzeń” - kolorem do góry. Gracz siedzący po lewej stronie czytającego przed chwilą twierdzenie, wyciąga kolejną kartę, czyta ją i rzuca potem kostką. Następni w kolejce kontynuują w ten sposób dalej grę.



Zwycięstwo i koniec gry

Aby zwyciężyć i zakończyć grę, gracz musi dotrzeć do linii z napisem „meta” i postawić swój pionek na zielonym polu zewnętrznego toru (rys. 3). Aby tam dotrzeć może mieć prawo do przesunięcia swojego pionka o większą ilość pól niż dzielący go w rzeczywistości od tego pola dystans. Gra jest zakończona gdy jeden z graczy osiągnie cel.

Jeżeli dwóch lub więcej graczy jednocześnie postawi swój pionek na polu kończącym grę - gra jest nierozstrzygnięta.

Jeżeli gracze chcą by rozgrywka trwała dłużej, mogą ustalić przed rozpoczęciem gry, że należy wykonać dwa okrążenia, by ją zakończyć. Gracze mogą podejść twórczo do instrukcji gry i ustalić przed jej rozpoczęciem zmiany lub zupełnie nowe reguły.

Życzymy wygranych!

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/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.