



2431

INSTRUKCJA

FUZJA

LOGICZNA GRA PLANSZOWA



Wiek: 7+

Liczba graczy: 2-4

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną obok. W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

1. Kolorowe żetony (piony) - 20 szt.
2. Drewniany znacznik - 1 szt.
3. Plansza - 1 szt. (4 elementy)
4. Woreczek na żetony - 1 szt.
5. Klepsydra - 1 szt.
6. Instrukcja

Graliście kiedyś w kółko i krzyżyk na kartce papieru? Zapewne tak, ale NA PEWNO NIE W TEN SPOSÓB!

Wyobraź sobie, że musisz ułożyć 4 swoje żetony w rzędzie przeskakując przez inne piony leżące na planszy, trochę jak w warcabach czy w halmie. Do tego - w każdym ruchu możesz poruszyć tylko jeden pion o konkretnym numerze...

Szalona kombinacja? O tak! Gra nabiera dodatkowych kolorów jeśli usiądziecie do niej w trójkę lub w czwórkę. Zbierzcie więc mocną ekipę i niech wygra prawdziwy mistrz intelektu!

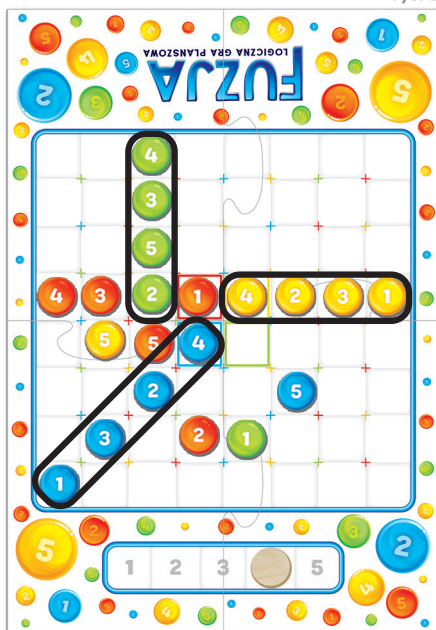
CEL GRY

Celem gry jest ułożenie przynajmniej 4 swoich żetonów w jednej linii (pionowej, poziomej lub skośnej). Staramy się tego dokonać w jak najmniejszej liczbie ruchów. Kolejność numerów na żetonach w zwycięskiej konfiguracji może być dowolna (rys. 1).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Złóż planszę z 4 elementów i połóż ją na stabilnej, równej powierzchni (np. na stole).
2. Połóż znacznik do oznaczania kolejki ruchu na planszy na polu oznaczonym numerem 1.
3. Rozdaj po jednym zestawie żetonów

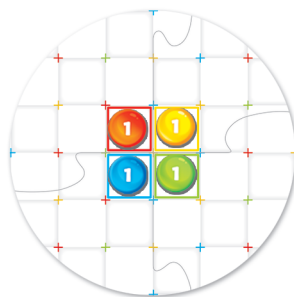
rys. 1



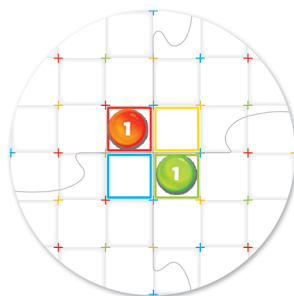
między graczy. Każdy gracz otrzymuje po 5 żetonów w wybranym kolorze.

4. Połóżcie żetony z numerem 1 na środkowych polach planszy (rys. 2). Jeżeli gracze w dwie osoby ustawicie swoje żetony na skos. Jeśli jeden z graczy wybrał kolor czerwony, przeciwnik powinien grać kolorem zielonym (rys. 3).
5. Pozostałe żetony gracze trzymają przed sobą.

rys. 2



rys. 3

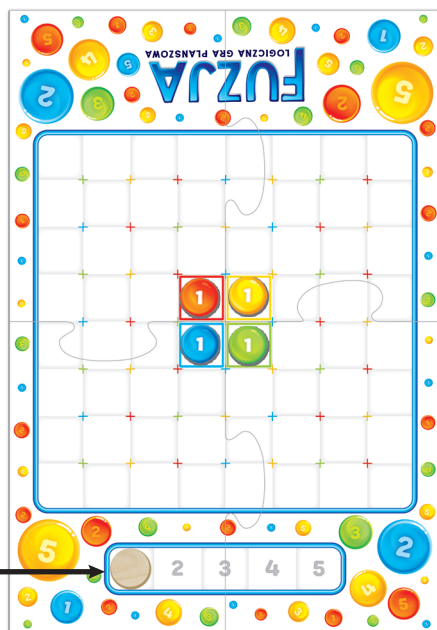


rys. 4

SEKWENCJA RUCHÓW

Każdy z graczy gra zestawem 5 żetonów (pionów). W jednym ruchu poruszamy tylko jeden żeton. Żetony są ponumerowane od 1 do 5, co odpowiada kolejności ruchów. W jednej kolejce wszyscy gracze przesuwają żetony o tym samym numerze. Najpierw wszyscy zagrywamy żeton numer 1, w kolejnym swoim ruchu żeton numer 2, potem 3, 4, aż dojdziemy do piątki. W następnej kolejce znowu przyjdzie czas na numer 1, i tak dalej.

Aby ułatwić wam zapamiętanie, którym numerem gramy w danej kolejce, na planszy zostały umieszczone specjalne pola. W każdej kolejce przesuniecie znacznik do oznaczania kolejki ruchu na pole o odpowiednim numerze (rys. 4).

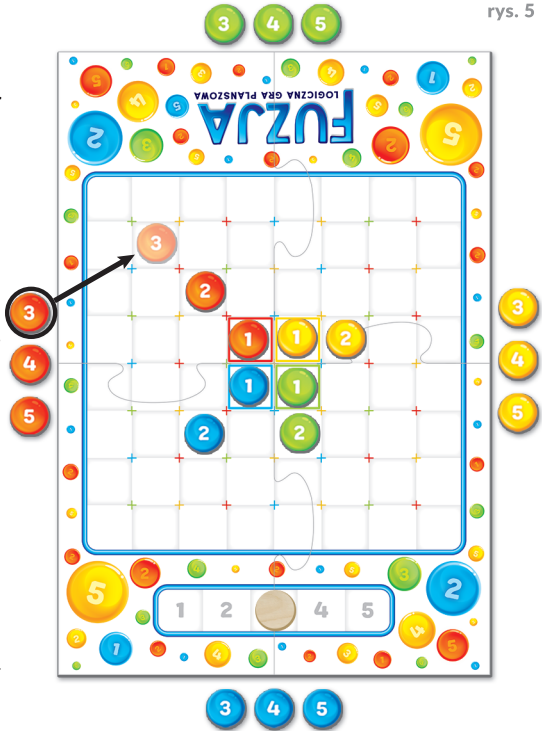


PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczynamy z żetonami numer 1 ułożonymi wcześniej na planszy. Początek należy do najmłodszego gracza, który dokłada na planszę swój żeton o numerze 2. Można go położyć na dowolnym polu. Kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara dokładają swoje żetony (rys. 5), aż wszystkie pionki znajdują się na planszy.

Może się zdarzyć, że gracz, który wykonuje ruch po tobie, jest tylko o jeden żeton od zwycięstwa. W takiej sytuacji możesz poświęcić swój ruch, aby go zablokować. Spostrzegawczość i spryt decydują o wygranej.

rys. 5

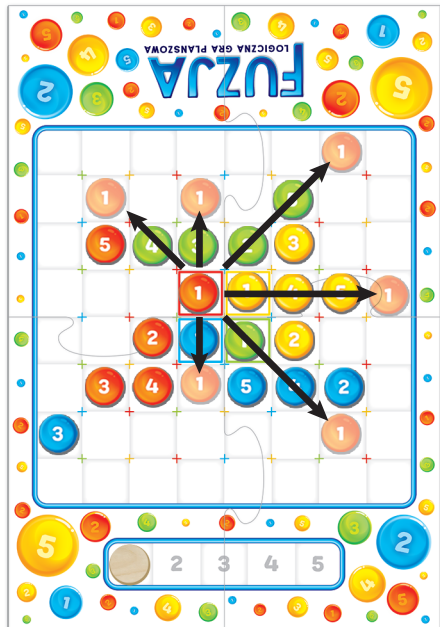


UWAGA:

W trakcie rozgrywki planuj nie tylko swój następny ruch, ale miej na uwadze możliwe posunięcia przeciwnika i blokuj zawczasu układ jego żetonów. Spostrzegawczość, spryt i strategiczne planowanie zdecydują o wygranej.

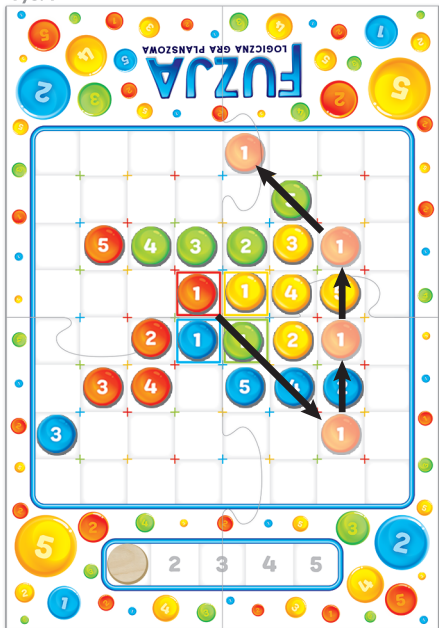
Od tego momentu poruszamy się już tylko przeskakując swoim żetonem przez inne pionki leżące na planszy. Skok możemy wykonać w linii prostej - w pionie, w poziomie lub na skos - stawiając swój żeton na pierwszym pustym polu za ostatnim pionem w linii (rys. 6).

rys. 6

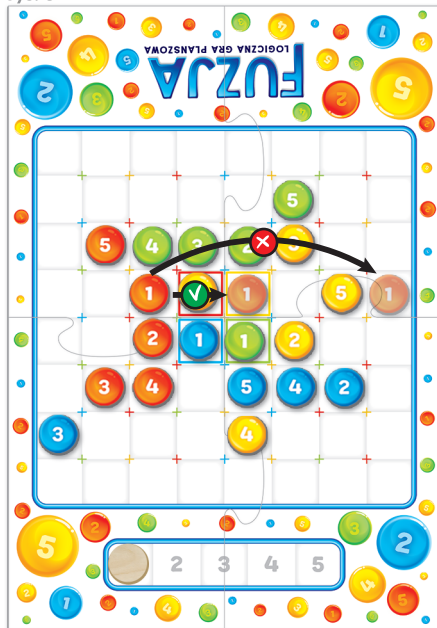


W jednym ruchu gracz może wykonać dowolną ilość skoków i w ten sposób dotrzeć do pola, na którym planuje postawić swój żeton (rys. 7). Nie wolno jednak przeskakiwać po drodze żadnych pustych pól (rys. 8).

rys. 7



rys. 8



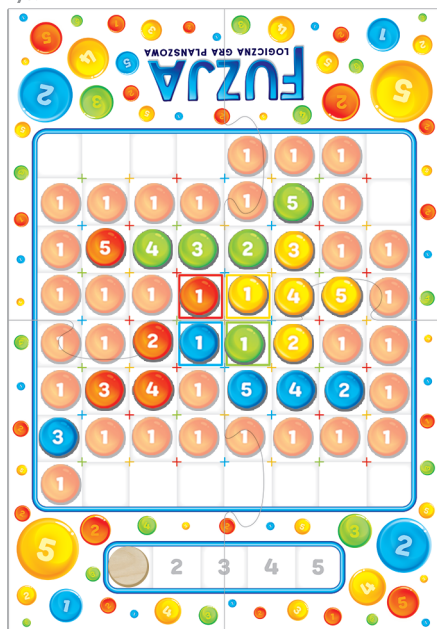
Obok przedstawiamy wszystkie pozycje, na których może znaleźć się czerwona jedynka po zakończeniu ruchu. Niektóre z nich mogą nie wydawać się zbyt oczywiste, ale zapewniamy, że wszystkie są możliwe po wykonaniu odpowiedniej sekwencji skoków w linii prostej (rys. 9).

Jeśli nie możesz wykonać ruchu, ponieważ twój pion otaczają puste pola, lub piony we wszystkich możliwych kierunkach twojego skoku dochodzą do końca planszy, kolejka przechodzi na następnego gracza.

UWAGA:

Nie można odmówić wykonania ruchu, ani powrócić po serii skoków w to samo miejsce, z którego twój pion rozpoczął swój ruch.

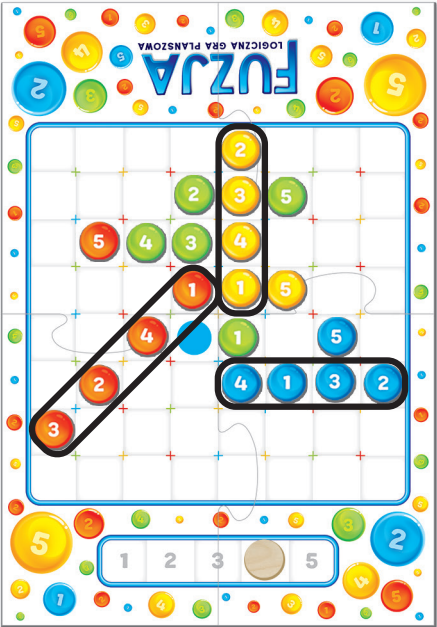
rys. 9



KONIEC GRY

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy ułoży przynajmniej 4 swoje żetony w jednej linii (pionowej, poziomej lub skośnej). Kolejność numerów na żetonach w zwycięskiej konfiguracji jest dowolna (rys. 10).

rys. 10



WYZWANIE CZASOWE

Aby odmierzać czas, możesz skorzystać z klepsydry dołączonej do gry lub pobrać bezpłatną aplikację w sklepie właściwym dla systemu operacyjnego swojego smartfona lub tabletu, wpisując „Aplikacja Alexander Timer” bądź skorzystać z kodów QR, znajdujących się poniżej.

Android



iOS



Dla urozmaicenia rozgrywki możecie dodać ograniczenie czasowe na wykonanie ruchu.

W tym celu każdy z graczy, przed wykonaniem swojego ruchu musi obrócić klepsydrę, lub uruchomić aplikację Alexander Timer. Sugerowany czas to 30 sekund lub 1 minuta (dla młodszych graczy). Jeśli nie uda ci się wykonać ruchu przed zakończeniem wyznaczonego czasu, kolejka przechodzi na kolejnego gracza. Reszta zasad gry pozostaje bez zmian.



Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Zestaw zawiera długie linki/sznurki, istnieje ryzyko uduszenia się.

Prosimy o zachowanie opakowania 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

www.alexander.com.pl

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Autor gry: Martin Nedergaard Andersen

Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest
nieodpowiednia dla dzieci w wieku
poniżej 3 lat.



Wyprodukowane w Polsce.
Made in Poland