



GRA DRABINY I WĘŻE 3D



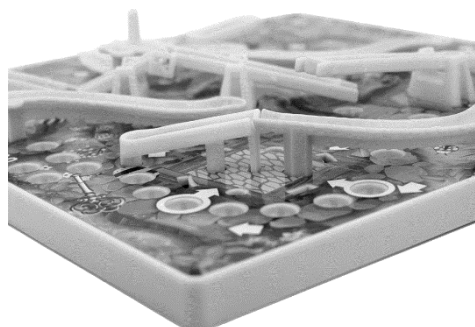
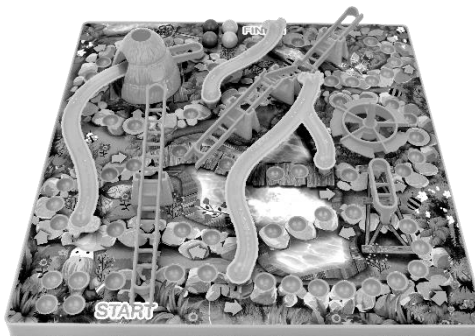
Cel gry: Gracz musi pokonać planszę i dotrzeć jako pierwszy do mety. Po drodze napotykamy różne zdarzenia które przyspieszą lub spowolnią nasze dotarcie do celu.



Gra zawiera: Instrukcję w języku POLSKIM • Planszę plastikową • Naklejkę kolorową z grafiką • 4 x kulki do gry służące jako pionki graczy • 1 x kostkę sześcienną do gry • 3 x tory Węża • 4 x Tory Drabiny (6el) • 4 x Równoważnie (podstawki pod drabiny) • 1 x Wiatrak obrotowy • 1 x Stos siana

Gra Węże i Drabiny 3D

Przygotowanie rozgrywki: Przygotuj planszę plastikową oraz kolorową naklejkę z grafiką. Usuń wszystkie dziurki i otwory z nadrukowanej kolorowej naklejki. Gdy kolorowa plansza jest gotowa i ma usunięte wszystkie otwory odklej jeden róg i powoli przykładając do plastikowej planszy równo naklejaj. Przed naklejeniem sprawdź dokładnie czy otwory obu plansz się pokrywają. Przygotuj plastikowe elementy „drabin i węży”. Każdy element posiada inny kształt, który należy dopasować do otworu w planszy. Zobacz na opakowaniu jak wygląda układ planszy. Złóż wszystkie części, dopasowując je do odpowiednich gniazd znajdujących się na planszy. W zestawie znajdują się cztery podstawki równoważni umożliwiające przechylenie drabin, które muszą być w odpowiedni sposób umieszczone na planszy (poprzez zatrzasknięcie). Po zamocowaniu podstawek należy wsunąć w górną część drabinę. Drabiny posiadają kołki o różnej grubości, które należy dopasować do pochylni. W jednym przypadku trzeba połączyć ze sobą trzy drabiny na trzech podstawkach. Drabiny łączą się końcami, należy wsunąć kołek w otwór drugiej drabiny. Gdy staniemy na tym polu, drabiny przemieszczają się przesuwając pionek do góry planszy. Gdy wszystkie drabiny i pochylnie są zamontowane na końcu należy zamocować obrotowy „wiatrak” oraz „stos siana” zakrywający końce drabiny i długiego węża.



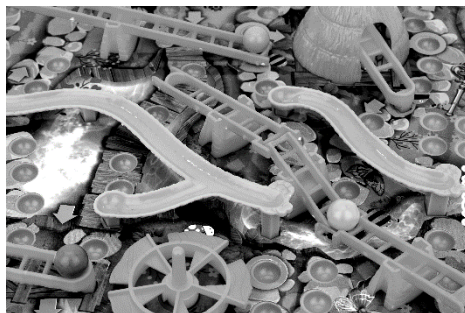
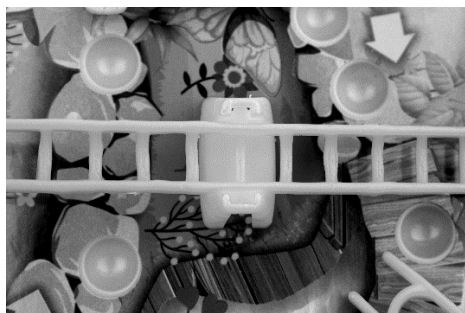
Zasady gry: Każdy gracz wybiera kolorowy pionek i umieszcza go na pozycji początkowej, obok czarodzieja. Następnie każdy gracz rzuca kostką. Gracz z największą liczbą oczek rozpoczyna grę, w przypadku wyrzucenia takiej samej liczby oczek stosuje się dogrywkę. Gracze rzucają kostką i przesuwają swój pionek o określoną liczbę pól. Zawsze poruszaj się wzdłuż ścieżki w kierunku wskazanym przez strzałki

kierunkowe. Jeśli wylądujesz na obszarze już zajęтым, musisz przeskoczyć do następnego dostępnego miejsca. Jeśli pionek wyląduje na dole drabiny, wspinasz się na górę, przechylając drabinę. Jeśli twój pionek wyląduje na szczycie drabiny, pozostań tam aż do następnego ruchu, a następnie kontynuuj pokonywanie trasy. Jeśli twój pionek wyląduje na głowie węża, musisz zsunąć się do dołu wznowiając grę od tego miejsca. Podążając trasę według oznaczonych żółtych strzałek można natrafić na żółte pole. Jeśli pionek wyląduje na jednym z tych pól, należy go umieścić w wiatraku lub stosie siana. Gdy jesteśmy w kole wiatraka należy go obrócić, kiedy łopatka się zatrzyma, pionek powinien zostać umieszczony z powrotem na trasie w polu, które jest najbliższe jego końcowej pozycji. Kiedy wylądujesz na zaznaczonym miejscu żółtej strzałki obok stosu siana, pionek jest usuwany i umieszczany w otworze pośrodku stosu siana. Stos siana albo zrzuci się do dołu planszy lub zaprowadzi drabiną w górę. Żółte pola i ich zdarzenia mogą pomóc lub utrudnić grę graczowi.

Pierwszy gracz, który dotrze do końca ścieżki osiąga „złoty klucz” i wygrywa grę.

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, istnieje ryzyko połknięcia lub zakrztuszenia. Opakowanie nie jest zabawką, przed podaniem dziecku do zabawy usuń jego wszelkie elementy. Proszę zachować opakowanie zawiera ważne informacje. Przechowywać w miejscu niedostępnym dla małych dzieci. Zawartość i kolorystyka mogą różnić się od ilustracji na opakowaniu. Produkt zgodny z normą EN 71.

5902666694522 007-82\3D KOD: 94522



PRO-EXIMP Sp.j.
Krótka 1, 05-462 Góraszka



Copyrights – PRO-eximp www.proeximp.com.pl