

INSTRUKCJA

Drewniane Pchełki! Łucznicstwo

Gra dla 2 – 4 graczy

Zwycięzcą zostanie łucznik, który zbierze najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY Umieść filcową "planszę" na płaskiej powierzchni i wygładź ją. Cel na tarczy łuczniczej składa się z 5 koncentrycznych pierścieni, każdy w innym kolorze i z przypisanym innym wynikiem: 2, 4, 6, 8 i 10. Na filcowej planszy oprócz tarczy są dwie linie, z których wykonywane będą "strzały". Gracze wybierają, czy strzelać będą z bliższej linii (łatwiej, Rys. 1) czy z kolejnej (trudniej, Rys. 2).

Weź duży dysk i 4 "strzały" (małe dyski z otworami) w tym samym kolorze. Umieść jedną "strzałę" na każdym z 4 kółek na wybranej linii.

JAK STRZELAĆ? Zabawa przypomina klasyczne pchełki. Wykorzystując krawędź dużego dysku, lekko naciśnij "strzałę" (mały dysk z otworem) tak, aby wystrzeliła. Ćwicz, aby kontrolować, gdzie wyląduje strzałka! WSKAZÓWKA: Przed wykonaniem "strzału" możesz nieznacznie przesunąć zasięg, pod warunkiem, że nie poruszysz żadnego z elementów.

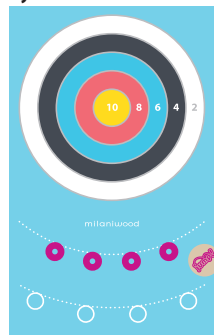
PUNKTY Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Weź duży dysk i 4 „strzały” (małe dyski z otworem) tego samego koloru (piąta jest zapasowa) i umieść je na każdym z 4 kółek na wybranej linii, z której będziecie strzelać. Wystrzel 4 strzały jedna po drugiej, próbując zdobyć punkty, poprzez trafienie w pierścienie o najwyższej wartości. Gdy wszystkie strzały zostaną wystrzelone, należy podliczyć punkty. Punktacja widnieje na tarczy. Ile punktów przypisane jest do konkretnego strzału należy sprawdzić zerkając przez otwór w małym dysku/strzale (Rys. 3):

- jeśli widzisz tylko jeden kolor, to wynik odpowiada temu kolorowi (Rys. 4, wszystkie czarne, 4 punkty);
- jeśli widzisz dwa kolory w otworze, wynik odpowiada temu kolorowi, który przeważa (Rys. 5, bardziej niebieski, 6 punktów);
- jeśli żaden z kolorów nie przeważa, liczy się kolor o wyższej wartości (Rys. 6, równe ilości niebieskiego i szarego, 6 punktów);
- jeśli widzisz kolor jasnoniebieski (wypełnia on całość lub większą część otworu) strzał jest nieważny (Rys. 7).

Aby ustalić wynik punkty z 4 strzałów są sumowane, zanim dyski/strzały zostaną zebrane i kolejna osoba zacznie grę.

KONIEC GRY Zwycięzcą zostaje gracz, który osiągnie najwyższy wynik, spośród graczy strzelających z tej samej linii.

Rys. 1



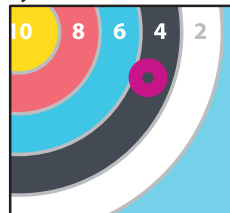
Rys. 2



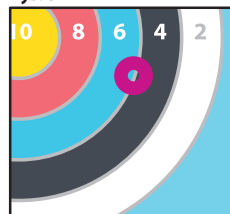
Rys. 3



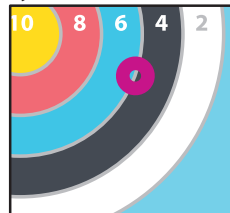
Rys. 4



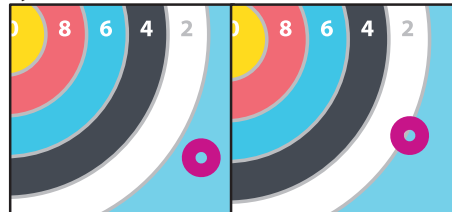
Rys. 5



Rys. 6



Rys. 7



PL OSTRZEŻENIA:

Produkt dla dzieci powyżej 3 roku życia. Małe elementy - ryzyko zadławienia. Produkt do użytku pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy rzucać elementami gry w ludzi. Instrukcję należy przeczytać i zachować na przyszłość.

INSTRUKCJA

Drewniane Pchełki! Łucznicstwo

Gra dla 2 – 4 graczy

Zwycięzcą zostanie łucznik, który zbierze najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY Umieść filcową "planszę" na płaskiej powierzchni i wygładź ją. Cel na tarczy łuczniczej składa się z 5 koncentrycznych pierścieni, każdy w innym kolorze i z przypisanym innym wynikiem: 2, 4, 6, 8 i 10. Na filcowej planszy oprócz tarczy są dwie linie, z których wykonywane będą "strzały". Gracze wybierają, czy strzelać będą z bliższej linii (łatwiej, Rys. 1) czy z kolejnej (trudniej, Rys. 2).

Weź duży dysk i 4 "strzały" (małe dyski z otworami) w tym samym kolorze. Umieść jedną "strzałę" na każdym z 4 kółek na wybranej linii.

JAK STRZELAĆ? Zabawa przypomina klasyczne pchełki. Wykorzystując krawędź dużego dysku, lekko naciśnij "strzałę" (mały dysk z otworem) tak, aby wystrzeliła. Ćwicz, aby kontrolować, gdzie wyląduje strzałka! WSKAZÓWKA: Przed wykonaniem "strzału" możesz nieznacznie przesunąć zasięg, pod warunkiem, że nie poruszysz żadnego z elementów.

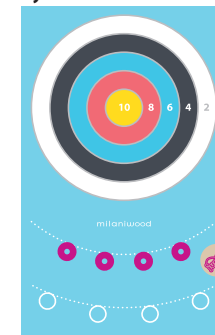
PUNKTY Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Weź duży dysk i 4 „strzały” (małe dyski z otworem) tego samego koloru (piąta jest zapasowa) i umieść je na każdym z 4 kółek na wybranej linii, z której będziecie strzelać. Wystrzel 4 strzały jedna po drugiej, próbując zdobyć punkty, poprzez trafienie w pierścienie o najwyższej wartości. Gdy wszystkie strzały zostaną wystrzelone, należy podliczyć punkty. Punktacja widnieje na tarczy. Ile punktów przypisane jest do konkretnego strzału należy sprawdzić zerkając przez otwór w małym dysku/strzale (Rys. 3):

- jeśli widzisz tylko jeden kolor, to wynik odpowiada temu kolorowi (Rys. 4, wszystkie czarne, 4 punkty);
- jeśli widzisz dwa kolory w otworze, wynik odpowiada temu kolorowi, który przeważa (Rys. 5, bardziej niebieski, 6 punktów);
- jeśli żaden z kolorów nie przeważa, liczy się kolor o wyższej wartości (Rys. 6, równe ilości niebieskiego i szarego, 6 punktów);
- jeśli widzisz kolor jasnoniebieski (wypełnia on całość lub większą część otworu) strzał jest nieważny (Rys. 7).

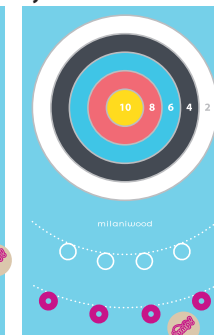
Aby ustalić wynik punkty z 4 strzałów są sumowane, zanim dyski/strzały zostaną zebrane i kolejna osoba zacznie grę.

KONIEC GRY Zwycięzcą zostaje gracz, który osiągnie najwyższy wynik, spośród graczy strzelających z tej samej linii.

Rys. 1



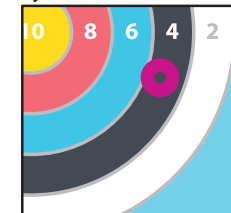
Rys. 2



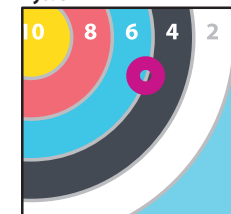
Rys. 3



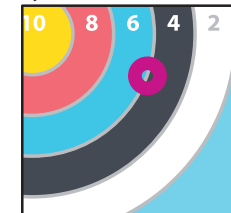
Rys. 4



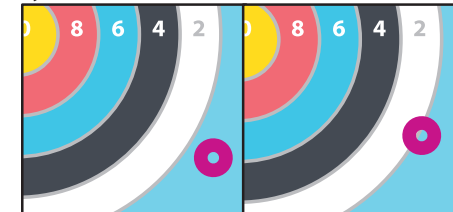
Rys. 5



Rys. 6



Rys. 7



PL OSTRZEŻENIA:

Produkt dla dzieci powyżej 3 roku życia. Małe elementy - ryzyko zadławienia. Produkt do użytku pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy rzucać elementami gry w ludzi. Instrukcję należy przeczytać i zachować na przyszłość.