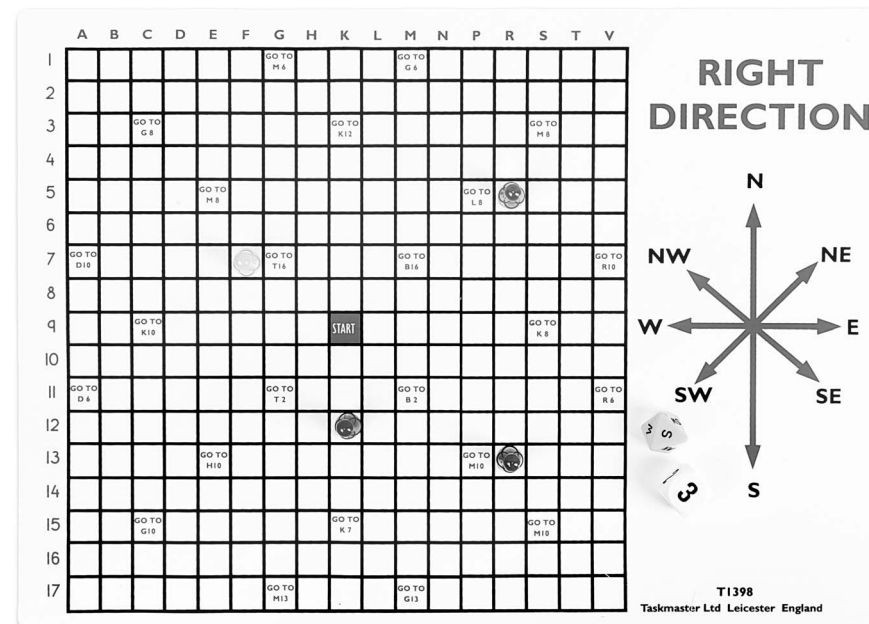


Zasady gry

- Najpierw wyrzucić kostkę, żeby ustalić, kto rozpoczyna grę.
- Dziecko, które wyrzuci najniższy numer rozpoczyna.
- Pierwszy gracz ustawia swój pionek na miejscu startowym i rzuca kostką z kierunkami. Ścianka u góry wskazuje, w którym kierunku powinno się ruszyć.
- Następnie należy rzucić kostką numeryczną, by wiedzieć o ile pól się przesunąć.
 - Jeśli wylądjuje się na polu z instrukcją to należy przesunąć się na wskazane pole (np. idź do K 10).
 - Jeśli jakieś pole jest już wcześniej zajęte przez innego gracza to należy ustawić własny pionek na najbliższym polu do pola startowego.
- Drugi gracz może teraz ustawić swój pionek na polu Start i powtórzyć w/w wskazówki.
- Pierwszy gracz, który wyjdzie pionkiem poza ramkę jest zwycięzcą a gra może rozpocząć się od nowa.

Prawidłowy kierunek TR 1398



nowa szkoła

ul. POW 25, 90-248 Łódź,

www.nowaszkoła.com

tel. (42) 630 17 28,

(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Zawartość

- 1 plastikowa plansza wskazująca 8 kierunków geograficznych
- 4 pionki (1 czerwony, 1 żółty, 1 niebieski, 1 zielony)
- 1 kostka z numerami 1, 2, 3
- 1 kostka wskazująca 8 kierunków

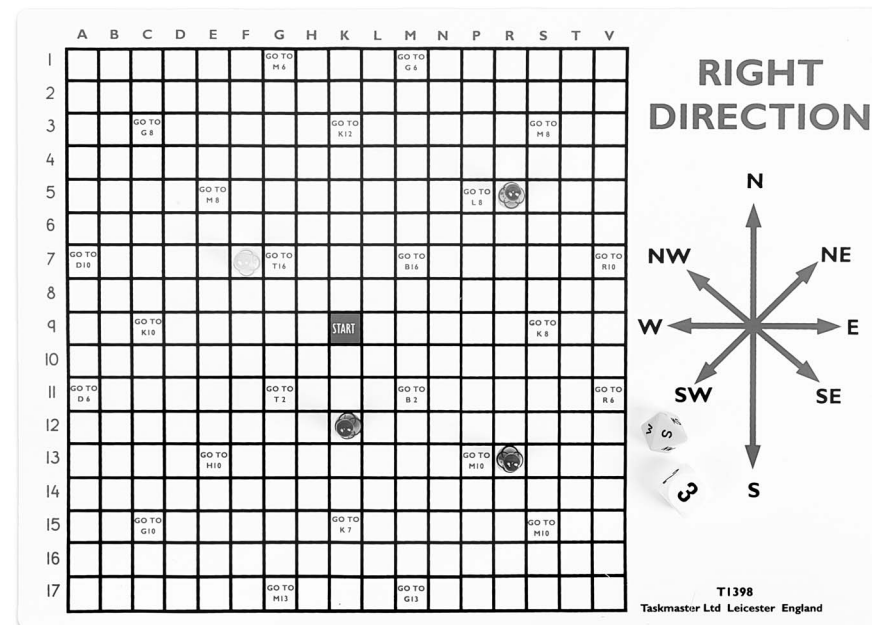
Przeznaczenie

- gra dla 2, 3 lub 4 graczy

Zasady gry

- Najpierw wyrzucić kostkę, żeby ustalić, kto rozpoczyna grę.
- Dziecko, które wyrzuci najniższy numer rozpoczyna.
- Pierwszy gracz ustawia swój pionek na miejscu startowym i rzuca kostką z kierunkami. Ścianka u góry wskazuje, w którym kierunku powinno się ruszyć.
- Następnie należy rzucić kostką numeryczną, by wiedzieć o ile pól się przesunąć.
 - Jeśli wylądjuje się na polu z instrukcją to należy przesunąć się na wskazane pole (np. idź do K 10).
 - Jeśli jakieś pole jest już wcześniej zajęte przez innego gracza to należy ustawić własny pionek na najbliższym polu do pola startowego.
- Drugi gracz może teraz ustawić swój pionek na polu Start i powtórzyć w/w wskazówki.
- Pierwszy gracz, który wyjdzie pionkiem poza ramkę jest zwycięzcą a gra może rozpocząć się od nowa.

Prawidłowy kierunek TR 1398



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Zawartość

- 1 plastikowa plansza wskazująca 8 kierunków geograficznych
- 4 pionki (1 czerwony, 1 żółty, 1 niebieski, 1 zielony)
- 1 kostka z numerami 1, 2, 3
- 1 kostka wskazująca 8 kierunków

Przeznaczenie

- gra dla 2, 3 lub 4 graczy