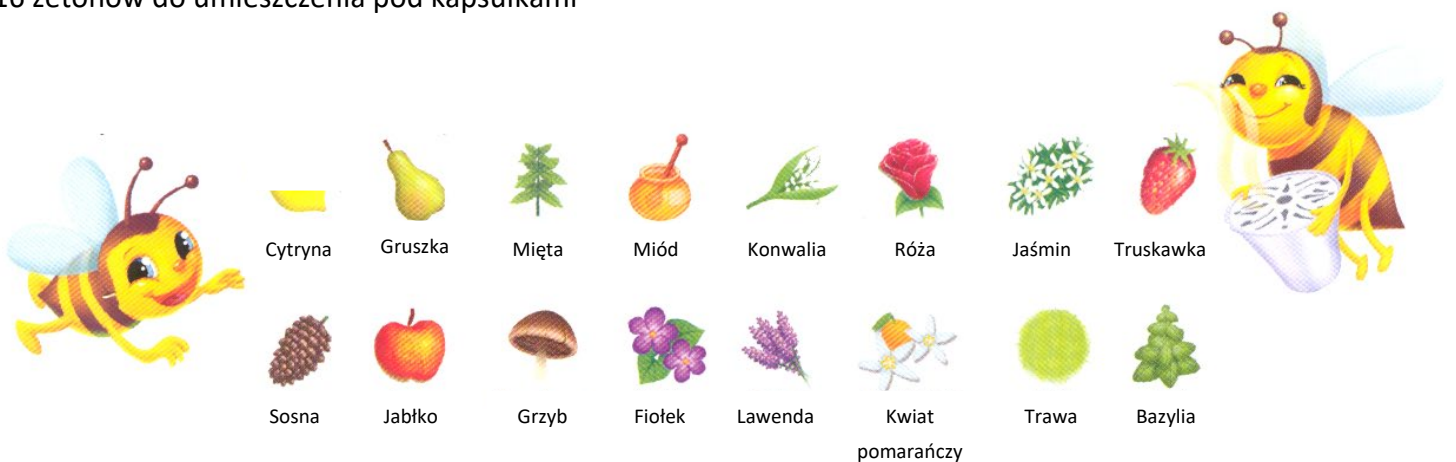


Węch

Edukacyjna gra sensoryczna stymulująca zmysł węchu

Zawartość:

- 1 dwustronna plansza do złożenia (4 kawałki puzzli)
- 4 x 6 żetonów „pszczółka” (6 żetonów na jednego gracza)
- 1 instrukcja z 2 wariantami gry
- 1 kostka
- 16 kapsułek z zapachami
- 16 żetonów do umieszczenia pod kapsułkami



Wariant 1: węch i obserwacja (2-4 graczy) – Wariant z zapachami



Cel gry:

Każdy gracz reprezentuje rój pszczół usiłujący wyprodukować najbardziej smacznego miodu. W tym celu pszczoły muszą wyruszyć, by zebrać nektar z największej liczby kwiatów, roślin oraz owoców rosnących w ogrodzie. Aby wygrać, trzeba więc ustawić najwięcej pszczołek na planszy „ogród”!

Przygotowanie do gry:

Użyć planszy na stronie A. Złożyć planszę z 4 części i umieścić ją w środku między graczami. Dopasować odpowiednie żetony do zapachów – dla dzieci niepotrafiących czytać, następnie na spód pojemniczków nałożyć nakrętki. Położyć zapachy z boku planszy. Wymieszać je. Każdy z graczy otrzymuje 6 żetonów „pszczołka” w tym samym kolorze. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

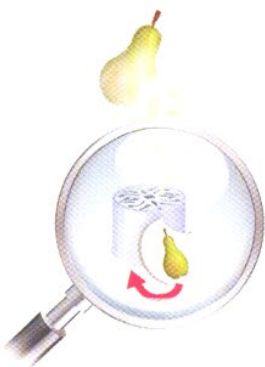
Przebieg gry:

Grę rozpoczyna gracz z najmniejszym nosem – wybiera pierwszą kapsułkę z zapachem. Wącha ją i przekazuje pozostałym graczom. Kiedy wszyscy zapoznają się z zapachem, a kapsułka z powrotem trafi na stół, gracze liczą do 3 i jak najszybciej muszą położyć swój żeton „pszczołka” na planszy, w miejscu odpowiadającym temu zapachowi. Gracz, który uczyni to jako pierwszy, pozostawia swój żeton na planszy. Wszyscy pozostali gracze, to znaczy ci, którzy się pomylili lub ci, którzy nie położyli na czas żetonu w odpowiednim miejscu, muszą zabrać z powrotem swój żeton „pszczołka”. W razie wątpliwości poprawna odpowiedź może być sprawdzona na spodzie kapsułki z zapachem, po ściągnięciu nałożonej na spód nakrętki. Uwaga: kapsułki z wykorzystanymi i odgadniętymi zapachami nie biorą już udziału w grze. Kolejny gracz, wyznaczony zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybiera na chybił trafił nową kapsułkę, a następnie prezentuje ją pozostałym graczom. I tak dalej, jak wyżej. Jeśli żaden z graczy nie odgadnie zapachu, żaden żeton „pszczołka” nie może być pozostawiony na planszy.

Zakończenie partii:

Partia kończy się, kiedy któremuś z graczy uda się położyć 6 żetonów „pszczołka” na planszy. Zdobywa wtedy tytuł „Królowej Pszczół”.

Wariant 2: gra pamięciowa (2-4 graczy)



Cel gry:

Zostań rojem pszczół, który zbierze nektar z największej ilości kwiatów, roślin i owoców w ogrodzie, gromadząc najwięcej kapsułek z zapachami!

Przygotowanie do gry:

W tym wariantcie gry używa się planszy na stronie B. Umieść żetony na spodzie każdego pojemniczka, następnie w dowolny sposób rozłóż zamknięte kapsułki na kępkach trawy tak, aby nie było widać żetonów. Pierwszy gracz zostaje wyłoniony na podstawie rzutu kostką. Sama gra oraz przemieszczanie się na planszy odbywają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wszyscy gracze kładą swoje żetony „pszczołka” na ulu, który jest polem startowym. Możliwe są dwie wersje gry.

Przebieg gry 1 – Wariant bez zapachów:

Pierwszy gracz rzuca kostką, przesuwa się zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. W zależności od pola, na które trafi, wykonuje następujące czynności:

Pole „**Rysunek zapachu**” – gracz staje na polu z narysowanym elementem. Musi spróbować odgadnąć, gdzie znajduje się dana kapsułka. Wybiera więc jedną z nich na chybił trafił i sprawdza, co przedstawia.

Jeśli rysunek na kapsułce odpowiada rysunkowi na polu, na którym stoi, wtedy ten zabiera kapsułkę.

W przeciwnym przypadku odkłada kapsułkę na środek planszy w miejsce, z którego ją zabrał.

Pole „**UI**” – gracz musi powiedzieć, który element chce odnaleźć, wybrać jedną z kapsułek, a następnie sprawdzić, co przedstawia.

Jeśli kapsułka odpowiada wybranemu przez gracza elementowi, zabiera ją.

W przeciwnym razie musi ją odłożyć z powrotem na miejsce. Kiedy gracz kończy swoją kolejkę, grę rozpoczyna gracz po lewej stronie – rzuca kostką i postępuje jak wyżej.

Przebieg gry 2 – Wariant z zapachami:

Pierwszy gracz rzuca kostką, przesuwa się na wskazane pole. W zależności od tego, co pole przedstawia, wykonuje następujące czynności:

Pole „**Rysunek zapachu**” – gracz stoi na polu z narysowanym elementem. Musi spróbować zgadnąć, gdzie znajduje się dana kapsułka. Wybiera więc jeden z pojemniczków, wacha go i mówi, który zapach rozpoznaje. Następnie musi zajrzeć pod spód kapsułki, żeby sprawdzić, czy rozpoznany przez niego element odpowiada rysunkowi na spodzie.

Jeśli gracz poprawnie rozpoznał zapach i jeśli faktycznie odpowiada on elementowi widocznemu na polu, na którym stoi gracz, wtedy ten zabiera kapsułkę.

W przeciwnym razie musi odłożyć kapsułkę na środek planszy w miejsce, z którego ją zabrał.

Jeśli gracz rozpoznał zapach, ale ten nie odpowiada elementowi widocznemu na polu, na którym gracz stoi, ma wtedy prawo powąchać drugą kapsułkę, po czym postępuje jak wyżej.

Pole „**UI**” – gracz musi powiedzieć, który element chce odnaleźć, wybrać kapsułkę, po czym sprawdzić, co przedstawia. Jeśli odpowiada wybranemu przez gracza elementowi, gracz zabiera kapsułkę.

W przeciwnym razie musi ją odłożyć na miejsce, z którego ją zabrał.

Kiedy gracz kończy swoją kolejkę, grę rozpoczyna gracz po lewej stronie – rzuca kostką i postępuje jak wyżej.

Zakończenie partii:

Wygrywa ten, kto pod koniec partii, kiedy nie ma już ani jednej kapsułki na planszy, zgromadził najwięcej pojemniczków. Zdobywa wtedy tytuł „Królowej Pszczoł”.



Uwagi dotyczące użytkowania:

- Pojemniczki służą do wężania, nie do ssania, należy więc zabronić dzieciom wkładania ich do ust.
- Wężając, trzymać pojemniczek w odległości 1 cm od nosa.
- Gra nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 lat ze względu na ryzyko połknięcia małych elementów.
- Przechowywać grę z dala od źródeł ciepła oraz światła słonecznego.
- Jeśli pojemniczki są prawidłowo przechowywane i są hermetycznie zamknięte odpowiednimi wieczkami, gwarantowany okres ich przydatności wynosi 2 lata, a w przypadku niektórych nawet 10 lat.
- Zalecane jest, aby przed przystąpieniem do zabawy zapoznać się z zapachami wchodzącymi w skład niniejszego zestawu.

Wszelkie uwagi i zastrzeżenia prosimy kierować do:
I.Dyląg Allegro Sp.j. - www.ida-kids.pl - hurt@ida-kids.pl
Wyłączny dystrybutor w Polsce firmy:

Sentosphère – 59 bld du général Martial Valin – 75 015 Paris, Francja; www.sentosphere.fr