



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

1. DWUSTRONNE KAFELKI- 32 SZT.
2. PŁÓCIENNY WORECZEK - 1 SZT.
3. KLEPSYDRA - 1 SZT.
4. PIONKI - 5 SZT.
5. PLANSZA - 1 SZT.
6. INSTRUKCJA

Wiek: 7+

Liczba graczy: 1-5

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

Dekoder to wyjątkowa gra planszowa, łącząca ze sobą logikę, spostrzegawczość i przyjacielską rywalizację we wspólną zabawę. W wyścigu do zwycięstwa gracze zdobywają punkty, które dosłownie zbliżają ich do mety.

Osiem cyfr i osiem kolorów – żaden z nich nie może pojawić się więcej niż raz w rzędzie lub kolumnie na siatce planszy. Czy uda ci się złamać szyfr i zgnać laur zwycięstwa?

Cel gry

Podobnie jak w sudoku, celem graczy jest układanie kafelków na planszy tak, aby kolory i cyfry/kształty nie powtarzały się w rzędzie. Za każdy prawidłowo ułożony rząd cyfr/kształtów i kolorów gracz otrzymuje punkty. Wygrywa gracz, który na koniec rozgrywki zdobędzie najwięcej punktów.

Dwustronne kafelki

W zestawie znajdują się 32 dwustronne kafelki. Na jednej stronie kafelek znajdują się 2 cyfry (od 1 do 8) na kolorowych kwadratach (rys. 1), na drugiej stronie zaś kształty na kolorowych kwadratach (rys. 2). Przed rozpoczęciem zabawy, gracze ustalają, czy w trakcie rozgrywki będą korzystać z cyfr, czy z kształtów (zasady gry pozostają bez zmian dla obu wariantów).

rys. 1



rys. 2



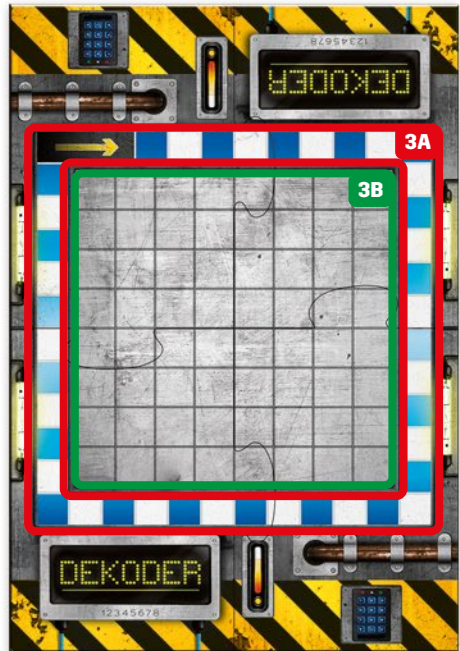
Plansza

Plansza dzieli się na 2 obszary.

Na obwodzie planszy znajdują się kolorowe pola, po których gracze poruszają się pionkami. Ilość ruchów jest zależna od ilości zdobytych punktów w danej kolejce. Pole ze strzałką jest polem startowym (rys. 3A). Gracz, który jako pierwszy dokona pełnego okrążenia planszy (postawi ponownie swój pionek na polu startowym lub je minie), wygrywa grę.

Wewnętrzna część planszy (szare pola) służy do układania kafelków (rys. 3B)

rys. 3



Przygotowanie do gry

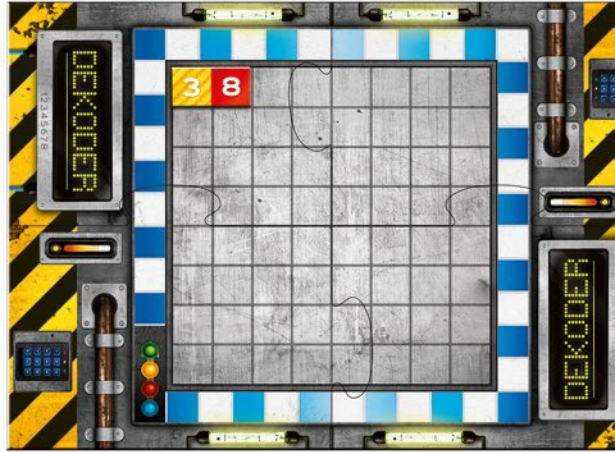
1. Ułóż planszę na stabilnej i równej powierzchni.
2. Każdy z graczy wybiera pionek i stawia go na polu oznaczonym strzałką (rys. 4).
Strzałka wskazuje kierunek poruszania się pionków po obwodzie planszy.

rys. 4



3. Ustal z graczami, czy w trakcie rozgrywki będziecie używać cyfr, czy kształtów (zasady gry pozostają bez zmian dla obu wariantów).
4. Ustal z graczami ilość okrążeń planszy w trakcie jednej rozgrywki.
5. Zamieszaj kafelki w woreczku.
Następnie wyjmij z woreczka 1 kafelek i ułóż go w jednym z rogów planszy (rys. 5).
6. Wylosuj jeszcze 5 kafelków i połóż je obok planszy tak, aby były dostępne dla wszystkich graczy.
7. Woreczek z pozostałymi kafelkami oraz klepsydry połóż obok planszy.

rys. 5



Odmierzanie czasu

Jeśli jeden z graczy zbyt szybko odcina się z podjęciem decyzji, gdzie położyć kafelek, pozostali gracze mogą w trakcie rozgrywki ustalić dla niego limit czasowy. Jeśli gracz nie jest w stanie ułożyć żadnego kafełka, to nie może on przesunąć swojego pionka, a kolejka przechodzi na następnego gracza.

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.

Po zainstalowaniu aplikacji, włączcie ją i umieśćcie smartfon lub tablet w miej-

Android



iOS



scu dostępnym dla wszystkich graczy. Rekomendowany limit czasowy dla starszych graczy to 30 sekund. Natomiast dla młodszych graczy, czas potrzebny na wykonanie ruchu, to 1 minuta.

Limit czasowy na położenie kafełka na planszy jest opcjonalny. Przyznawany jest przez uczestników zabawy oczekujących na swoją kolejkę.

Przebieg gry

Rozgrywka dla 2-5 graczy

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. W swojej kolejce wybierz **jeden z pięciu przygotowanych wcześniej kafelków** i umieść go na planszy tak, aby ten sam numer i ten sam kolor **nie powtarzały się w żadnym rzędzie i kolumnie na planszy**. Co najmniej jeden bok twojego kafelka musi przylegać do kafelka lub kafelków znajdujących się na planszy. Po wykonanym ruchu, dobierz jeden kafelek z woreczka i umieść go przy pozostałych 4 obok planszy.

Gdy położysz kafelek na planszy, policz zdobyte punkty. W tym celu dodaj do siebie kolorowe kwadraty znajdujące się w rzędach i kolumnach, które zawierają twój kafelek. **Każdy kwadrat może być dodany tylko jeden raz** (przykład poniżej).

Przykład

Biało-zielony kafelek z cyframi 3 i 4 zostaje umieszczony na planszy (rys. 6). Twój kafelek daje ci 2 punkty, ponieważ tworzy rzędy i kolumnę z innymi kafelkami. UWAGA: Gdyby tworzył tylko rząd lub tylko kolumnę dałby ci jeden punkt. Kolumna zawiera jeden dodatkowy kwadrat (1 pkt.), a w rzędach znajdują się kolejno 3 i 4 dodatkowe kwadraty (rys. 7).

rys. 6



rys. 7



Równanie wygląda więc następująco:

$$2 + 1 + 3 + 4 = 10 \text{ punktów}$$

Kolory cyfr odpowiadają kolorom ramek wskazujących sposób liczenia punktów (rys. 7).

Możesz również układać kafelki jeden na drugim, jeśli zostaną spełnione wszystkie z poniższych warunków:

1. Co najmniej 5 kafelków zostało wcześniej umieszczonych na planszy.
2. Kafelki, który kładziesz na następny poziom, musi zostać **umieszczony na łączeniu kafelków znajdujących się pod nim** (rys. 8).

rys. 8



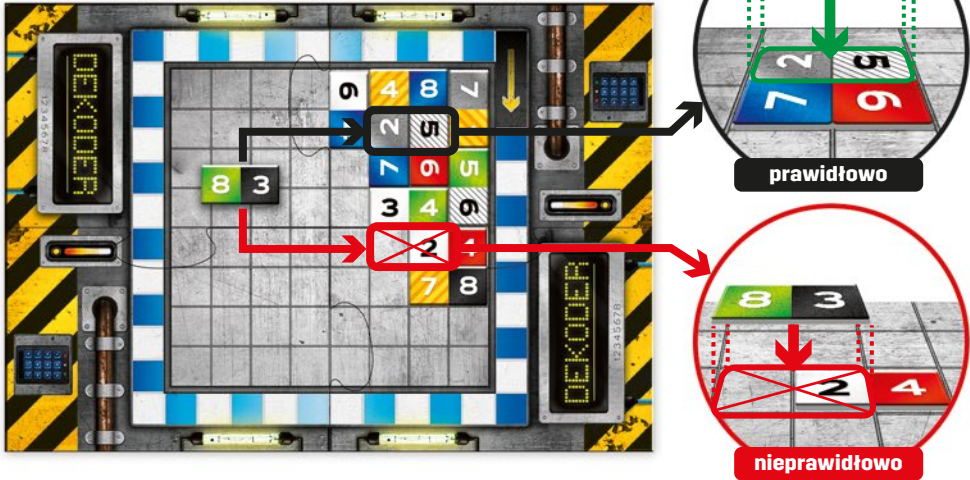
3. Kolory i cyfry na twoim kafelku muszą być różne od tych, na których chcesz go położyć (rys. 9).

rys. 9



4. Kafelki, na które kładziesz swój kafelek, muszą znajdować się na tym samym poziomie (rys. 10).

rys. 10



Położenie kafelka na wyższym poziomie daje ci dodatkowe 5 punktów do ogólnego wyniku w kolejce.

Po podliczeniu punktów przesun swój pionek o tyle pól, ile punktów zdobyłeś w swojej kolejce. Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. W takiej sytuacji postaw swój pionek na następnym wolnym polu.

Po wykonanym ruchu, dobierz jeden kafelek z woreczka i umieść go przy pozostałych 4 obok planszy.

Koniec gry

Gracz, który jako pierwszy zakończy ustaloną liczbę okrążeń planszy (postawi ponownie swój pionek na polu startowym lub je minie), wygrywa - jednocześnie kończąc grę.

Przebieg gry

Rozgrywka dla jednego gracza

Jeśli nie możesz grać z przyjaciółmi lub chcesz po prostu poćwiczyć, możesz też spróbować swoich sił w rozgrywce jednoosobowej.

Sprawdź, jak wiele kafelków jesteś w stanie prawidłowo ułożyć na planszy. Jeśli się postarasz, jesteś w stanie ułożyć wszystkie kafelki tak, aby kolory i cyfry/kształty nie powtarzały się w żadnej kolumnie i rzędzie.

Zacznij od łatwiejszego zadania – wypełnij kafelkami siatkę 4x4 pól. Następnie siatkę 4x6 pól, później 6x6 pól, itd.



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