



Profesor
GRANNA
POLECA

KARTA ROWEROWA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

53 karty z pytaniami, plansza, 4 karty rowerowe, 12 żetonów z miejscami docelowymi, 4 rowerzystów z podstawkami, karta bezpieczeństwa, kostka do gry, instrukcja

Przygotowanie gry

Rozłóżcie planszę na stole. Kartonowe figurki rowerzystów umocujcie w podstawkach. Karty z pytaniami potasujcie i połóżcie obok planszy do gry. Żetony z miejscami docelowymi przygotujcie obok planszy. Każdy gracz otrzymuje kartę rowerową z miejscami na żetony. W każdym rogu planszy znajduje się domek jednego z graczy. Na początku gry umieśćcie w domkach pionki-rowerzystów. Karta rowerowa, pionki i pola powinny być w tym samym kolorze. Każde dziecko losuje trzy żetony z namalowanymi miejscami, do których ma trafić. Układa je na swojej karcie rowerowej.

Przebieg gry

Najmłodsze dziecko rozpoczyna grę. Rzuca kostką i porusza się po planszy maksymalnie o tyle pól, ile wskaże kostka z oczkami. **Uwaga! Ruch może być krótszy niż wskazanie kostki, ale gracz nie może się zatrzymać na polu, na którym stoi już inny rowerzysta.**

6-12 LAT



1-4 GRACZY

KARTA ROWEROWA

Przykład: Gracz wyrzuci 4 oczka. Na swojej drodze na drugim polu widzi znak zapytania. Może się zatrzymać na tym polu i odpowiedzieć na pytanie.

W trakcie gry dziecko musi odwiedzić trzy miejsca, które wylosowało na żetonach. W każdym z tych miejsc **zostawia wylosowany żeton**.

Przykład: Franek stanął na polu **basen**. Bierze z karty egzaminacyjnej żeton z basenem i uклада na dużej planszy na namalowanym basenie.

Nie ma znaczenia, w jakiej kolejności gracz odwiedzi wylosowane miejsca, istotne jest tylko, aby respektował zasady ruchu drogowego. Na planszy narysowanych jest 12 miejsc, które dzieci mogą odwiedzać – biblioteka, sklep zoologiczny, basen, apteka, kwiaciarnia, cukiernia itd.

Gdy w trakcie przejażdżki po mieście, dziecko zatrzyma się (zakończy ruch) na polu ze znakiem zapytania, losuje jedną kartę z talii i odpowiada na pytanie na niej umieszczone. Pytanie czyta sam gracz lub osoba prowadząca. Gracz nie może podglądać odpowiedzi, która umieszczona jest na odwrotnej stronie karty. Jeżeli gracz prawidłowo odpowie na pytanie, w nagrodę może jeszcze raz rzucić kostką i wykonać ruch. Po zakończeniu jego działań następny ruch wykonuje gracz siedzący po lewej stronie.

Pola jasnozielone to pola specjalne. Obok tych pól znajdują się znaki drogowe. Znaki obowiązują tylko wtedy, gdy mijając mamy je z prawej strony. Na tych polach trzeba zastosować specjalne zasady. Tabelka obok pokazuje, jak należy się zachować przy każdym ze znaków.

Zakończenie gry

Kto pierwszy pozostawi na planszy swoje żetony i wróci do domu, ten wygra.

Wesołej zabawy!



KARTA ROWEROWA

Każdy znak to inna sytuacja – zobacz jaka:



Nierówna droga

Twój ruch musi być krótszy od liczby wyrzuconej na kostce o jedno pole.



Przejście dla pieszych

Kiedy staniesz na tym polu – musisz się na nim zatrzymać i przeczekać jedną kolejkę.



Uwaga dzieci!

Ogranicz prędkość – Twój ruch musi być krótszy o jedno pole od liczby oczek wyrzuconej na kostce.



Zakaz wjazdu

W tę alejkę nie możesz wjechać od strony znaku!



Zakaz skrętu w lewo

Możesz tylko skręcić w prawo lub jechać prosto.



Zakaz skrętu w prawo

Możesz tylko skręcić w lewo lub jechać prosto.



Zakaz wyprzedzania

Na całym odcinku nie możesz wyprzedzać innych graczy, możesz posuwać się tylko o tyle pól, aby doganiać graczy, ale nie możesz ich wyprzedzać ani stawać obok. Zasada przestaje Cię obowiązywać, kiedy miniesz znak Koniec zakazu wyprzedzania.



Zakaz zatrzymywania

Na tym odcinku, aż do skrzyżowania, musisz przesuwać się dokładnie o tyle pól, ile wskazuje kostka.



Nakaz jazdy w prawo (za znakiem)

Musisz skręcić w prawo.



Nakaz jazdy w prawo lub w lewo

Musisz skręcić w prawo lub w lewo.



KARTA ROWEROWA

Jeśli spodobała Ci się KARTA ROWEROWA,
sięgnij po inne gry z serii IQ.GRANNA:



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać na adres: **GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.**

KARTA ROWEROWA

Miejsce zakupu: _____

Data zakupu: _____

Brakujące elementy: _____

Imię i nazwisko: _____

Adres: _____

Możesz też wysłać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

00148/3

Gry przygotowali:

Ilustracje: Marcin Bruchnański
Projekt graficzny: Granna,
Huddleston
Pomysł gry: Ewa Falkowska

GRANNA sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa
© GRANNA 2012



www.facebook.com/grannagry
www.youtube.com/grannapl

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
service@granna.pl