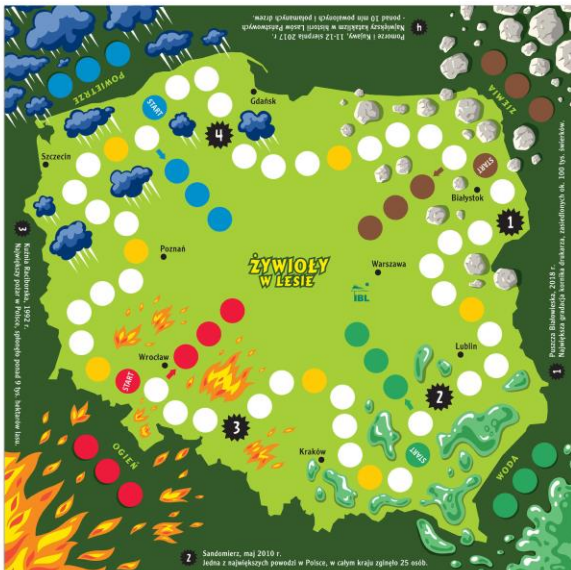


Wizualizacja Przedmiotu Zamówienia (OPZ) do rozpoznania cenowego rynku nr 2020/3/4

1. Gra planszowa pt. „ŻYWIÓŁY W LESIE”

EDUKACYJNA GRA PLANSZOWA „ŻYWIÓŁY W LESIE”

Gra z użyciem kostki, pionków oraz kart z pytaniami z zakresu wiedzy o kłeskach żywiołowych występujących w lasach.



PLANSZA GRY



PROJEKT PUDEŁKA



PRZYKŁADOWA KARTA Z PYTANIEM

INSTRUKCJA GRY PLANSZOWEJ
„LASY PEŁNE ŻYWIÓŁÓW”

Gra dla 2-4 osób
Rekomendowany wiek: od 4 lat

Zawartość pudełka:

- Plansza
- Pionki – 3 szt. x 4 kolory
- Kostka do gry
- Karty z pytaniami typu prawda/fałsz – 100 (120) szt.
- Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość pudełka z podaną listą powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.
e-mail: zzywioलयach@ibles.waw.pl

Zasady bezpiecznego użytkownika:
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy – niebezpieczeństwo zakłuzszenia.

Zasady gry:

Gracze ustawiają kolory swoich pionków, po czym ustawiają je na planszy w jednym z czterech narożników. Pola startowe w kolorze pionków powinny znajdować się obok graczy. Obok planszy gracze stawiają i układają talie kart z pytaniami, grzbiętami do góry.

Celem gry jest jak najrychlejsze okrążenie planszy i wprowadzenie swoich trzech pionków do trypolowej bazy składającej się z pól koloru pionków. Ten kto wyrzuci kostką największą liczbę oczek – rozpoczyna grę. W przypadku remisu należy ponownie rzucić kostką. Kolejność pozostałych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

Gracze ruszają kolejno po 2 razy kostką. Aby rozpocząć grę i ustawić pionek na swoim polu startowym (w kolorze pionków) trzeba wyrzucić „6”. W następnym rzucie gracz przesuwa pionek na planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, o liczbę wyrzuconych oczek. Jeśli gracz znowu wyrzuci „6”, może wprowadzić na pole startowe nowy pionek lub pouszać się pionkiem, który jest już na planszy. Niezależnie od tego przysługują mu prawa ponownego rzutu.

Gracze ruszają kostką na zmianę. Na jednym polu może stać tylko jeden pionek, bez względu na kolor. Pionki mogą się wzajemnie przeskakować i zbijać. Pionek zostaje zbity, gdy

pionek przeciętnia stanie na polu przez niego zajęty. Wnosa wówczas do gracza i czeka na powtórny start.

Jeśli gracz w trakcie gry ma zbite wszystkie pionki, to (jak na wstępie) rzuca w swojej kolejce trzykrotnie, w oczekiwaniu na „6”. Jeśli gracz wyrzuci „6”, a jego pole startowe jest zajęte przez pionek przeciwnika, oczyszcza ten pionek „zbiję”.

Na planszy znajdują się pola specjalne, oznaczone różnym kolorem. Gdy pionek gracza stanie na takim polu, gracz musi odpowiedzieć na pytanie z karty. Kartę z tali, pierwszą z góry, bierze kolejny gracz i odczytuje pytanie. Jeśli odpowiedź będzie prawidłowa, gracz przesuwa kartę o 2 lub 3 pola do przodu. Liczba pól do przesunięcia pionka zależy od trudności pytania i jest podana poniżej pytania. Jeśli odpowiedź będzie nieprawidłowa, pionek zostaje na swoim polu.

Opócz pól specjalnych na planszy są zaznaczone 4 pola umożliwiające do największych kłesk ekologicznych, które wydarzyły się w Polsce w ostatnim stuleciu. Gdy gracz stanie pionkiem na tym polu odczytuje treść z opisu pola i chce jak najszybciej oddalić się od miejsca wystąpienia katastrofy, używając dodatkowy rzut kostką.

Aby zakończyć grę, gracz musi ustawić wszystkie swoje pionki na mecie (pola centralnym). W przypadku każdego pionka gracz musi wyrzucić liczbę oczek równą liczbie pól dzielących go od tego ostatniego pola.

Miłej zabawy!

Przechowywanie:
Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła i w oryginalnym opakowaniu.

Utilizacja:
Produkt jest przyjazny środowisku i składa się z dwóch składników: kartonu i drewna. Po zakończeniu użytkowania usunąć produkt w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

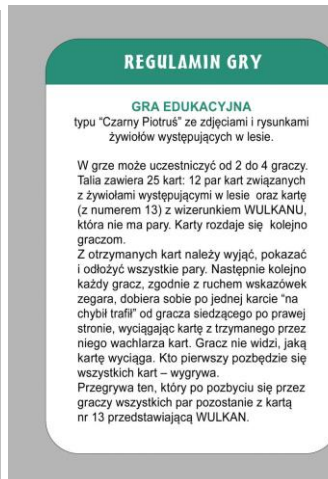
Deklaracja WE:
Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

Niniejszy materiał sfinansowano ze środków Narodowego Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej. Za jego treść odpowiada wyłącznie Instytut Badawczy Lasnictwa. www.zzywioलयach.pl

2. Gra karciana typu "CZARNY PIOTRUŚ"

EDUKACYJNA GRA KARCIANA

typu „Czarny Piotruś” ze zdjęciami i rysunkami żywiołów występujących w lesie.
Technika wykonania rysunków umożliwia dalsze ich wykorzystanie w postaci kolorowanek edukacyjnych.



3. Puzzle „CZTERY ŻYWIOŁY”

