



INSTRUKCJA

INSTRUKCJA VIDEO



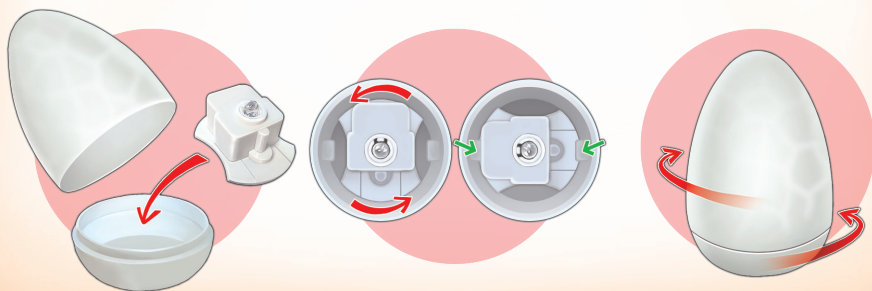
Magajaja szukają drogi do swoich krain!
Kto pomoże im dotrzeć na miejsce?

Zagrywajcie karty i przesuwajcie jajka po prehistorycznym świecie dinozaurów. Gdy dotrzecie do jednej z krain, jajka pokażą swoje prawdziwe oblicza i zaświecą unikatowymi kolorami.

Czy zapamiętacie ich położenie i doprowadzicie je do odpowiednich miejsc? Jeśli Wam się to uda, otrzymacie nagrodę – kartę Legendarnego Jajka. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 takich kart, zostanie zwycięzcą!



Przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki należy usunąć pasek zabezpieczający baterie oraz zmontować jajka zgodnie z ilustracją poniżej.



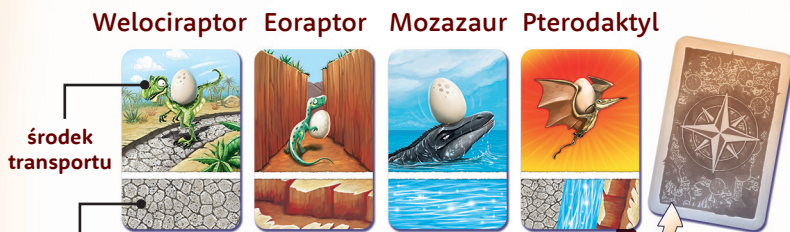
ZAWARTOŚĆ

karty zadań:



Zadanie: Należy doprowadzić jajko do odpowiedniej krainy.
Jajko musi zaświecić się jednym z dwóch kolorów widocznych na karcie.

karty ruchu:



droga, po której można przesunąć jajko za pomocą tej karty



4 świecące jajka

plansza



instrukcja

4 żetony krain



Góry

Morze

Las

Oaza

PRZYGOTOWANIE

przykładowe przygotowanie rozgrywki dla 4 graczy



1. Rozłóżcie planszę na środku stołu.
2. Na dowolnych polach połóżcie po jednym okrągłym żetonie krainy. Nie kładźcie żetonów na polach z matymi ikonami krain:



3. Połóżcie 4 jajka na polach planszy w taki sposób, aby każde z nich było połączone z jednym z żetonów krain jedną drogą. Możecie kłaść jajka na polach z matymi ikonami krain.
4. Przetasujcie wszystkie karty ruchu i rozdajcie po 5 dla każdego gracza.
5. Pozostałe karty ruchu utóćcie w zakrytym stosie obok planszy.
6. Rozdzielcie karty zadań według krain na 4 stosy i połóżcie odkryte obok planszy.

CEL GRY

Ten z Was, który jako pierwszy zbierze 5 kart z Legendarnymi Jajkami, wygrywa.



ROZGRYWKA

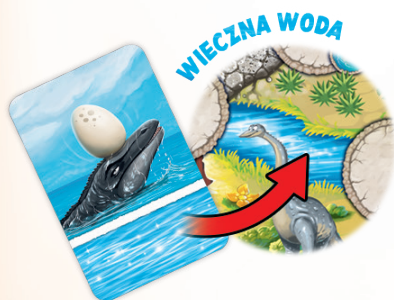
Najmłodszy gracz rozpoczyna rozgrywkę. W swojej turze zagrywa dowolną liczbę kart ruchu z ręki i przesuwa 1 wybrane jajko po drogach odpowiadających zagranym kartom:



Zagrywając kartę z Velociraptorem, gracz może przesunąć jajko po Skalnej drodze.



Kładąc kartę z Eoraptorem, gracz może przemierzyć jajkiem drogę przez Pradawny kanion.



By przejść jajkiem przez Wieczną wodę, gracz potrzebuje wyłożyć kartę z Mozasaurem.



Karta z Pterodaktylem pozwala na przebycie dowolnej drogi.

Za każdą zagrana kartę gracz przesuną jajko o 1 przyporządkowaną karcie drogę w dowolnym kierunku. Na 1 polu może znajdować się wyłącznie 1 jajko.



Jeśli na polu, przez które gracz chce przejść, znajduje się inne jajko, to nie może się on tam zatrzymać. Może ominąć to pole, zagrywając karty ruchu potrzebne do pokonania całej drogi.

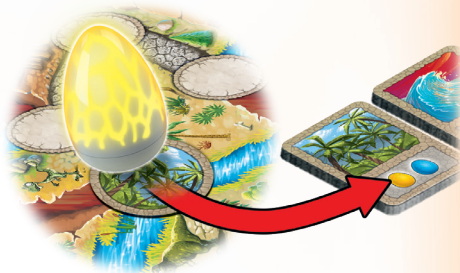
Przykład: Gracz chce przesunąć jajko przez Skalną drogę, ale na następnym polu znajduje się już inne jajko. Gracz musi ominąć to pole, zagrywając karty *Velociraptora* i *Mozazaura*, by postawić jajko na kolejnym wolnym polu.



Wszystkie zagrane przez graczy karty odkładajcie na bok. Kiedy stos kart ruchu się wyczerpie, przetasujcie odłożone karty i utwórzcie nowy stos.

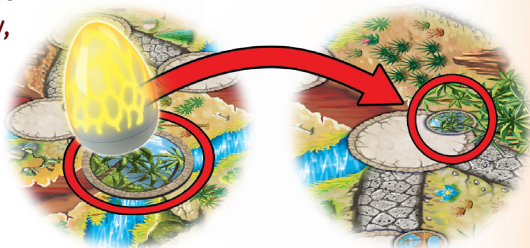
Jeśli jajko dotrze do dowolnego żetonu krainy, musi zakończyć na nim swój ruch. Należy położyć jajko na żetonie krainy w taki sposób, aby się zaświeciło. Jeśli nie zaświeci się od razu, należy delikatnie nim przesuwać lub obracać. Gracz sprawdza wierzchnią kartę zadania ze stosu krainy, do której dotarł. Jeśli kolor zaświeconego jajka odpowiada 1 z 2 jajek na tej karcie, zadanie zostało wykonane. W takim przypadku gracz odwraca tę kartę na stronę z Legendarnym Jajkiem i kładzie przed sobą. Jeśli kolor jajka nie pasuje do karty, to nic się nie dzieje.

Przykład: Jajko zatrzymano się na żetonie z krainą Lasu i zaświeciło na żółto. Na wierzchniej karcie zadania z krainą Lasu znajduje się żółte i niebieskie jajko. Kolor zaświeconego jajka zgadza się z żółtym jajkiem na karcie zadania, dlatego gracz kładzie ją przed sobą.



Następnie gracz, niezależnie, czy zdobył kartę z Legendarnym Jajkiem czy nie, przedstawia świecące jajko na jedno z wolnych pól z matą ikoną krainy, zgodnie z żetonem krainy, na której się znajduje.

Przykład: Świecące jajko znajduje się na żetonie krainy Lasu. Gracz przedstawia jajko na wolne pole z matą ikoną krainy Lasu.



Na koniec swojej tury gracz dobiera maksymalnie 2 karty ruchu do ręki. Następnie swój ruch wykonuje gracz po jego lewej stronie.

ZWYCIĘSTWO

Za każdym razem, gdy gracz zdobędzie kartę zadania, umieszcza ją przed sobą. Na odwrocie każdej karty zadania znajduje się nagroda w postaci Legendarnego Jajka. Ten, kto jako pierwszy zdobędzie ich 5, zostaje zwycięzcą.



AUTOR: Michał Szewczyk

ZESPÓŁ: Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

ILUSTRACJE I OPRACOWANIE GRAFICZNE: Michał Ambrzykowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Lemon Tree

OPRACOWANIE TECHNICZNE, PROJEKT: Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak, Leo Zhang

POMYSŁ ELEMENTÓW ŚWIECĄCYCH: Michał Szewczyk, Grzegorz Traczykowski

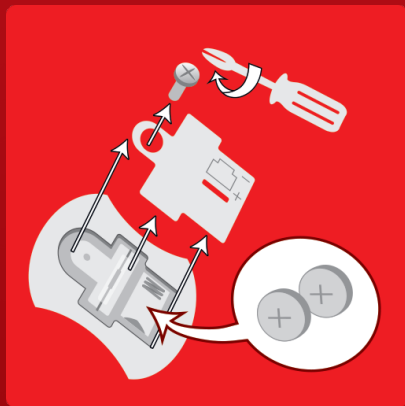
REDAKCJA I KOREKTA: Izabela Dawidowicz



Symbol przekreślonego kosza na produktach i bateriach (lub na ich opakowaniach) oznacza, że nie mogą być usuwane razem z odpadami komunalnymi, ponieważ zawierają substancje szkodliwe dla środowiska i zdrowia ludzkiego. Symbole chemiczne Hg, Cd lub Pb (jeśli umieszczono) wskazują, że bateria zawiera rtęć (Hg), kadm (Cd) lub ołów (Pb) w ilościach wyższych od wartości wskazanych w dyrektywie dotyczącej baterii (2006/66/WE).

Pasek pod koszem oznacza, że produkt został wprowadzony na rynek po 13 sierpnia 2005 roku.

Pomóż w ochronie środowiska przez odpowiednie usuwanie produktu i baterii. Nie wyrzucaj baterii wraz z odpadami domowymi. Skontaktuj się z lokalnymi instytucjami, aby uzyskać informacje na temat metod recyklingu. Żywotność baterii jest ograniczona i zależy od warunków przechowywania zabawki.



INSTALACJA BATERII

- ▶ Urządzenie zasilane jest dwiema bateriami 1,5 V typu LR41, umieszczonymi wewnątrz.
- ▶ Aby wymienić baterię, należy odkręcić śrubkę w komponencie z lampką, zdjęć pokrywę, wyjąć zużyte baterie i włożyć nowe, z zachowaniem właściwej biegunowości (+ i -), a następnie zamknąć pokrywę baterii i dokręcić śrubkę dla bezpieczeństwa.

INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZNEGO UŻYWANIA BATERII

OSTRZEŻENIE: Zużyte baterie należy natychmiast wyrzucić. Trzymaj nowe i zużyte baterie z dala od dzieci. Jeśli uważasz, że baterie mogły zostać połknięte lub umieszczone w jakiegokolwiek części ciała, natychmiast zasięgnij porady lekarskiej.

- ▶ Baterie mogą być wymieniane tylko przez osobę dorosłą.
- ▶ Nie ładować baterii, które nie są do tego przeznaczone.
- ▶ Nie stosować uszkodzonych baterii.
- ▶ Nie używać nowych baterii razem z bateriami wyczerpanymi.
- ▶ Nie używać baterii standardowych razem z bateriami alkalicznymi lub akumulatorkami.
- ▶ Zalecane jest zastosowanie baterii o jednakowym typie.
- ▶ Nie wolno zwierać zacisków zasilania.
- ▶ Wyczerpane baterie należy usunąć z zabawki i wyrzucić do odpowiedniego pojemnika, by chronić środowisko.
- ▶ Zabrania się umieszczania zużytego sprzętu wraz z innymi odpadami.
- ▶ Zużytych baterii nie wolno wrzucać do ognia.
- ▶ Usuwać baterie, jeśli zabawka nie jest używana przez dłuższy czas.

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

