



INSTRUKCJA

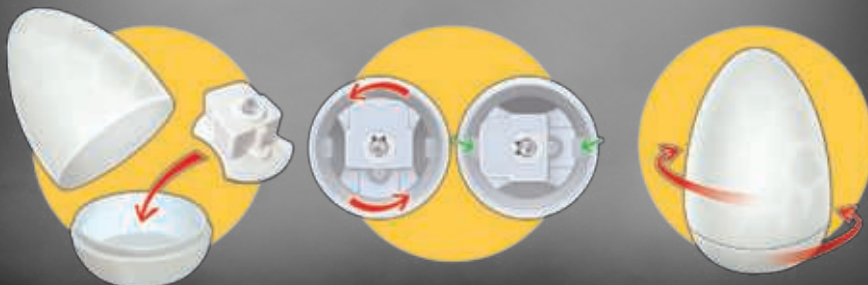
INSTRUKCJA VIDEO



W Jurassic World nastąpiło prawdziwe zamieszanie! Jaja poszczególnych dinozaurów zostały przez nieuczciwych naukowców pozabierane z jednych gniazd i przeniesione do innych. Musicie naprawić ten bałagan, a ten kto okaże się najskuteczniejszy w tej misji, wygra grę! Zagrywajcie karty i przenoście jaja dinozaurów przez niebezpieczne zakątki zamieszkałego przez olbrzymie gady świata! Gdy dotrzecie do jednej z krain, jaja 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 Specjalnego Jaja. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 takich kart, zostanie zwycięzcą!

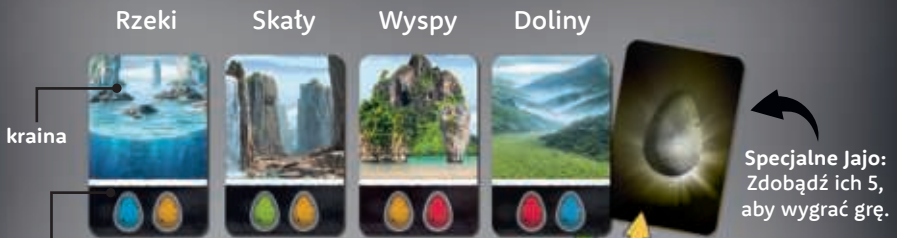


Przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki należy usunąć pasek zabezpieczający baterie oraz zmontować jaja zgodnie z ilustracją poniżej.



ZAWARTOŚĆ

karty zadań:



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

karty ruchu:



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 małymi ikonami krain:



3. Połóżcie 4 jaja na polach planszy w taki sposób, aby każde z nich było połączone z jednym z żetonów krain jedną drogą. Możecie kłaść jaja na polach z małymi ikonami krain.
4. Przetasujcie wszystkie karty ruchu i rozdajcie po 5 dla każdego gracza.
5. Pozostałe karty ruchu ułóżcie 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 ze Specjalnymi Jajami, wygrywa.



ROZGRYWKA

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



Zagrywając kartę ruchu z Mozazurem, gracz może przesunąć jajo po ścieżkach wodnych.



Karta ruchu z Tytanozaurą pozwala poruszać jajo po ścieżkach skalnych.



Zagrywając kartę ruchu z Welociraptorem, gracz może przesunąć jajo po ścieżkach leśnych.



Karta ruchu, na której widnieje Kecalkoatl to prawdziwy rarytas. Pozwala poruszać się po dowolnej drodze.

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



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

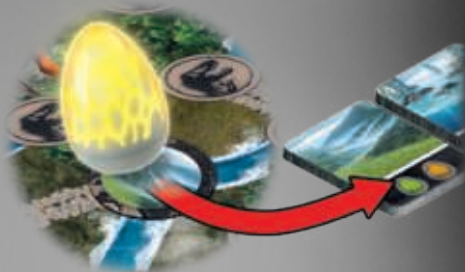
Przykład: Gracz chce przesunąć jajo przez drogę leśną, ale na następnym polu znajduje się już inne jajo. Gracz musi ominąć to pole, zagrywając karty z Velociraptorem i Mezozaurem, by postawić jajo na kolejnym wolnym polu.



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

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

Przykład: Jajo zatrzymało się na żetonie z Doliną i zaświeciło na żółto. Na wierzchniej karcie zadania z Doliną znajduje się żółte i zielone jajo. Kolor zaświeconego jaja zgadza się z żółtym jajem na karcie zadania, dlatego gracz kładzie ją przed sobą, stroną ze Specjalnym Jajem do góry.



Następnie gracz, niezależnie, czy zdobył kartę ze Specjalnym Jajem czy nie, przedstawia świecące jajo na jedno z wolnych pól z małą ikoną krainy, zgodnie z żetonem krainy, na której się znajduje.

Przykład: Świecące jajo znajduje się na żetonie Doliny. Gracz przedstawia jajko na wolne pole z małą ikoną Doliny.



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 stroną ze Specjalnym Jajem do góry. Ten, kto jako pierwszy zdobędzie 5 Specjalnych Jaj, zostaje zwycięzcą.



AUTOR: Michał Szewczyk

ZESPÓŁ: Paulina Kortas, Maksymilian Dikti

ILUSTRACJE I OPRACOWANIE GRAFICZNE: Kamila Mrożek-Zielińska, Izabela Szwaba, Lemon Tree

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

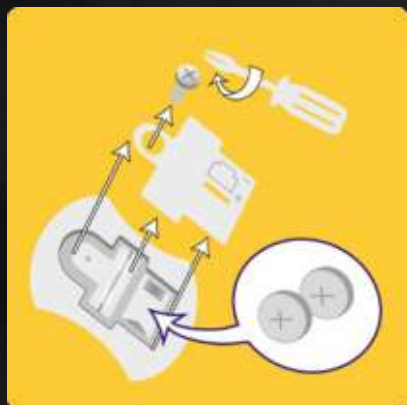
POMYSŁ ELEMENTÓW ŚWIECĄCYCH: Michał Szewczyk, Grzegorz Traczykowski



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 komponentcie z lampką, zdjąć 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 akumulatorami.
- Zalecane jest zastosowanie baterii o jednakowym typie.
- Nie wolno zwierzać 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.

© Universal City Studios LLC
and Amblin Entertainment, Inc.
All Rights Reserved.



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



02902