Marker4U.pl
Boczna 5
62-800 Kalisz
bok@markerbiuro.com.pl
Telefon: 884-760-760
gg:
skype:

Gra Sport&Fun Siódme poty Light Alexander

Kod towaru:	ALEGR1424
Producent:	
Dostępność:	24-48h
Cena netto:	49.46 zł
Cena brutto:	60.84 zł

- Sport&Fun – Siódme Poty Light
- „Siódme Poty” to energiczna gra, w której poruszmy się po planszy, zbieramy kartoniki ze sprawnościami, ale przede wszystkim wykonujemy ćwiczenia fizyczne. Gracze zmagają się nie tylko z przeciwnikami, ale także z własnym ciałem. Zwycięzcą zostaje ten, kto jako pierwszy ułoży wszystkie elementy układanki.
- Jak zdobyć puzzle i wygrać grę?

Plansza po której poruszamy się za pomocą pionków zawiera pola z ikonkami różnych aktywności fizycznych oraz gwiazdkami (od 2 do 5). Ilość gwiazdek na polu wskazuje którą z 4 rodzajów kart z ćwiczeniami należy pobrać do wykonania. Im więcej gwiazdek, tym zestaw zawiera więcej ćwiczeń, a przez to jest trudniejszy do wykonania. Ikona na polu wskazuje, który kartonik sprawności zdobędziemy. Każdy z graczy musi zebrać 8 różnych kartoników oraz kartonik z pucharem zwycięstwa, po który możemy pójść dopiero po zebraniu pozostałych elementów układanki.

- Przebieg gry:

Umieść planszę na stabilnej powierzchni.
Ułóż karty oraz pionki w przeznaczonych do tego miejscach na planszy. Kartonik z pucharem zwycięstwa na środku planszy, a pozostałe kartoniki aktywności w pudełku.
Gracze rzucają kolejno kostkami przesuwając pionki o ilość pól przez nie wskazaną.
Pobieramy kartę z ilością gwiazdek wskazaną na polu, na którym stajemy.
Zapamiętujemy układ ćwiczeń z karty a następnie wykonujemy je w czasie odmierzanym przez klepsydrę lub aplikację na telefon Alexander Timer (do pobrania zarówno ze strony alexander.com, jak i z instrukcji do gry.
Jeżeli graczowi uda się wykonać wskazaną sekwencję ćwiczeń we wskazanym czasie, otrzymuje kartonik z ikonką

Marker4U.pl
Boczna 5
62-800 Kalisz
bok@markerbiuro.com.pl
Telefon: 884-760-760
gg:
skype:

wskazaną na polu, na którym stał.
Po zdobyciu wszystkich wymaganych kartoników, gracz wraca na swoje pole startowe i zmierza do środka planszy w celu uzyskania kartonika z pucharem zwycięstwa.
Osoba, która zdobędzie kartonik z pucharem, wygrywa rozgrywkę.

- Zawartość opakowania: plansza, planszetki do kolekcjonowania- 36szt, karty z ćwiczeniami- 55szt, pionki-4szt, klepsydra, notes