

INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA

Gra planszowa do gry w Go ZP-02



Gratulujemy zakupu. Jeśli z jakiegoś powodu nie są Państwo w pełni
usatysfakcjonowani z zakupu na naszej aukcji, prosimy o kontakt
telefoniczny – postaramy się pomóc.

Importer:

POL-KRUSZ Daniel Kruszyński

ul. Kasztanowa 6

62-410 Zagórow

NIP:6671768932

WWW.REGMAG.PL



Przed pierwszym użyciem produktu należy uważnie zapoznać się z poniższą instrukcją.

UWAGI BEZPIECZEŃSTWA:

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 6 roku życia.
2. Zestaw zawiera małe elementy, które mogą stanowić ryzyko połknięcia. Podczas zabawy dzieci lub osoby wymagające stałej opieki powinny przez cały czas być pod nadzorem osoby dorosłej.
3. Po wyjęciu produktu z opakowania wszelkie elementy niebędące jego częścią należy umieścić w odpowiednim pojemniku na odpady. Fragmenty folii lub taśmy mogą stanowić ryzyko uduszenia.
4. Pod żadnym pozorem nie należy spożywać jakichkolwiek elementów produktu. Nie należy spożywać pokarmów podczas zabawy z akcesoriami z zestawu.
5. Produkt należy przechowywać z dala od wszelkich źródeł ciepła, gdyż może to prowadzić do uszkodzenia elementów produktu.
6. Produkt należy przechowywać w suchym miejscu, z dala od działania bezpośredniego światła słonecznego.
7. Nie należy czyścić elementów zestawu pod bieżącą wodą ani silnymi środkami czyszczącymi. Do czyszczenia zaleca się używanie jedynie lekko wilgotnej, miękkiej szmatki.
8. Opakowanie produktu nie jest zabawką i nie należy udostępniać go dzieciom.
9. Należy regularnie kontrolować stan produktu. W przypadku stwierdzenia jakichkolwiek nieprawidłowości należy przerwać korzystanie.
10. Uszkodzony produkt należy umieścić w odpowiednim pojemniku na odpady.
11. Instrukcja zawiera ważne informacje, należy więc ją zachować na wypadek wystąpienia jakichkolwiek wątpliwości.

INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA

Zestaw przeznaczony jest dla dzieci w wieku od 6 lat.

Zasady gry GO:

A. Początek gry:

1. Gra zaczyna się od pustej planszy, a gracze na zmianę umieszczają swoje kamienie na przecięciach linii. Celem gry jest otoczenie kamieni przeciwnika i zdobycie ich.
2. Gracze mogą wykonywać tylko jeden ruch na raz. Ruch polega na położeniu swojego kamienia na wolnym przecięciu na planszy, które nie jest już zajęte przez kamień.
3. Kamienie raz umieszczone na planszy nie mogą być przesuwane. Zamiast wykonać ruch, gracz może spasować, co oznacza rezygnację z wykonania ruchu w danej turze.

B. Łańcuchy kamieni:

1. Kamienie, które sąsiadują ze sobą w pionie lub poziomie (ale nie po przekątnej), tworzą łańcuchy. Na przykład, jeśli dwa kamienie są postawione obok siebie w pionie lub poziomie, tworzą łańcuch. Kamienie w łańcuchu są traktowane jako jeden element.
2. W grze nie ma żadnego ograniczenia co do długości łańcucha – może on składać się z kilku kamieni lub nawet z kilkudziesięciu.

C. Oddechy i otaczanie kamieni:

1. Każdy kamień lub łańcuch kamieni ma swoje oddechy, czyli wolne przecięcia wokół niego, na których można postawić kamienie.
2. Kamień na środku planszy ma 4 oddechy, ponieważ są cztery przecięcia wokół niego (górne, dolne, lewe i prawe). Kamień na krawędzi planszy ma 3 oddechy, a kamień w narożniku tylko 2.
3. Jeśli gracz otoczy kamień lub łańcuch kamieni przeciwnika, pozbawiając go oddechów, to zabiera te kamienie z planszy – są one brane w niewolę.
4. Otoczenie to sytuacja, w której wszystkie wolne miejsca wokół kamienia lub łańcucha przeciwnika są zajęte przez kamienie gracza.

D. Zasada ochrony:

1. Zasada ta mówi, że gracz nie może umieścić swojego kamienia na przecięciu, które znajduje się wewnątrz łańcucha kamieni, jeśli to spowoduje, że łańcuch nie będzie miał żadnych oddechów.
2. Przykład: Jeśli gracz umieści kamień na przecięciu wewnątrz swojego łańcucha i pozbawi go oddechów, łańcuch zostanie zniszczony, a kamień zostanie wzięty w niewolę. Jednak można zagrać na takim przecięciu, jeśli w wyniku tego ruchu gracz odbierze kamienie przeciwnika.
3. W skrócie: Zasada ochrony nie pozwala na „samobójczy” ruch, który pozbawia gracza oddechów, chyba że taki ruch prowadzi do zdobycia kamieni przeciwnika.

E. Sytuacja „Ko” – Zakaz natychmiastowego odwrotu:

1. Ko to specjalna sytuacja, kiedy jeden gracz może zbić kamień przeciwnika, ale w wyniku tego, przeciwnik może natychmiastowo zbić kamień gracza, tworząc sytuację, która jest identyczna jak przed chwilą.
2. W przypadku „Ko”, gracz nie może od razu zbić przeciwnika w ten sam sposób. Musi zrobić inny ruch lub spasować. Ko zapobiega ciągłemu powtarzaniu tej samej sytuacji, co mogłoby prowadzić do zastoju gry.

F. Koniec gry:

1. Gra kończy się, gdy obaj gracze spasują z rzędu, uznając, że nie ma już sensu wykonywać kolejnych ruchów, ponieważ wynik gry już się nie zmienia.
2. Po zakończeniu gry gracze zliczają punkty:
 - ♣ Punkty zdobywa się za każde wolne przecięcie na planszy, które zostało otoczone przez kamienie gracza.
 - ♣ Gracz zdobywa także punkty za kamienie przeciwnika, które wzięł w niewolę.
3. Gracz, który ma więcej punktów, wygrywa.

Przykłady ruchów:

1. **Początkowy ruch:** Gracz umieszcza kamień na jednym z wolnych przecięć na planszy.
2. **Tworzenie łańcucha:** Jeśli gracz postawi kamień obok innego swojego kamienia, te dwa kamienie tworzą łańcuch. Na przykład, jeśli gracz postawi czarny kamień na przecięciu obok innego czarnego kamienia, te dwa kamienie będą tworzyły łańcuch i będą mogły się wzajemnie wspierać.
3. **Zbijanie kamieni:** Jeśli gracz postawi kamień na przecięciu, które pozbawi kamień przeciwnika wszystkich oddechów, ten kamień zostanie zabrany w niewolę. Gracz może usunąć kamień z planszy i zdobyć punkt.
4. **Zasada ochrony:** Jeśli gracz chce umieścić kamień w środku swojego łańcucha, ale to spowoduje, że łańcuch nie będzie miał już oddechów, ten ruch jest zakazany. Gracz musi wybrać inne przecięcie.

UWAGA: Zestaw przeznaczony do zabawy wyłącznie pod opieką rodzica, opiekuna lub innej osoby dorosłej.

SPECYFIKACJA:

- Wymiary tablicy: 26,5 x 19,5 x 1,5 cm
- Materiał: PVC, metal
- Wymiary kamienia: 6 mm x 17 mm

W ZESTAWIE:

- 1 x plansza do gry
- 361 x kamieni (białe i czarne)