Heykka®

META

START
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
Silky
Classy
Twister
Heykka
Classy
kredki świecowe
24 intensywne kolory
Nasycone i doskonale kryjące

Heykka®

META

11

Silky

Twister

9

10

Silky

Twister

Silky

6

8

7

Twister

5

Silky

Twister

Silky

4

3

Twister

Classy

2

1

Twister

Silky

Heykka

Classy
kredki świecowe
24 intensywne kolory
Nasycone i doskonale kryjące

START

Kolorowe wyzwanie

Zapraszamy Cię do naszego kolorowego świata. Poznaj nas i sprawdź ile wiesz na temat marki Heykka. Nie bój się, sporo odpowiedzi znajdziesz w zasięgu wzroku. Wiele zeleży od Twojego sprytu i bystrego oka. Pamiętaj liczy się dobry humor! Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do mety!

Elementy i przygotowanie do gry:

1. Plansza - wydrukuj planszę i pokolorują ją wg załączonego wzoru lub zgodnie z własnym pomysłem.
2. Pionki - możesz grać gotowymi pionkami lub zrobić własne (szablon pionków i instrukcja ich wykonania dołączona do planszy)
3. Kostka do gry lub żetony do losowania - możesz grać swoją kostką lub przygotować żetony z liczbami (szablon wraz z opisem i instrukcją ich wykonania dołączony do planszy)

Zasady gry:

1. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejność pozostałych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.
2. Każdy uczestnik gry przesuwa pionek o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych oczek lub liczbie znajdującej się na wylosowanym przez niego żetonie.
3. Pionki mogą nad sobą przeskakiwać. Na jednym polu może stać wiecej niż jeden pionek.
4. Na planszy znajdują się pola z różnymi opisami. Gracz musi postępoważ zgodnie z nimi.

Twister (pole w kolorze żółtym) - wykręć się szybko i zwinnie jak kredka Twister. To pole daje Ci dodatkowy rzut/możliwosć dodatkowego losowania żetonu

Silky (pole w kolorze niebieskim) - kredki Silky kochają eksperymentowanie podczas malowania, możesz nimi kolorować oraz... narysować drogę w dół dla innego gracza. Twój przeciwnik (kolejny gracz) cofa się o liczbę wyrzuconych / wylosowanych przez Ciebie oczek.

Pola numerowane:

1. Przejdź do przodu o tyle pól ile liter jest w słowie Heykka.
2. Ile kredek znajduje się na planszy? W nagrodę za dobrą odpowiedź przechodzisz 2 pola dalej, zła cofnie Cię 3 oczka w dół. (nie dotyczy kredek na opakowaniu)
3. W jakim mieście mieszka Heykka? To trudne pytanie, dobra odpowiedź daje Ci dodatkowy rzut.
4. Rusz się do przodu o tyle pól, ile jest ołówków na planszy.
5. Co zdobi opakowanie kredek Heykka? Prawidłowa odpowiedź pozwoli Ci się wspiąć o 4 pola w górę. Jeśli nie znasz odpowiedzi na to pytanie, Twój przeciwnik zyskuje dodatkowy rzut.
6. Policz ile sylab jest w wyrazie kredki i rusz się o taką ilość pól do przodu.
7. Jakim kolorem kredki najbardziej lubisz rysować? Nie martw się, każda odpowiedź jest dobra, dlatego możesz przesunąć się o 1 oczko do przodu.
8. Trafiłeś w piękne okolice, ożywczy zapach kwiatów dodaje Ci wyjątkowej energii - przesuń pionek o 5 pól do przodu.
9. Na planszy jest 10 kwiatów. Jeśli znalazłeś wszystkie, zyskujesz 1 dodatkowy rzut kostką/1 dodatkowy żeton do wylosowania.
10. Na planszy ukryte są nazwy kredek Silky i Classy. Musisz odnaleźć wszystkie nazwy i rozwiązać zadanie matematyczne. Silky - Classy = ? Wynik działania, to ilość pól o którą możesz przesunąć się do przodu.
11. Przeszedłeś długą drogę, odpowiedziałeś na wiele pytań, zmęczenie daje Ci się we znaki. Odetchnij głęboko, uśmiechnij się i powiedz głośno trzy razy "Heykka" i ląduj prosto na upragnionej mecie! Gratulacje!

Odpowiedzi

1. Przejdź do przodu o tyle pól ile liter jest w słowie Heykka.
   Odpowiedź: 6

2. Ile kredek znajduje się na planszy? W nagrodę za dobrą odpowiedź przechodzisz 2 pola dalej, zła cofnie Cię 3 oczka w dół. (nie dotyczy kredek na opakowaniu)
   Odpowiedź: 5

3. W jakim mieście mieszka Heykka? To trudne pytanie, dobra odpowiedź daje Ci dodatkowy rzut.
   Odpowiedź: Gdańsk

4. Rusz się do przodu o tyle pól, ile jest ołówków na planszy.
   Odpowiedź: 4

5. Co zdobi opakowanie kredek Heykka? Prawidłowa odpowiedź pozwoli Ci się wspiąć o 4 pola w górę. Jeśli nie znasz odpowiedzi na to pytanie, Twój przeciwnik zyskuje dodatkowy rzut.
   Odpowiedź: Rośliny/Kwiaty

6. Policz ile sylab jest w wyrazie „kredki" i rusz się o taką ilość pól do przodu.
   Odpowiedź: 2

7. Jakim kolorem kredki najbardziej lubisz rysować? Nie bój się, każda odpowiedź jest dobra, dlatego możesz przesunąć się o 1 oczko do przodu.
   Odpowiedź: dowolny kolor

8. Trafiłeś w piękne okolice, ożywczy zapach kwiatów dodaje Ci wyjątkowej energii
   - przesuń pionek o 5 pól do przodu.

9. Na planszy jest 10 kwiatów. Jeśli znalazłeś wszystkie, zyskujesz 1 dodatkowy rzut kostką/1 dodatkowy żeton do wylosowania.

10. Na planszy ukryte są nazwy kredek Silky i Classy. Musisz odnaleźć wszystkie nazwy i rozwiązać zadanie matematyczne. Silky - Classy = ? Wynik działania, to ilość o którą możesz się przesunąć do przodu.
    Odpowiedź: Silky 9, Classy 5. Działanie 9-5=4

11. Przeszedłeś długą drogę, odpowiedziałeś na wiele pytań, zmęczenie daje Ci się we znaki. Odetchnij głęboko, uśmiechnij się i powiedz głośno trzy razy "Heykka" i ląduj prosto na upragnionej mecie! Gratulacje!

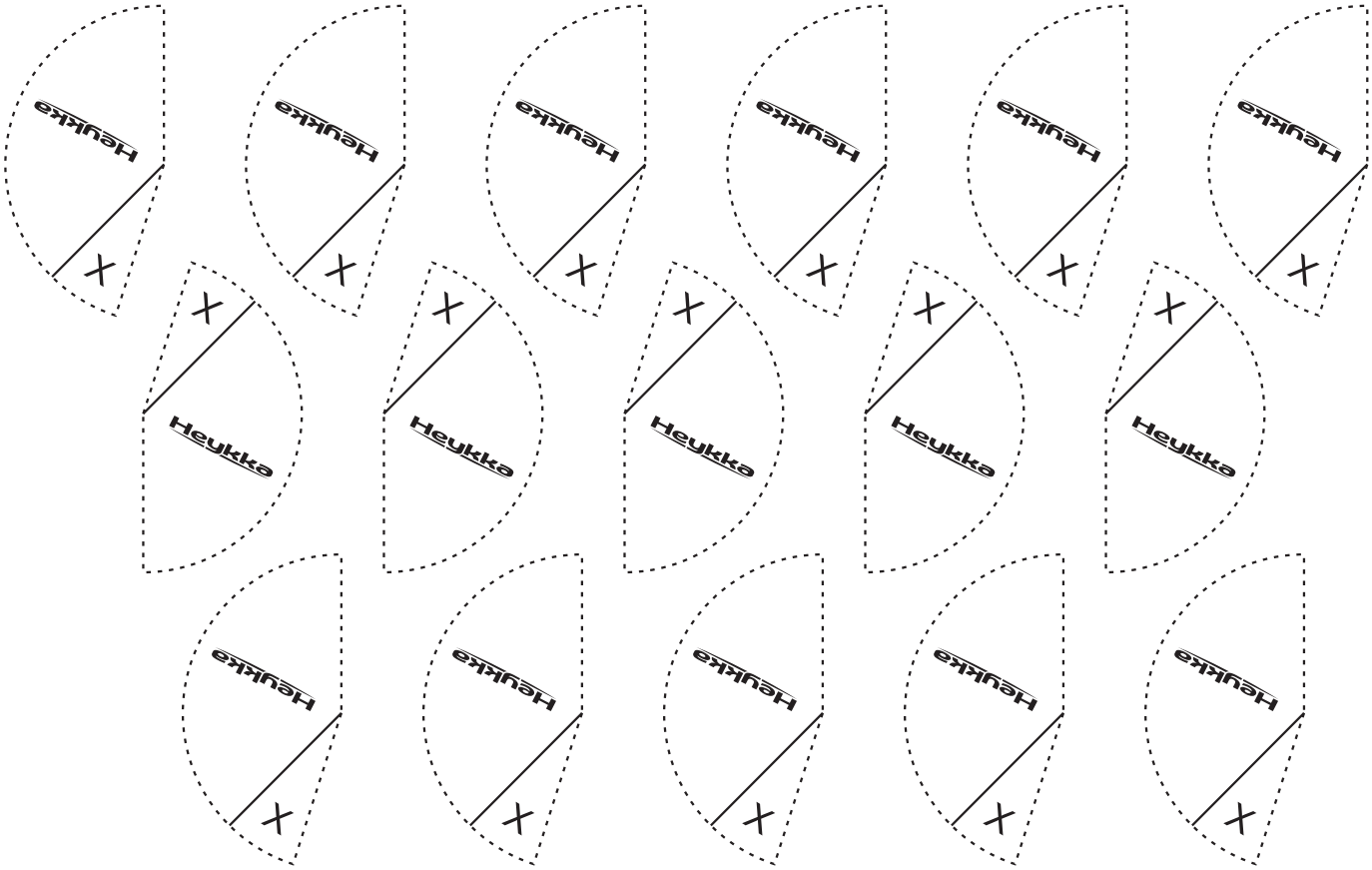
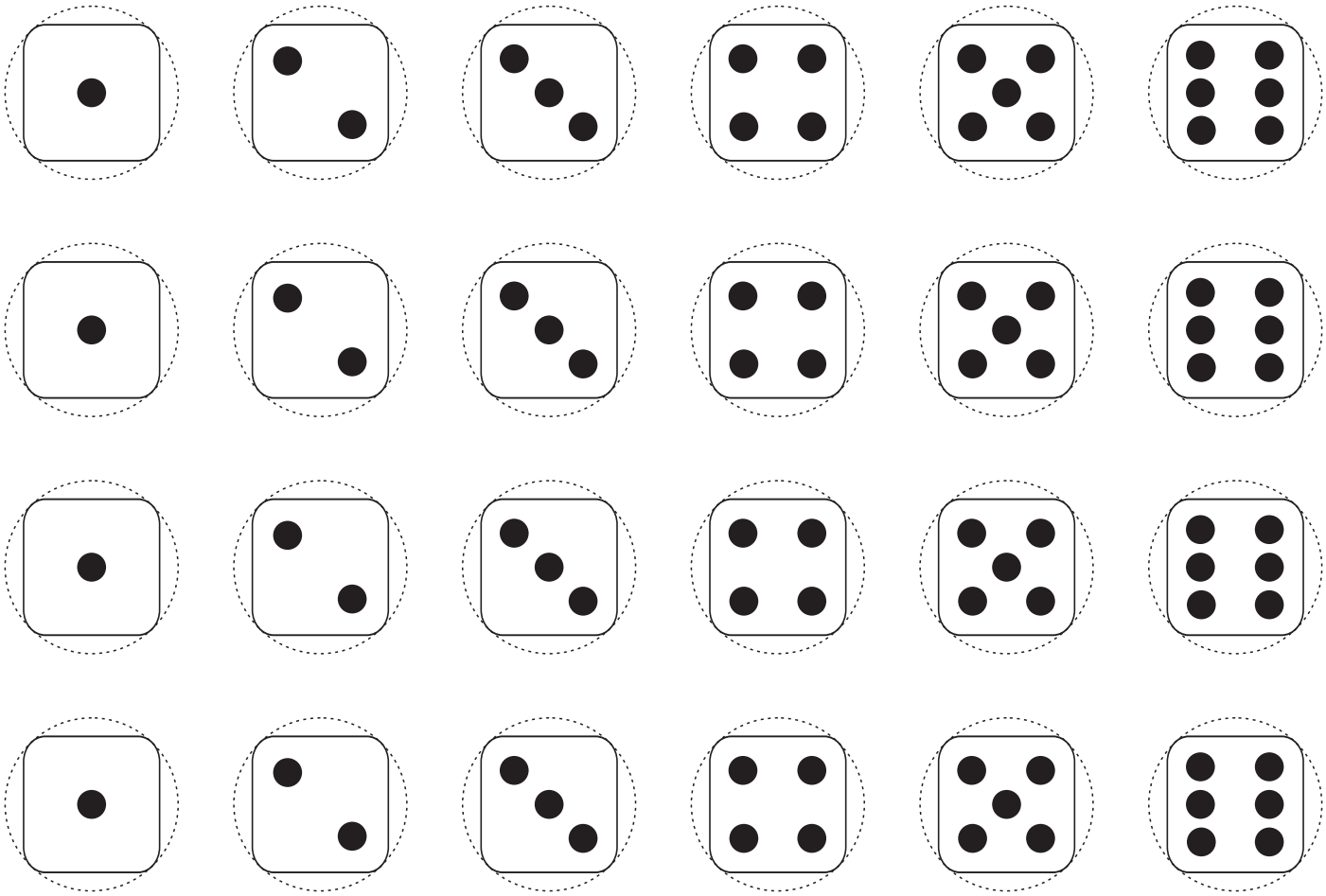
Instrukcja wykonania planszy, pionków i żetonów do gry

Przygotuj:
nożyczki
kredki
klej
kartki (sugerowana gramatura 160 - 220 g)

Plansza:
Wydrukuj planszę i pokoloruj ją wg załączonego wzoru lub własnego pomysłu.
Można również skorzystać z gotowej, kolorowej planszy (potrzebna drukarka do wydruków kolorowych).
W celu zapewnienia większej trwałości planszy i elementów niezbędnych do gry przygotuj sztywniejszy papier (upewnij się jak gruby papier zadrukuje Twoja drukarka, zalecana gramatura od 160- 220 g np. blok techniczny).

Pionki:
Pokoloruj i wytnij pionki wzdłuż przerywanej linii zegnij wzdłuż linii ciągłej i nanieś klej na część z literką "x".
Przyklej ją od wewnętrznej strony, nadając pionkowi kształt stożka. Napis Heykka powinien być widoczny od strony zewnętrznej.

Żetony:
Pokoloruj i wytnij wzdłuż przerywanej linii jeśli chcesz mieć kształt koła. Możesz również nadać żetonom kształt przypominający kostkę do gry (kwadrat) wycinając je wzdłuż linii ciągłej.
Podczas gry żetony powinny znajdować się w nieprzezroczystym woreczku lub kartoniku, można je również ułożyć na stole, w taki sposób aby nie było widać "oczek".

Heykka®

Pionki i żetony