

FIRE QUEST

NA TROPIE PRZYGODY

Przygotowanie do gry:

POCHODNIA

Otwórz komorę na baterie za pomocą śrubokręta. Włóż 3 baterie AA/LR6 1,5 V zgodnie z zaprezentowaną polaryzacją (+/-) i zamknij z powrotem komorę. Przygotuj punkty kontrolne, które składają się z 2 elementów. Aby złożyć punkt kontrolny należy przymocować kołek do korespondującej kolorem podkładki.

D LR20	C LR14	AA LR06	AAA LR03
1,5 V	1,5 V	1,5 V	1,5 V
			2x

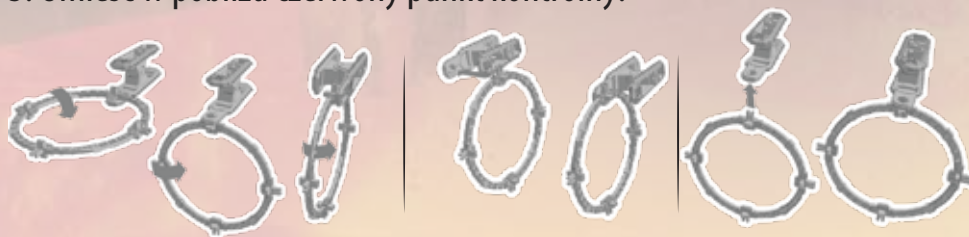


Baterie nie zawarte.



TAJEMNE PRZEJŚCIE

1. Połącz obręcz z zatrzaskiem na trzy przedstawione poniżej sposoby.
2. Zaczep zatrzaski o meble w pokoju.
3. Umieść w pobliżu czerwony punkt kontrolny.



SPACER PO LINIE

1. Połącz linę z niebieskim zatrzaskiem.
2. Zaczep zatrzaski o dwa różne obiekty w pokoju tak by linka została dobrze naciągnięta.
3. Umieść w pobliżu niebieski punkt kontrolny.



Zaaranżuj wszystkie wyzwania w różnych miejscach w pokoju. Upewnij się, że korespondujący z wyzwaniem punkt kontrolny leży w pobliżu.

- #1: MISJA SPECJALNA
- #2: BIEG PRZESZKÓD
- #3: TOR PRZESZKÓD
- #4: SPACER PO LINIE
- #5: TAJEMNE PRZEJŚCIE



FIRE QUEST

NA TROPIE PRZYGODY

Zasady gry:

Włącz pochodnię i umieść w stacji dokującej. Po wyciągnięciu pochodni ze stacji dokującej rozpoczyna się odliczanie czasu. Podążaj za kolorem światła pochodni, aby sprostać wszystkim wyzwaniom. Po zakończeniu piątego wyzwania pochodnia zaświeci wszystkimi kolorami oraz wyda specjalny dźwięk. To oznacza, że musisz prędko odstawić pochodnię w stacji dokującej.

ALARM

Pochodnia posiada dwa rodzaje dźwięku alarmującego o kończącym się czasie. Pierwszy alarm włącza się w 30 sekundzie, a drugi w 45 sekundzie. Każde przypomnienie będzie kosztowało 10 sekund.

GRAJ

Rozgrywkę zaczyna najmłodszy z graczy. Wykonaj wszystkie wyzwania w jak najkrótszym czasie i zdobądź świątynny skarb. Kolor światła pochodni wskaże, które wyzwanie masz wykonać. Jeśli pochodnia zaświeci na niebiesko, biegnij do wyzwania z niebieską linią. Jeśli światło pochodni świeci na czerwono, musisz biec do wyzwania z czerwonymi obręczami... Masz 60 sekund na każde wyzwanie, a każda sekunda liczy się jako 1 punkt. Wszystkie punkty są naliczane na koniec po wykonaniu 5 wyzwań (patrz ZASADY GRY).



#1: MISJA SPECJALNA

Kiedy płomień pochodni zapali się na zielono, wybierz jedną z 5 zielonych kart i postępuj zgodnie z instrukcjami, nie upuszczając płomienia. Przyciśnij pochodnię do zielonego punktu kontrolnego i przejdź do następnego wyzwania. Znaczenie kart:



Usiądź i przełoż pochodnię między nogami.



Uklęknij i obróć pochodnię wokół głowy.



Uklęknij i przełoż pochodnię między nogami.



Stojąc przełoż pochodnię za swoimi plecami.



Podskocz 3 razy trzymając pochodnię.



FIRE QUEST

NA TROPIE PRZYGODY

#2: BIEG PRZEZ LAWĘ

Kiedy płomień pochodni zapali się na żółto, umieść karty do wyzwania „Bieg przez Lawę” na podłodze. Zaczynij od karty z jedną stopą i skończ na karcie z obrotem o 180 stopni. Postępuj według wskazówek przedstawionych na kartach, starając się skończyć bieg jak najszybciej. Kiedy dobiegniesz już do ostatniej karty z obrotem o 180 stopni, obróć się i wróć do pierwszej karty. Po zakończeniu wyzwania przyłóż pochodnię do żółtego punktu kontrolnego i przejdź do następnego wyzwania.



#3: TOR PRZESZKÓD

Kiedy płomień pochodni zapali się na różowo, umieść kartę wskazującą na dowolnym obiekcie, który posłuży Ci za przeszkodę. Będziesz musiał przejść pod stołem, przeskoczyć lub przejść nad krzesłem, cały czas trzymając pochodnię. Zaraz po ukończeniu wyzwania biegnij do różowego punktu kontrolnego, przyłóż do niego pochodnię, a następnie przejdź do następnego wyzwania.

#4: TAJEMNE PRZEJŚCIE

Kiedy płomień pochodni zapali się na czerwono, przełóż pochodnię przez wszystkie obręcze w 60 sekund nie upuszczając płomienia, po czym przyłóż pochodnię do czerwonego punktu kontrolnego.

#5: SPACER PO LINIE

Kiedy płomień pochodni zapali się na niebiesko, zaczep pochodnię na linie i przeciągnij po całej długości tak, aby nie upuścić płomienia pochodni. Kiedy dojdiesz do drugiego zatrzasku, odczep pochodnię i przyłóż ją do niebieskiego punktu kontrolnego.

ALTERNATYWNA ROZGRYWKA

- SZTAFETA: Gracz nr 1 podejmuje pierwsze wyzwanie. Gracz nr 2 podejmuje drugie wyzwanie. Następnie, gracz nr 1 robi trzecie wyzwanie itd., aż skończycie wspólnie 5 wyzwań.

Aby utrudnić rozgrywkę, po upuszczeniu płomienia zaczynasz wyzwanie od nowa.

- W CIEMNOŚCI: Zgaś światło w pokoju. Tylko Twoja pochodnia będzie rozświetlała drogę przygody.

- DOOKOŁA DOMU: Ustaw wszystkie wyzwania w różnych miejscach w domu np. w ogrodzie, na strychu, w sypialni, łazience itd.



FIRE QUEST

NA TROPIE PRZYGODY

Wygraj

ZWYCIĘZCA

Całkowity czas po pięciu wyzwaniach to Twój wynik. Najniższy wynik wygrywa. Twój wynik jest sumą czasów, których potrzebowałeś, by sprostać wszystkim 5 wyzwaniom oraz kar, które otrzymałeś za przekroczenie kolejnych przedziałów czasowych.

PORADY I SZTUCZKI

- Spiesz się powoli, aby nie upuścić płomienia! Stracisz więcej czasu na podnoszenie płomienia z podłogi.

UWAGA: Nie musisz zaczynać wyzwania od początku jeśli Twój płomień spadnie.

Wystarczy umieścić go z powrotem na pochodni.

