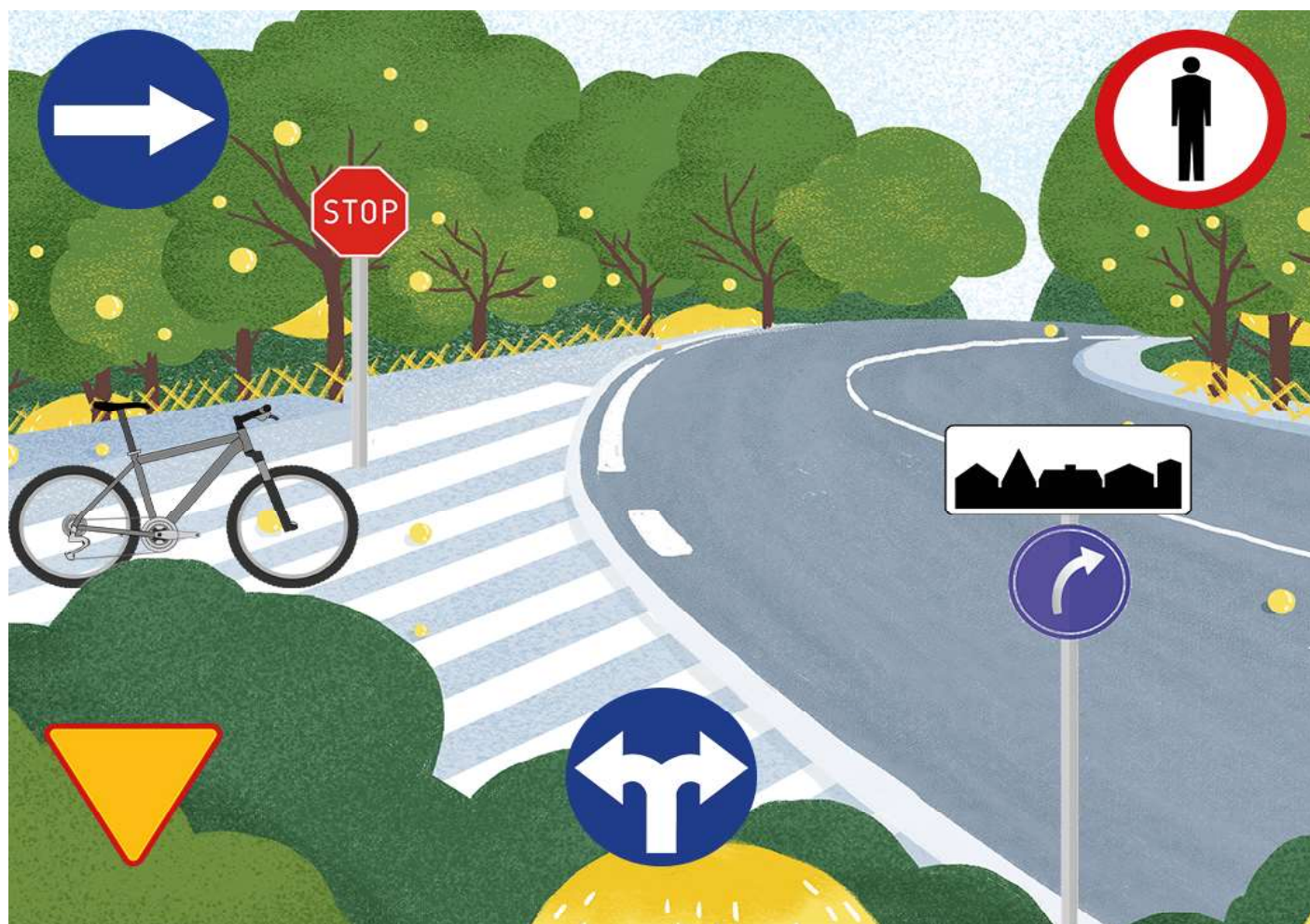




FunFloor

PAKIET KARTA ROWEROWA



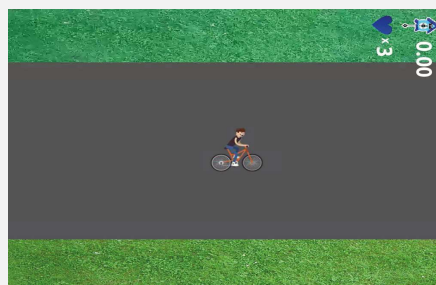
KARTA ROWEROWA



Na środku wyświetla się pytanie dotyczące zasad ruchu drogowego i 4 możliwe odpowiedzi. Zadaniem gracza jest wskazać prawidłową odpowiedź. Im więcej poprawnych odpowiedzi, tym więcej zdobytych punktów.

JAZDA ROWEREM

Gracz jedzie rowerem, jego zadaniem jest przestrzeganie zasad ruchu drogowego i omijanie napotkanych przeszkód. W momencie, gdy gracz najedzie na przeszkodę, traci jedno życie. Każdy gracz ma 3 życia.



ZNAKI OSTRZEGAWCZE



Zegar odmierza czas, z góry spadają różne znaki. Zadaniem gracza jest łapanie tylko znaków ostrzegawczych. Celem gry jest zebranie jak największej ilości znaków ostrzegawczych w ciągu 1 minuty, za każdy poprawny wybór przyznawany jest 1 punkt.

ZNAKI ZAKAZU



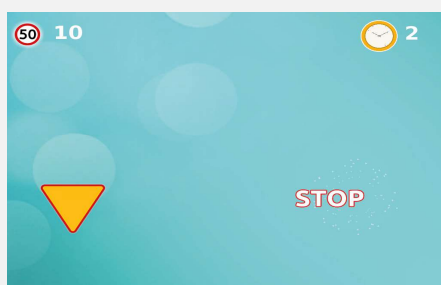
Zegar odmierza czas, z góry spadają różne znaki. Zadaniem gracza jest łapanie tylko znaków zakazu. Celem gry jest zebranie jak największej ilości znaków zakazu w ciągu 1 minuty, za każdy poprawny wybór przyznawany jest 1 punkt.

ZNAKI NAKAZU

Zegar odmierza czas, z góry spadają różne znaki. Zadaniem gracza jest łapanie tylko znaków nakazu. Celem gry jest zebranie jak największej ilości znaków nakazu w ciągu 1 minuty, za każdy poprawny wybór przyznawany jest 1 punkt.



ZŁAP ZNAKI



Po wystartowaniu gry, na planszy pojawia się znak. Zadaniem gracza jest złapać jak najwięcej znaków w ciągu 30 sekund. Żeby złapać znak należy na niego naskoczyć, wówczas pod nim pojawia się jego opis, a zadaniem pozostałych graczy jest odczytanie go na głos.

WSKAŹ ZNAKI



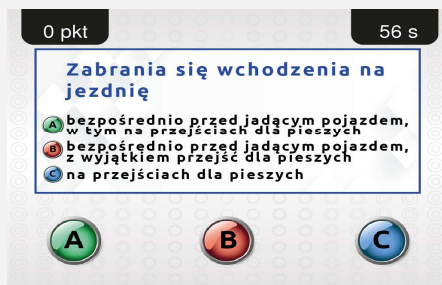
Po wystartowaniu gry na planszy pojawia się 12 różnych znaków. Zadaniem gracza jest wskazać znak odpowiadający nazwie, która jest wyświetlana w lewym górnym rogu.

POJEDYNEK

Każdy rowerzysta powinien wykazać się refleksem. W grze biorą udział dwie osoby, stoją naprzeciw siebie, pojawia się pytanie i dwie możliwe odpowiedzi: TAK lub NIE. Należy jak najszybciej odpowiedzieć na pytanie. Każda poprawna odpowiedź to 1 punkt, natomiast błędna odpowiedź to 1 punkt dla przeciwnika.



ABC



Po wystartowaniu gry zegar zaczyna odmierzać czas i na planszy pojawia się pytanie dotyczące zasad ruchu drogowego z trzema możliwymi odpowiedziami ABC, tylko jedna odpowiedź jest prawidłowa. Zadaniem gracza jest udzielić jak najwięcej poprawnych odpowiedzi w ciągu 1 minuty, za każdą poprawną odpowiedź przyznawane jest 10 punktów.

ZNAKI



Po wystartowaniu gry na planszy wyświetla się 7 różnych znaków, na dole pojawia się opis dotyczący jednego z nich. Zadaniem gracza jest zaznaczyć odpowiedni znak.

XVISION s.c.
20-538 Lublin
ul. Jutrzenki 12/150
tel. 735-740-150
biuro@xvision.pl
www.funfloor.pl