

BUM i BRUM INSTRUKCJA

NA MIEJSCA, GOTOWI, START!

BUM I BRUM. RAJD MALUCHA to wyjątkowa puzzlogra wyścigowa dla 2–4 graczy od 3. roku życia. W czasie emocjonującego wyścigu maluchy ćwiczą spostrzegawczość, planowanie i kreatywność.



CO ZAWIERA PUDEŁKO?

- 4 pionki w kształcie aut + naklejki w odpowiadających im kolorach
- kostkę z czerwonymi naklejkami narzędzi
- kostkę z niebieskimi naklejkami części samochodowych
- 20 puzzli trasy: START, 8 zakrętów, 10 torów prostych, META
- prostą instrukcję
- naklejkową niespodziankę dla fanów motoryzacji!

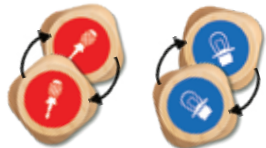
JAK PRZYGOTOWAĆ GRĘ?



1. Gracze nakleją naklejki:

- na pionkach (3 w tym samym kolorze: na każdym boku oraz z przodu auta),
- na 2 kostkach (czerwone naklejki na jednej kostce, niebieskie na drugiej).

UWAGA! Naklejki przyklejamy w taki sposób, by 2 identyczne obrazki (np. przedstawiające śrubokręt) znajdowały się na przeciwległych ściankach danej kostki.



2. Wszyscy razem układają tor wyścigowy z puzzli trasy. Można zainspirować się przykładowymi torami pokazanymi na stronach 3–5 lub stworzyć własny. Do budowy toru wyścigowego używamy dowolnej liczby elementów, dzięki czemu możemy dopasować stopień trudności wyścigu do wieku graczy.

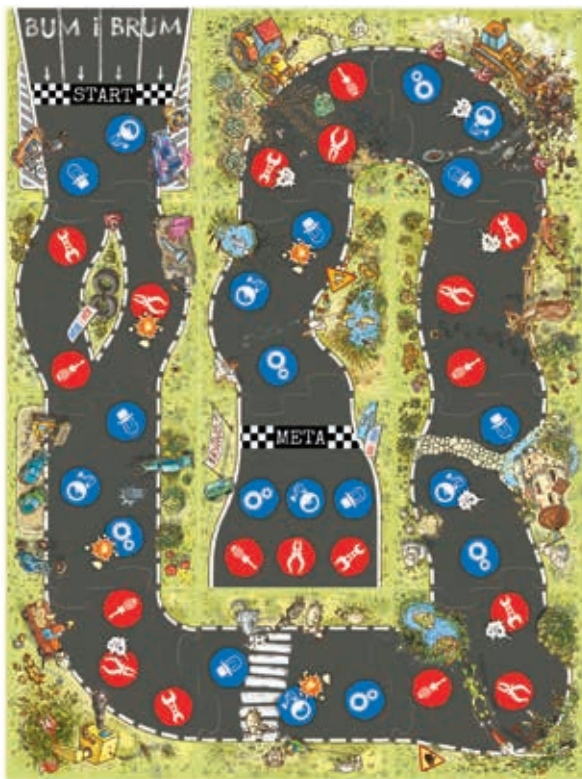
UWAGA! Układając trasę, trzeba pamiętać o kolejności puzzli. Najlepiej, jeśli puzzle z czerwonymi polami narzędzi oraz niebieskimi polami części samochodowych będą układane naprzemiennie (raz jeden, raz drugi). Trasa musi się zaczynać od puzzla „START”, a kończyć tym z napisem „META”.

3. Każdy gracz wybiera swojego malucha (pionek w danym kolorze) **i ustawia go na polu START.** Gdy wszyscy są gotowi, można zaczynać! 3, 2, 1... START!

PRZYKŁADOWE TORY

poziom łatwy








poziom trudny





JAK GRAĆ?

1. Celem graczy jest **jak najszybsze dotarcie do mety**.
2. Gracze wykonują swoje tury po kolei, **zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**. Rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten, który ostatnio siedział za kierownicą.
3. W swojej turze każdy gracz wybiera 1 kostkę  lub  i wykonuje rzut. Następnie przesuwa swój pionek do przodu na **najbliższe wolne pole** z obrazkiem, który wypadł na kostce.

UWAGA! Pionek należy stawiać w taki sposób, by zastaniał obrazek na danym polu. **Gracz nie może się zatrzymać na polu już zajęтым**. W takim wypadku musi wyprzedzić innego malucha i przemieścić się dalej, na najbliższe **wolne pole** z właściwym obrazkiem.

4. **Gdy gracz zatrzyma się na polu z , musi zawołać: „BUM!”**. Jest to sygnał, że gołąb narobił maluchowi na szybę i trzeba ją wyczyścić. Dlatego w następnej turze gracz nie rzuca kostką, tylko **przesuwa swoje autko o 1 pole do przodu lub** – jeśli to pole jest zajęte – **na najbliższe wolne pole**.

UWAGA! Może się zdarzyć, że wskutek tego autko wjedzie na pole z , albo nawet dotrze do METY!

5. **Gdy gracz zatrzyma się na polu z , musi zawołać: „BRUM!”**. Jest to sygnał, że maluch odpala nitro. Dlatego jeszcze w tym samym ruchu przyspiesza i **przemieszcza swoje auto o 2 pola do przodu!** Jeśli stoi tam inny maluch, gracz przemieszcza się dalej, na najbliższe wolne pole.

KTO WYGRYWA?

Na końcu trasy znajduje się 6 obrazków występujących na obu kostkach. Można użyć każdego z nich, aby wjechać na METĘ!

Maluch, który zrobi to jako pierwszy, wygrywa!



UWAGA! Wybór kostki ma znaczenie. Czasami użycie czerwonej kostki narzędzi będzie bardziej korzystne niż użycie niebieskiej kostki części samochodowych. Dzieci szybko to zrozumieją i będą dokonywać najlepszych wyborów.

WSKAZÓWKI



1. Aby uatrakcyjnić zabawę, gracze mogą nadawać imiona swoim maluchom, np. **KASZLAK, BOBIK, MAURYCY, FIATKO, FIACIK, BOTOTO...**

2. Gdy w ułożonej przez graczy trasie zostanie użyty **specjalny puzzle z rozwidleniem drogi**, wszyscy wspólnie muszą ustalić, w jaki sposób maluchy będą poruszać się na tym odcinku trasy. Można go pokonać na 2 sposoby:

- trzymając się drogi, zgodnie z białymi liniami, które wyznaczają trasę (wówczas nie można ich przekraczać),
- poruszając się „pole po polu/symbol po symbolu”, zgodnie z zasadami przemieszczania opisanymi w punktach 3–5 w części **JAK GRAĆ?**



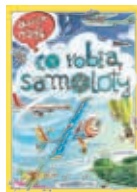
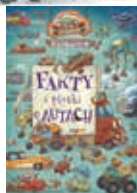
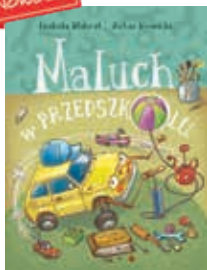
WARIANT TRUDNIEJSZY: RAJD MISTRZÓW

W tym wariantcie obowiązują te same zasady, lecz:

- ograniczamy liczbę graczy do 2,
- każdy z graczy porusza się 2 maluchami i wygrywa ten, który jako pierwszy dotrze nimi do METY!

POLECAMY TAKŻE KSIĄŻKI Z ILUSTRACJAMI ARTURA NOWICKIEGO

NOWOŚĆ



Copyright by Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”,
Warszawa 2024

Autor gry: *Ignacy Nowicki*

Ilustracje: *Artur Nowicki*

Redakcja: *Justyna Kesler*

Konsultacje: *Karol Popiński, Justyna Kesler*

Redaktor prowadząca serię „Maluch”: *Katarzyna Piętko*

Opieka redakcyjna: *Magdalena Korobkiewicz*

Korekta: *Joanna Kończak*

Projekt graficzny i DTP: *Monika Pietras*

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA Sp. z o.o.

05-075 Warszawa-Wesoła, ul. Apełeczna 6

tel. 22 643 93 89, 22 331 91 49;

e-mail: naszaksięgarnia@nk.com.pl

Dział zabawek: *Justyna Kesler, Magdalena Biernacka*

Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, Warszawa 2024 r.

 Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

Wyprodukowano w Polsce