



JÁTÉKSZABÁLY

- 2-5 játékos számára, 5 éves kortól
- 1 játék kb. 20 perc

Kezdődhet a játék

A Demo/On/Off kapcsoló a szerkezet alján található. A játék elkezdéséhez csúsztasd a kapcsolót 'On' állásba. Kikapcsolni az 'Off' állásba csúsztatással lehet. Ha elfelejtetd kikapcsolni a készüléket, pár perc után automatikusan leáll. Ilyenkor először az 'Off', majd újra az 'On' állásba kapcsolással lehet elindítani.

Jó hír!

A játék elkezdéséhez még a szabályokat sem kell elolvasnod! Sima ügy lesz, hiszen van egy Játékmesterünk, aki mindenre figyel: röviden elmondja a szabályokat, hasznos tanácsokat ad, bemondja mennyi az állás, stb. Mi sem egyszerűbb!

Mondjuk, ha a játékszabályok bújása a hobbid (vannak ilyen emberek!) el is olvashatod. De enélkül is el tudtok kezdeni játszani.

A TIPPEK részben találsz olyan tudnivalókat, amiket a Játékmester nem fog elmondani neked.

A kezdéshez

Válasszatok magatoknak egy-egy színt és nyomjátok meg a gombokat. Ha már mindenki választott, nyomjátok meg középen a ZÖLD mosolygós gombot.

A játék célja

A Játékmester sok-sok örült állítást fog mondani. Nektek egyszerűen csak meg kell tippelni, hogy az elhangzott állítás igaz-e vagy hamis.

A válaszadáshoz először mindig a saját gombokat kell megnyomni. Utána a középső ZÖLD mosolygós gombot, ha igaznak, a PIROS szomorú gombot, ha hamisnak tippel az elhangzottakat. Légy résen, mert csak pár másodperced van kitalálni mit tippelj.

Ha jól válaszolsz, egy pontot nyersz. De ha elszúrod vagy kifutsz az időből, két pont levonás jár! Minden játékos 20 ponttal indul, de a pontok nem tudnak 0 alá csökkenni.

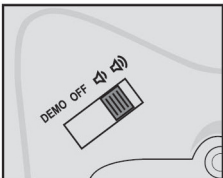
Az nyer, aki a játék végéig a legtöbb pontot zsebelte be. Hajrá, dolgozzon a szürkeállomány!

A játék menete

- A vetélkedő 3 körből áll.
- Az első körben a Játékmester választja ki, hogy melyik játékosnak kell éppen válaszolnia.
- A második körben már csak az válaszolhat, aki először nyomja meg a saját gombját. A kezetekeket az asztalra kell tenni és az asztalon tartani, amíg a Játékmester be nem fejezi a kérdést. Ha valamelyikőtök egyik kérdésre sem válaszol, valószínűleg pontokat fog veszíteni büntetésből. Úgyhogy csipkedjétek magatokat!
- A harmadik körben már bárkinek a gombját megnyomhatjátok: nyomd a sajátod, ha Te akarod megválaszolni, vagy az ellenfeledét, hogy válaszra kényszerítsd. Nincs irgalom!

Tippek

- **SZÜNET:** Szüneteltetni tudjátok a vetélkedőt, mondjuk ha megbeszélnétek az egyik kérdést, vagy ha elfogyott az innivaló és valakinek hozni kell. Ehhez csak meg kell nyomni a középső ZÖLD mosolygós és PIROS szomorú gombot egyszerre. Az újraindításhoz ismét ugyanezt kell tennetek.
- **ISMÉTLÉS:** előfordulhat, hogy a lármás játékosok csacsognak, vagy zajongnak ahelyett, hogy a Játékmesterre figyelnének – ekkor, megisméltethetjük az állítást a Játékmesterrel, a középső ZÖLD mosolygós gombot kétszer gyorsan lenyomva – de ezt csak addig teheted meg, amíg bármely másik játékos nem nyomta le a gombját.
- **KI VEZET:** A játék alatt a Játékmester még azt is megmondja, hogy éppen ki áll az élen. Ennek a játékosnak a gombját a következő kérdés előtt egy pillanatra megvilágítja. Ha új játékos kerül az élre, az ő gombját világítja meg és trombitálásszerű hangot ad. Így legalább észbe kaptok!



- **PONTSZÁMOK:** A Játékmester minden kör végén bemondja a pontszámokat. Ha ezt egy adott kör közben szeretnétek megtudni, tartsátok a középső ZÖLD mosolygós és PIROS szomorú gombot egyszerre lenyomva, legalább 3 másodpercig. Ha a pontszámok bemondása közben visszatérnétek a játékhoz, nyomjátok meg bármelyik játékos gombját.
- **JAVÍTÁS:** Ha rajtad volt a sor és egy kedves ellenfeled csalásból rosszul válaszolt a nevedben, a Te gombodat megnyomva, ezt kijavíthatod, ha közben a PIROS szomorú gombot egymás után kétszer megnyomod. A Játékmester jó fej lesz, nem számolja az előző választ és felteszi a kérdést neked még egyszer.
- **ÁTUGRÁS:** A Játékmester minden játék elején gondosan ismerteti a szabályokat, de ha el szeretné hallgattatni, mert már kívülről fújod az egészet, nyomd meg bármely játékos gombját, míg a szabályokat mondja a körök elején, így átugorhatod ezt a részt.
- **DÖNTETLEN:** Ha a vetélkedő végén többen is ugyanannyi ponttal álltok az élen, a Játékmester újabb kérdéseket tesz fel, hogy egy győztest hirdethessen, egészen addig kérdez, míg csak egyikőtök válaszol helyesen.

Hibaelhárítás

- A fények halványak vagy nem villognak - Merül az elem, cseréljétek ki.
- Játék közben a szerkezet leáll és a gombok nem reagálnak - Véletlenül SZÜNET módba tettétek. Nyomjátok meg egyszerre a középső ZÖLD mosolygós és PIROS szomorú gombot, ekkor elvileg folytatódnia kell a játéknak. Ha nem így történik, az elemek lemerültek. Cseréld ki őket!

Az elemek behelyezése:

A játék működéséhez három 1.5V « AA » (R6) típusú elem szükséges. Az elemek tartozékok. Az elemek kizárólag az üzletben történő kipróbálás végett lettek behelyezve és nem hosszú élettartamúak. A termék megfelelő működésének biztosítása érdekében az alkáli elemek használata javasolt. Az első használat előtt kérjük cserélje ki az elemeket. Az újratölthető elemek használata nem javasolt, mert nem biztosítják a megfelelő áramellátást. Egy csavarhúzó segítségével nyissa ki az elemtartó rekeszt, amelyet a játék alján található. Helyezze be az elemeket ügyelve a helyes polarításra, melyet ábra jelez a rekesz belsejében. Zárja vissza az elemtartó rekesz fedelét.

Az elemek használatára vonatkozó fontos tudnivalók:

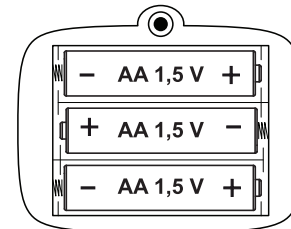
A termék megfelelő működésének biztosítása érdekében az alkáli elemek használata javasolt. Az újratölthető elemek használata nem javasolt, mert nem biztosítják a megfelelő áramellátást. Kizárólag a gyártó által meghatározott típusú elemet használja. Ne keverje a régi és új elemeket. Ne keverje a különböző típusú elemeket (standard alkáli [karbon-cink] és újratölthető [nikkel-kadmium]). Az elemek behelyezésénél ügyeljünk a helyes polarításra. Az elemek kivezetéseit ne zárja rövidre. Amennyiben a terméket hosszabb ideig nem használja, távolítsa el az elemeket. Ne próbálja meg tölteni a nem újratölthető elemeket. Töltés előtt távolítsa el az újratölthető elemeket a játékból. Az elemeket rendszeresen ellenőrizze. A lemerült elemeket távolítsa el a játékból. Az elemek cseréje mindig felnőtt felügyeletével történjen. Az újratölthető elemek töltését mindig felnőtt felügyelettel végezzük. Az elhasznált elemeket ne dobja tűzbe, a természetbe, vagy háztartási hulladékba. Vigye azokat a helyileg illetékes gyűjtőpontra, vagy újrahasznosító létesítménybe. Amennyiben a játék hangja lassul vagy torzul: elemcsere szükséges.

Biztonsági figyelmeztetések:

A használati utasítást tegye el, később szüksége lehet rá. Kérjük, kövesse az alábbi utasításokat a játék megóvása érdekében:

- Tárolja száraz helyen.
- Ne tegye közvetlen napfényre és tartsa távol hőforrástól.
- Ne szerelje szét a játékot.
- Nedves ruha segítségével törölje tisztára a játékot.

Ha huzamosabb ideig nem használja a játékot, távolítsa el belőle az elemeket.



Az elemek helyes behelyezése



A játék az elektromos hulladékkezeléshez kapcsolódó „selective sorting” jellel van ellátva. Eszerint a terméket a 2002/96/CE EU direktívának megfelelően, a környezeti terhelés csökkentését szem előtt tartó szelektív hulladékgyűjtő rendszerben kell kezelni. További információkért kérjük, keresse helyi szolgáltatóját. A nem külön gyűjtendő kategóriába sorolt elektromos berendezések ártalmas anyag tartalmuk miatt potenciális veszélyt jelentenek a környezetre és az egészségre. Ólomtartalom magasabb, mint 0,004%. A kimerült elemeket távolítsa el és kijelölt szelektív gyűjtőpontokon adja le.

Figyelem! 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára nem ajánlott. Apró alkatrészek. Fulladásveszély.

Gyártó:
zan-zoon
©2015 Zanzoon
90 rue de Villiers
92300 Levallois-Perret - France
Email: zanzoon@zanzoon.net
www.zanzoon.net

Modell & Hobby
TOYS
interaktív

A Játékmester magyar hangja: Kisfalusi Lehel
Magyarországon importálja és forgalmazza:
Modell & Hobby Kft.
1033 Budapest,
Szőlőkert u. 4/B
Tel.: (1) 431-7451,
www.modellhobby.hu

Cikkszám: 4518098