



Kreatív kommunikációs parti játék.

2 - 12 játékos részére 5 éves kortól

Tervezte: Los Rodriguez

Piatnik játékszám: **744969**

© Piatnik, 1998, 2017

Printed in Austria



A játék tartalma

55 képes játékkártya

1 bomba, ami az időmérőt rejt

1 játékszabály

A játékhoz szükség van még 2 db AAA 1,5 Voltos elemre.

A játék célja

Mondj gyorsan egy szót a kártyán lévő képpel kapcsolatban, majd passzold az időmérőt!

Aki nem tud gyorsan szót mondani, és a kezében marad az időmérő, az büntetésül megtartja a lapot.

Az nyer, akinek a játék végén a legkevesebb lapja van!

A játék elemei részletesen:

A „Tick... Tack... Bumm” egy elektronikus időmérő szerkezet.

Senki sem tudja, hogy éppen mennyi ideig ketyeg.

Tíz, húsz másodpercig, vagy perceken keresztül?

Az első játék megkezdése előtt az időmérő szerkezet alján található műanyag lapocskát ki kell húzni.

A kártyákon vidám, szórakoztató rajzok vannak. Segíthet a gyerekeknek a játékban, ha az első játék előtt a kártyákat közösen átnézzük velük és megbeszéljük a képekhez kapcsolódó szavakat.

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd, aki a következő dolgokat teszi:

- 1, Elindítja az időmérőt úgy, hogy megnyomja a bombán lévő indítógombot.
- 2, Felfordítja és mindenki számára jól láthatóan leteszi a pakli legfelső kártyáját.
- 3, Mond egy megfelelő szót a kártyán lévő képpel kapcsolatban és továbbpasszolja a bal oldali játékosársának a bombát.

Példa: A kártyán egy strand látható. A lehetséges szavak: nyugagy, nyaralás, tenger, napsütés, ...stb.

Ha sikerült egy megfelelő szót mondani, akkor gyorsan tovább kell adni a bombát a bal oldali szomszédnak. Neki szintén mondania kell egy szót, továbbadni a bombát és így tovább.

Robban a bomba!

A kört az a játékos veszíti el, akinek a kezében a bomba felrobban.

Büntetésképpen magához veszi a kártyát, majd a fent leírtak szerint új kört indít.

Figyelem! A bombát mindig azonnal át kell venni, senki sem vonakodhat.

A játék vége

Amint valaki felveszi a 13. kártyát a játéknak vége van. Az nyer, akinek a legkevesebb kártyája van. Ha két vagy több játékos ugyanannyi kártyával rendelkezik, akkor addig játszanak, míg egyértelmű nem lesz, hogy ki a győztes.

Variációk a játék nehezítésére

Annak érdekében, hogy a játék nehezebb legyen, és nagyobb gyermekeknek is izgalmas legyen a következő nehezítéseket alkalmazhatjuk.

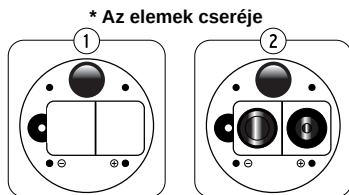
A játék menete teljesen azonos a fent leírtakkal, csak a szavaknak ABC növekvő, vagy csökkenő sorrendben kell lenniük, melyet előre meghatározunk.

Példa: A kártyán a kert látható. A lehetséges szavak: ablak, alma, almafa, fű, gereblye..., de a gereblye szó után már nem mondható például a „gazda”.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Elemcsere:

A játék két AAA 1,5 Voltos elemmel működik. A játék elemek nélkül kerül forgalomba. Az elemcseréhez lazítsa meg a kis csavart, a bomba alsó részén, majd helyezze be a csereelemeket pólusuknak megfelelően a nyílásba. Végül rögzítse a fedőt a csavarral.



- Az elemeket csak felnőtt cserélheti ki.
- Az elemtartó belsejében ne nyúljon az érintkezéshez, mert rövidzárlatot okozhat!
- A lemerült elemet ki kell venni a játékból.
- Az elemeken található + és - pólusoknak megfelelően kell azokat az elemtartóban elhelyezni.
- Új és lemerült elemet ne használjon együtt!
- Csak azonos típusú elemek használata ajánlott.
- Ne használjon standard elemet alkalikus vagy tölthető elemmel együtt!
- Nem tölthető elemet ne próbáljon feltölteni!
- Tilos az elemeket tűzbe dobni, mert robbanhatnak!
- Védje a környezetet, és a használt elemet a szelektív gyűjtőbe dobja!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu www.piatnikbp.hu

Származási hely: EU

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!

Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz!

Őrizze meg a címet! A változtatás jogát fenntartjuk! Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal!



piatnik.com