

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az összes csapat játszott egy kört. A nyertes az a csapat, akinek a legtöbb lapot sikerült összegyűjtenie.

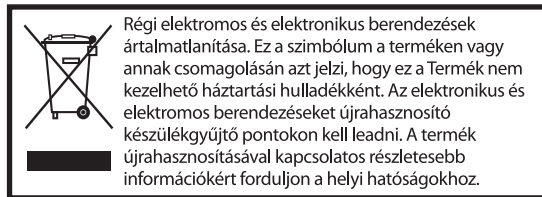
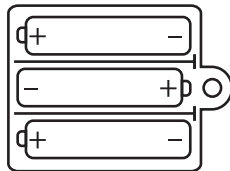
3. JÁTÉKMÓD - EGY MINDENKIÉRT, MINDENKI EGYÉRT

2-3 játékos részére

- 1 Ebben a játékban 2-3 játékos egyénileg játszik, nincsenek csapatok.
- 2 A játékosok megállapodnak, hogy hány kört fognak játszani, és hogy ki lesz az első játékmester.
- 3 A szabályok megegyeznek az 1. és 2. játéknál leírtakkal. A játékmester minden körben más. A nyertes az, aki az előre meghatározott körök alatt a legtöbb kártyát tudja összegyűjteni.

ELEMEKRE VONATKOZÓ FIGYELMEZTETÉSEK

- Az optimális teljesítmény érdekében alkáli elemeket ajánlunk.
- Az elemcserét felnőtt végezze az alábbiak szerint: egy kereszthornyos csavarhúzó segítségével nyissa ki a készülék hátoldalán lévő fedelet. Helyezze be az elemeket, ügyelve arra, hogy az elemeken lévő + és - jelek megegyezzenek a rekeszben lévő + és - jelölésekkel.
- Ne töltsen újra a nem újratölthető elemeket.
- Különböző típusú elemeket vagy új és használt elemeket nem szabad összekeverni.
- Az újratölthető elemeket töltés előtt ki kell venni a játékból.
- Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad tölteni.
- Csak az ajánlott vagy azzal megegyező típusú elemeket szabad használni.
- Az elemeket a megfelelő polaritással kell behelyezni.
- Vegye ki az elemeket a játékból, ha azt hosszabb ideig nem fogja használni.
- Vegye ki a játékból a lemerült (használt) elemeket.
- Ne zárja rövidre a tápcsatlakozókat.
- Az elemeket felnőttnek kell kicserélnie.
- Ne próbálja meg az akkumulátoros termékeket a hálózatról táplálni, és ne dugja be a csatlakozó vezetékeket az elektromos aljzatba.
- A használt elemeket és akkumulátorokat egy újrahasznosítási ponton adja le. Soha ne dobja az elemeket és akkumulátorokat tűzbe.



FIGYELMEZTETÉS! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára, fulladásveszély - apró alkatrészeket tartalmaz.

Feltalálók: Mike Hirtle, Bob Jeffway és Brad Ross.

©2022 John Adams Leisure Ltd.

John Adams Leisure Ltd, Hercules House, Pierson Road, Enterprise Campus, Alconbury Weald, Huntingdon, Cambridgeshire PE28 4YA.

Kérjük, őrizze meg ezt az információt, később szüksége lehet rá. Származási ország: Kína.



8+ | 3+



ÍRD KÖRÜL, RAJZOLJ, MUTOGASS... VERSENYEZZ AZ IDŐVEL!

A DOBOZ TARTALMA



- 1 db világító óra
- 120 db kétoldalas játékkártya
- 1 db letörölhető rajztábla
- 1 db táblafilc
- 1 db játéktábla

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezze 3 db AAA elemet az órába (a csomagolás az elemeket nem tartalmazza).
- 2 A játéktáblát rakjátok a játékosok közé.
- 3 A kártyákat keverjétek meg, és egyenlő mennyiségben osszátok szét a tábla közepén lévő 2 tartóban, majd a tábla szélén lévő 12 tartóba tegyetek 1-1 kártyát.

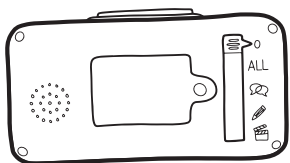
A kártyák kétoldalasak, a játék 3 nehézségi szinten játszható:

- csak képekkel (könnyű),
- csak szavakkal (közepes)
- vagy képekkel és szavakkal (nehéz)

JÁTÉKMÓD - KI A NYERŐ?

Egyéni játék 3-6 játékos részére

- 1** Az első játékmester az lesz, akinek legutóbb volt a születésnapja. A továbbiakban a játékosok az óramutató járásának irányában lesznek játékmesterek.
- 2** A feladványkártyát minden körben az a játékos kapja meg, aki a feladványt megfejtette. A kör végén a játékmester ugyanannyi kártyát kap, mint az adott körben legtöbb kártyát gyűjtő társa. Ezeket a kártyákat a fel nem használt kártyák közül veheti fel.
- 3** Állítsátok az óra hátoldalán lévő kapcsolót a megfelelő állásba:



Körülírás Rajz Mutogatás

A körülírás módban a játékmesternek szavakkal kell leírnia a feladványt – a feladvány szó nem mondható ki semmilyen formában.

A rajz módban a játékmesternek le kell rajzolnia a feladványt – a kártyán szereplő kép lemásolása nem megengedett.

A mutogatás módban a játékmesternek el kell játszania a feladványt.

Ha a készülék ALL módban van, akkor a három akció közül az óra véletlenszerűen választ ki egyet.

- 4** Az órát a játékmester kezeli, a többi játékos feladata a feladvány megfejtése.
- 5** Ha mindenki készen áll, a játékmester úgy fordítja az órát, hogy a kijelzőt csak ő láthassa. Ha rajzolás vagy ALL módban játszanak, akkor maga elé teszi a rajztáblát és a tollat. Társai figyelmesen megnézik táblára kirakott képeket.
- 6** A játékmester megnyomja az óra tetején lévő gombot, ekkor a kijelző jobb oldalán felvillan egy négyzet – ez jelöli ki az adott körben a feladványt. A kijelző bal szélén lévő piktogramok mutatják meg a játékmesternek, hogy körülírni, lerajzolni, vagy elmutogatni kell a feladványt.
- 7** A játékmesternek a megadott módon kell bemutatnia az órán megjelölt képet.
- 8** A kör addig tart, amíg a kitalálók meg nem fejtik mind a 12 kártyát, vagy amíg az óra le nem jár.

- 9** A kör végén a kitalálók megszámozzák a kör során gyűjtött kártyáikat, majd a játékmester a maradék kártyák paklijából annyi kártyát húzhat, amennyit a legtöbb lapot megszerző kitaláló gyűjtött.
- 10** A következő körben a játékmestertől balra ülő játékos lesz az új játékmester. Az órát, a táblát és a tollat tovább kell adni az új játékmesternek.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor és véget, amikor már az összes játékos volt játékmester. A nyertes az, akinek a legtöbb lapot sikerült összegyűjtenie.

2. JÁTÉKMÓD - EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Csapatjáték (4 vagy több játékos)

- 1** A játékosokat osszátok két, vagy több csapatra. Minden csapatban legalább két játékos legyen.
- 2** A legidősebb játékos csapata kezd. Minden csapat kijelöl egy játékmestert, aki majd az órát kezeli, a többiek mind kitalálók.
- 3** Állítsátok az óra hátoldalán lévő kapcsolót a megfelelő állásba.
- 4** Ha mindenki készen áll, indulhat a játék: A játékmester maga felé fordítja az órát, és maga elé rakja a táblát és a tollat. A kitalálók figyelmesen megnézik a 12 képet.
- 5** A játékmester megnyomja az óra tetején lévő gombot, ekkor a kijelző jobb oldalán felvillan egy négyzet – ez jelöli ki az adott körben a feladványt. A kijelző bal szélén lévő piktogramok mutatják meg a játékmesternek, hogy körülírni, lerajzolni, vagy elmutogatni kell a feladványt.
- 6** A játékmesternek a megadott módon kell bemutatnia az órán megjelölt képet.
- 7** A kör addig tart, amíg a kitalálók meg nem fejtik mind a 12 kártyát, vagy amíg az óra le nem jár.
- 8** A kör végén az órát tovább kell adni a következő csapat játékmesterének. A táblát a játékmester feltölti újabb feladványokkal, majd maga felé fordítja az órát, és megnyomja az óra tetején lévő gombot.