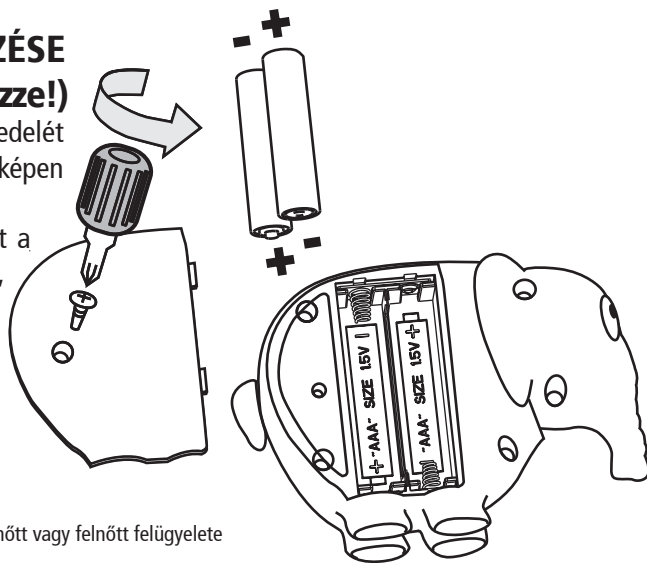


AZ ELEMOK BEHELYEZÉSE (Kizárólag felnőtt végezze!)

- Távolítsd el az elemtartó fedelét csavarhúzó segítségével a képen látható módon
- Helyezz be 2 db AAA elemet a képen feltüntetett módon, figyelve a (+) és (-) pólusok helyességére
- Helyezd vissza a fedelet és rögzítsd a csavar segítségével



Figyelem!

- az elemek behelyezését vagy cseréjét felnőtt vagy felnőtt felügyelete mellett végezzék
- figyeljen az elemek megfelelő behelyezésére a (+) és (-) pólusok helyességére
- a megbízható működés érdekében javasoljuk, hogy használjon új alkáli elemeket
- ne keverje a régi és az új elemeket!
- a nem újratölthető elemeket nem szabad újratölteni
- az újratölthető elemeket az újratöltés előtt ki kell venni a játékból
- az újratölthető elemeket csak felnőtt töltheti újra
- ne keverje a különböző típusú elemeket, vagy az új elemeket a régiekkel!
- javasoljuk, hogy csak azonos típusú elemeket használjanak
- a lemerült elemeket távolítsa el a játékból
- ne keverje az alkáli, klasszikus (szén-cink) és az újratölthető (nikkel-kadmium) elemeket!
- kizárólag ugyanolyan vagy egyenértékű elemeket használjon egyszerre
- ha a játékot hosszabb ideig nem használják, mindig vegye ki az elemeket a játékból
- tartsa távol a játékot napfénytől és/vagy közvetlen hőtől
- a játékot ne merítse vízbe, mivel az károsíthatja az elektromos részeket
- tartsa meg a használati útmutatót későbbi felhasználásra!
- a felhasználó a terméket pontosan az utasítások szerint működtesse
- elektrosztatikus környezetben a minta lehet, hogy nem fog megfelelően működni, valamint a felhasználónak lehet, hogy újra be kell azt állítania



FIGYELEM! FULLADÁSVESZÉLY! Apró alkatrészek lenyelésének veszélye miatt 3 éves kor alatt tilos! Kérjük, tartsa meg a csomagolást későbbi felhasználásra.

A tartalom és a termék színe eltérhet a csomagoláson feltüntetett képtől. Származási ország: Kína
©2015 MEGABLEU, France. STORIGOLO bejegyzett márkanév. Minden jog fenntartva.

Gyártja: MEGABLEU Z.I. La Beaugardiére, 61190 Randonnai, Franciaország - www.megableu.com
Importálja és forgalmazza: Kensho Kft. Budapest 1037,
Csillaghegyi út 13. Tel.: 244-8009, info@kensho.hu



Keresd további termékeinket
weboldalunkon:



Jatektenger.hu



JÁTÉKSZABÁLY 2-8 játékos – 6 éves kortól

A KÉSZLET TARTALMA:

150 db képes kártya, 1 elefánt formájú időzítő*, 1 gömbakvárium, 1 aranyhal kartonpapírból, 1 játékszabályzat.

* 2 db AAA elemmel működik, amelyet a készlet nem tartalmazza.

A JÁTÉK CÉLJA:

Találj ki vicces, valóságos vagy furcsa történeteket a kártyák felhasználásával, az időzítő megszólalása után pedig sorold fel a képeket a helyes sorrendben!

ELŐKÉSZÜLET:

Keverd meg a kártyákat, majd képpel lefelé helyezd el a paklit az asztalon úgy, hogy minden játékos elérje.

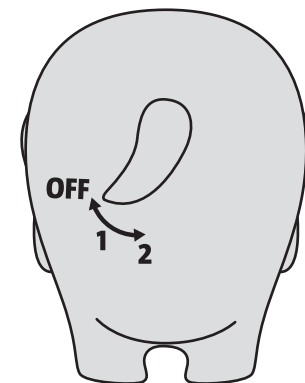
Tedd a karton aranyhalat az akváriumba.

Húzz egy kártyát és tedd a pakli mellé képpel felfelé. Ezzel a kártyával indul a történet.

Ezután minden játékos húz **három kártyát**, amit a kezébe vesz. A többi kártya lent marad a **pakliban**.

Az időzítő segítségével állítsd be a történetmeséléshez rendelkezésre álló időt úgy, hogy az elefánt farkát az **1-es** vagy a **2-es** állásba helyezed:

- **1:** az elefánt 30-45 másodperc után trombitál (ajánlott időtartam gyerekek esetében)
- **2:** az elefánt valamikor 45 másodperc és 2 és fél perc között trombitál (ajánlott időtartam 5 vagy több játékos esetén)



JÁTÉKSZABÁLYOK:

A legfiatalabb játékos az akváriumba helyezi az elefántot. Ez elindítja az időzítőt.

Megjegyzés: ha levesszük az elefántot, az időzítő leáll.

Ezután a játékos a kezében lévő kártyák közül egyet képpel felfelé az első kártyára tesz, és elmondja, hogyan kapcsolódik a lapja a lent lévő kártyához. Valóságos vagy komikus kapcsolat is lehet a kártyák között, ez a játékosra van bízva. A játékos ezután egy új kártyát húz a pakliból.



Példa: ha az első kártya egy bocit ábrázol, amire a játékos egy kocsit illusztráló kártyát tesz, mondhatja, hogy „ez a történet egy bociról szól, aki szeretett autót vezetni”, vagy „ez a történet egy bociról szól, akinek nincs ki mind a négy kereke”, vagy akár „ez a történet egy tejet szállító, marha jó autóról szól”. Ha a következő játékos lapja hidat ábrázol, mondhatja például, hogy „de az autó lezuhant a hídról”...vagy bármi mást, ami eszébe jut a két kép összekapcsolásakor.

Az időzítő megszólalása után a játékosok nem rakhatnak le több kártyát. **Vedd le az elefántot** az akváriumról és tedd **az elé a játékos elé, aki utoljára rakott le kártyát** az időzítő megszólalása előtt. Ezen a játékoson a sor, hogy a helyes sorrendben **visszaemlékezzen** az összes lerakott kártyára! A tőle balra ülő játékos képpel lefelé fordítja a kártyákat.

A játékos az **első kártyától** indulva megnevezi a soron következő kártyát (és igény szerint elmagyarázza a köztük lévő kapcsolatot). A tőle balra ülő játékos ezután **felfordítja** a kérdéses kártyát, hogy leellenőrizze a kép helyességét. Ha helyes, a játékos egyesével tovább sorolja a következő lapokat, és képpel felfelé **magánál tartja azokat**. Ha a játékos téved, a következő játékos folytatja a kört az óramutató járásával megegyező irányba.

Most ennek a játékosnak kell megneveznie a következő képeket, továbbra is egyesével és a helyes sorrendben; és így tovább a többi játékos esetében is.

Ha egyik játékos sem tudja megnevezni valamelyik kártyát, és a kör visszaért az első játékoshoz, akkor ezt a kártyát vissza kell tenni a **pakliba**, a játék pedig megy tovább.

Az a játékos **nyeri a kört**, akinek sikerül az utolsó lapot megneveznie.

Jutalomként az általa begyűjtött összes kártyát magánál tarthatja.

Az összes többi játékos visszateszi a kör során gyűjtött kártyáit a pakliba, és egy **új kör** kezdődik.

Ha egyik játékos sem tudja megnevezni az utolsó kártyát, akkor ezt a lapot, és a játékosok által begyűjtött összes kártyát is **vissza kell tenni a pakliba**.

Fontos: csak az a játékos nyerhet, aki a pakli **utolsó kártyáját** megnevezi, és csak ő tarthatja meg a összegyűjtött kártyáit.

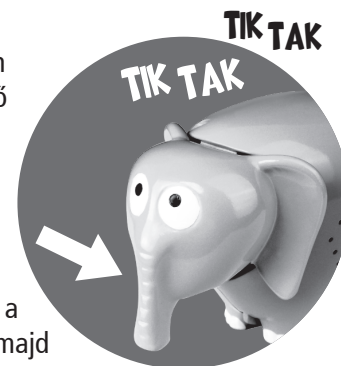
KIHÍVÁS:

A játék során bármelyik játékos kihívhatja játékostársát.

Ha valamelyik versenyző úgy érzi, hogy az éppen soron lévő játékos **hezitál** vagy **nem emlékszik** a következő lapra, az elefánt ormányának a **megnyomásával** próbára teheti játékostársát, akinek így **öt másodperce** marad a kártya megnevezésére, amíg le nem ketyeg az óra.

Ha a játékos nem tudja megnevezni a lapot öt másodpercen belül, a kihívónak kell megneveznie a kártyát. Ha a kihívó játékos helyes kártyát említett, **elnyeri a lapot**, majd innen folytatja a következő kártyák felsorolását.

Ha a kihívott játékos öt másodpercen belül helyesen megnevezi a kártyát, vagy a kihívó hibázik, a kihívó játékos egy kártyát **elveszt** (feltéve, hogy van neki), amit vissza kell tennie a pakliba.



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó lap is elfogyott a pakliból. Az a játékos **nyer**, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte az összes kör befejeztével.

Ha két vagy több játékos döntetlent ért el, az esetben az összes náluk lévő kártyát be kell gyűjteni, és meg kell keverni. Az utolsó körben, a győztes megállapításáért, már csak ezek a kártyák és a döntetlent elért játékosok vesznek részt.