

FIGYELMEZTETÉS:

Ügyeljen arra, hogy a megfelelő polaritás szerint helyezze be az új elemeket.

Az elemeket csak felnőtt felügyelete mellett lehet behelyezni és eltávolítani.

Ne próbálja tölteni a nem újratölthető elemeket. A tölthető elemeket a töltés előtt el kell távolítani a játékból.

A tölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett lehet feltölteni.

Kerülje a rövidzárlatot!

Távolítsa el a régi vagy gyenge elemeket. Ne keverje össze a régi és az új elemeket.

Ne próbálja meg az elemeket tápellátással feltölteni, valamint ne kísérelje meg a termék bármely részét hálózati csatlakozóba dugni.

A gyenge elemeket biztonságosan távolítsa el, és ne dobja őket tűzbe.

Amennyiben befejezte a játék használatát, vagy hosszú ideig tárolja azt, vegye ki az elemeket belőle.

Rendszeresen ellenőrizze, hogy a játék elektromos alkatrészei nem károsodtak-e, és ne játsszon vele addig, amíg a károsodást ki nem vizsgálták megfelelően. Csak azonos típusú elemeket használjon. Kérjük, hogy a fenti információkat tartsa meg a későbbi hivatkozás céljából.

A játék villanó fényei epilepsziás rohamot válthatnak ki az erre érzékeny személyeknél.

ELEKTRONIKUS

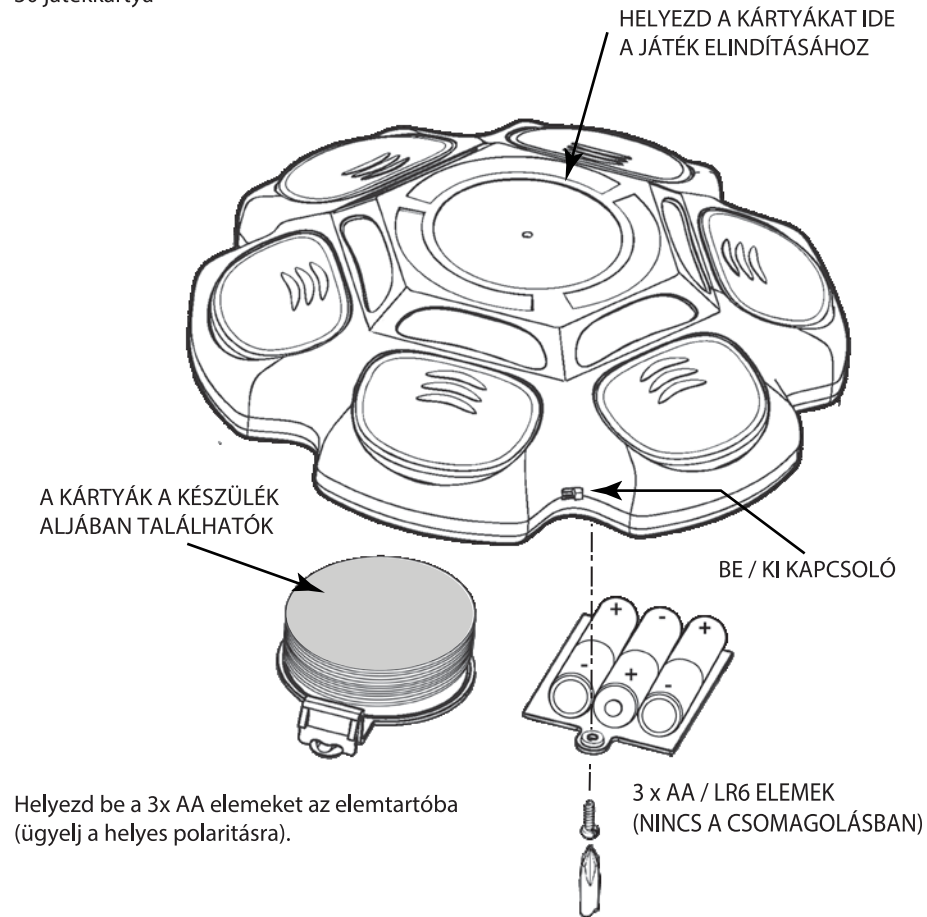
ORSZÁG- VÁROS!

Használati útmutató



Tartozékok

1 elektronikus játék készülék
30 játékkártya



Helyezd be a 3x AA elemeket az elemtartóba
(ügyelj a helyes polarításra).

FONTOS:

Ha a játéktér túl sötét vagy túl világos, előfordulhat, hogy a készülék nem működik megfelelően.

ÖSSZEÁLLÍTÁS:

Keverd össze a kártyákat, és a kategória oldalukkal lefelé helyezd őket a készülék mellé
Kapcsold be a készüléket - rövid fény- és hangjelzést ad, ha bekapcsolódott. Minden játékosnak olyan közel kell ülnie a készülékhez, hogy elérje a gombot.

A játék célja a legtöbb kártya összegyűjtése.

Játékmenet:

Vedd el a felső kártyát, és helyezd fejjel felfelé a készülék közepére - ez a kategóriát fogja mutatni. A kártya felhelyezése után az automatikus fény- és hangjelzés elindul.

Amikor a jelzések leállnak, a készülék bejelenti: „A betű nem más mint”(A készülék véletlenszerűen választja ki az ABC egyik betűjét és 3 másodpercenként 3szor megismételi azt.)

A játékosoknak találniuk kell egy olyan szót, amely témakörben passzol a betűhöz, majd meg kell próbálniuk elsőként megnyomni a gombot.

A készüléken található fény felvillan annál, aki elsőként nyomta le a gombot.

Ennek a játékosnak rögtön meg kell mondania a választ, még mielőtt a készülék hangjelzést ad.

Túl lassú!

Ha a játékos nem mondta ki a szót a hangjelzés előtt, akkor nem kapja meg a kártyát, és a következő körből is kimarad. Emeljétek fel a kártyát, és helyezzétek vissza a készülékre, hogy a következő kör elinduljon, így egy új betűt fogtok hallani, amit ugyanahhoz a témához kell csatolni.

• Helyes válasz

Ha minden játékos egyetért azzal, hogy a megadott válasz helyes, akkor a kör nyertese elveszi a kártyát és egy új kártyát helyez a készülék tetejére. A játék az előzőkhez hasonlóan folytatódik.

Fontos: Ha a többi játékos nem ért egyet az elhangzott betűvel, akkor a betű egyszerűen ellenőrizhető a körgyűrű fényel összeköttetésben álló gomb megnyomásával. A készülék minden alkalommal megismétli a betűt, amikor egy játékos megnyomja a gombot (a kártyának a készüléken kell lennie)

• Rossz válasz /betű

Ha a játékos helytelenül válaszolt, vagy nem a megfelelő betűt használta, akkor a következő körből kimarad. Emeljétek fel a kártyát, és helyezzétek vissza a készülékre, hogy a következő kör elinduljon, így egy új betűt fogtok hallani, amit ugyanahhoz a témához kell csatolni.

• Nincs válasz

15 másodperccel a betű bejelentése után, ha egyetlen játékos sem ad választ, és nem nyomja meg a gombot, a készülék berregni kezd. Ez automatikusan újraindítja a hangot, és a készülék új véletlenszerű betűt választ (maximum 3 darabot). Amennyiben a 3. betű után senki sem nyomja meg a gombot, akkor a készülék berregni kezd, a körgyűrű fény kikapcsol és várja, hogy egy új kártyát helyezzünk rá.

A játék nyertese:

Az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze a játék végére.

"Alvó" üzemmód

5 perc elteltével, ha senki sem tesz kártyát a készülék közepére, a játék "alvó" üzemmódra vált. Az "alvó" módban a fotóérzékelő le van tiltva. Nyomd meg bármelyik gombot, hogy újra életre keltsd a játékot.