

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie karty kategorii zostały użyte. Zwycięzcą jest gracz, który zdobył najwięcej kart.

Tryb „uśpienia”

Jeśli w ciągu 5 minut po środku platformy nie zostanie umieszczona żadna karta kategorii, urządzenie przejdzie w tryb „uśpienia”.

W tym trybie wszystkie czujniki są nieaktywne. By wrócić do rozgrywki, wciśnij dowolny przycisk na platformie.

UWAGA:

- Upewnij się, że baterie zostały włożone zgodnie z polaryzacją (+/-) zaprezentowaną w komorze na baterie.
- Demontaż i wymiana baterii powinny być wykonane przez osobę dorosłą lub pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie należy ładować baterii, które nie są do tego przeznaczone.
- Baterie przed ponownym ładowaniem należy bezwzględnie usunąć z zabawki.
- Demontaż i ładowanie baterii powinny być wykonane przez osobę dorosłą lub pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno dopuścić do zwarcia na zaciskach. Nie rób spięcia.
- Zużyte baterie należy niezwłocznie usunąć z zabawki.
- Nie należy mieszać baterii różnego typu, np. jednorazowych i baterii do ponownego ładowania, a także baterii nowych z używanymi.
- Nie należy zasilać zabawki za pomocą innych źródeł energii niż baterie alkaliczne. Nie podłączać produktu do innych źródeł prądu.
- Zużyte baterie należy wyrzucić do specjalnie oznakowanego pojemnika. Nie wrzucać baterii do ognia, mogą eksplodować lub wycieć.
- Jeśli zabawka nie jest używana przez dłuższy czas lub baterie się wyczerpały, należy je niezwłocznie usunąć.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić czy produkt nie nosi śladów uszkodzenia elementów elektrycznych. W razie usterki, nie używać go do czasu naprawy.
- Należy używać baterii tylko tego samego typu lub baterii zalecanych na opakowaniu.
- Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zawarte są informacje o zabawce.

Nie likwidować ze stałymi odpadami miejskimi, lecz zbierać oddzielnie. Porzucenie lub niewłaściwe stosowanie substancji lub komponentów elektrycznych, które znajdują się w tym aparacie, może okazać się szkodliwe dla środowiska. Symbol, na którym widnieje „pojemnik na śmieci na kółkach, z czarną kreską u dołu” oznacza, że niniejszy aparat został wprowadzony do handlu po 13/08/05 r. i podlega obowiązkowi różnicowanego zbierania odpadów. Wszelkie nadużycia będą karane według prawa.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na drobne elementy łatwe do połknięcia – ryzyko udławienia. W przypadku połknięcia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zamieszczone są informacje o zabawce. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić od tych pokazanych na opakowaniu.

Wyprodukowano w Chinach.

Producent:
© 2014 All rights reserved. New Entertainment Ltd.
Harbour Centre Tower II, Kowloon, Hong Kong.

Importer / Dystrybutor:
Epee Polska Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 29 a
70-365 Szczecin
www.epee.pl

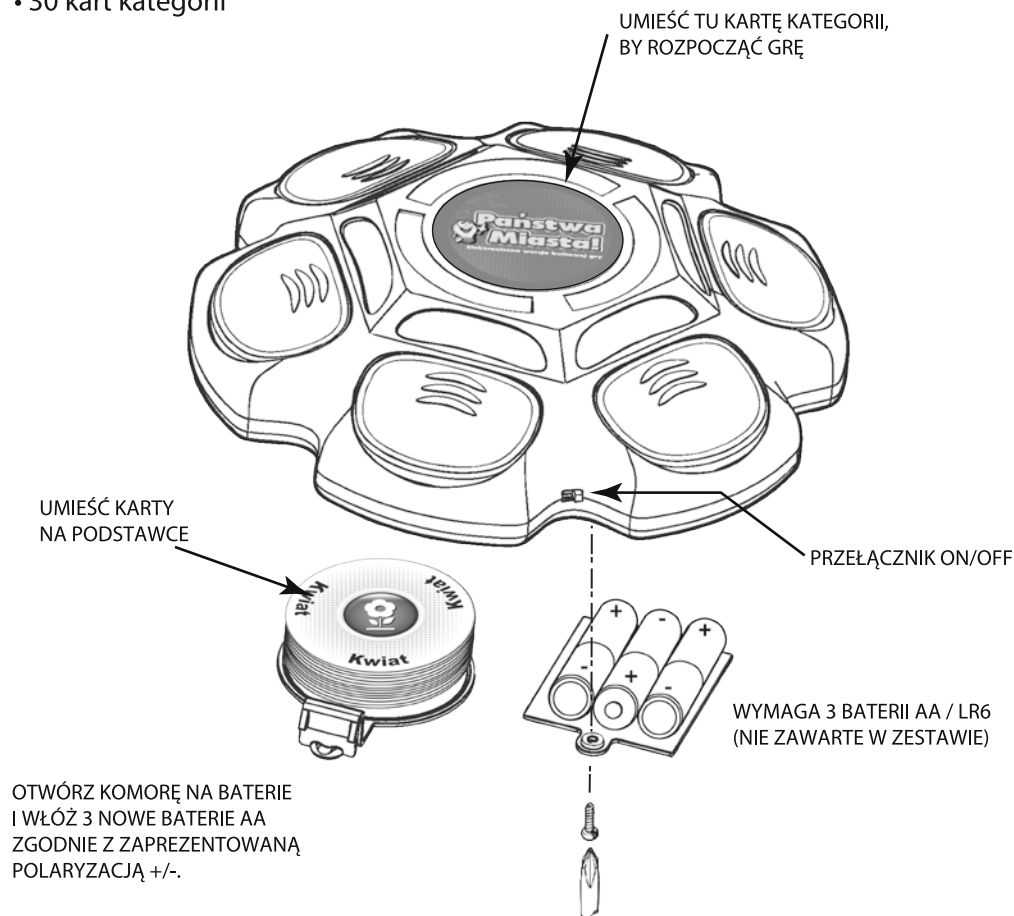


4890N1520001



Zawartość opakowania:

- 1 elektroniczna platforma
- 30 kart kategorii



WAŻNE: Jeśli w pokoju, w którym gracie, jest za ciemno lub za jasno, platforma może nie działać prawidłowo.

Przygotowanie do gry

Przemieszczaj dokładnie karty i umieść je obok platformy kategoriami do dołu. Włącz platformę (o tym, że została uruchomiona, powiadomi Cię krótka seria świateł i dźwięków). Upewnij się, że wszyscy gracze siedzą wystarczająco blisko urządzenia i mogą swobodnie dosięgnąć swojego przycisku.

Cel gry

Zdobądź największą liczbę kart i wygraj!

Przebieg gry

Weź jedną kartę i umieść ją po środku platformy kategorią do góry. Urządzenie zacznie automatycznie świecić i wydawać dźwięki.

Kiedy sekwencja świateł i dźwięków się zatrzyma, platforma ogłosi: „Wylosowana litera to...”, wybierając jedną, losową literę polskiego alfabetu. Litera zostanie powtórzona trzykrotnie (za każdym razem po 3 sekundach odstępu). W tym czasie gracze muszą wymyśleć słowo rozpoczynające się na podaną literę i jednocześnie pasujące do kategorii, którą określa karta po środku platformy. Gracz, który wymyślił odpowiedź musi nacisnąć swój przycisk na platformie, nim zrobi to ktoś inny.

Pierścień po środku platformy zaświeci i wskaże, który gracz wcisnął swój przycisk, jako pierwszy. Gracz ten musi podać odpowiedź, zanim usłyszy dźwięk sugerujący koniec czasu.

• Za wolno!

Jeśli gracz nie zdążył podać odpowiedzi nim wybrzmiał dźwięk, sugerujący koniec czasu, nie dostaje karty i traci swoją następną turę. Zdejmij i połóż z powrotem tę samą kartę kategorii po środku platformy, by wylosować nową literę.

• Prawidłowa odpowiedź

Jeśli wszyscy zgodnie uważają, że odpowiedź jest prawidłowa, gracz zdobywa kartę. Połóż nową kartę na platformie, tak by nazwa kategorii była widoczna i kontynuuj grę, postępując jak poprzednio.

Ważne: Jeśli ktoś uważa, że wybrany gracz podał odpowiedź rozpoczynającą się na nieodpowiednią literę, możesz to sprawdzić. Przytrzymaj przycisk odpowiadający kolorowi światła na pierścieniu, a platforma powtórzy literę. Zrób to, nim zdejmiesz z platformy kartę kategorii.

• Zła odpowiedź

Jeśli większość graczy uważa, że podana odpowiedź jest niepoprawna lub wybrany gracz użył nieodpowiedniej litery, gracz ten traci swoją następną turę. Zdejmij i połóż z powrotem tę samą kartę kategorii po środku platformy, by wylosować nową literę.

• Brak odpowiedzi

Jeśli w ciągu 15 sekund po tym, jak platforma ogłosiła wylosowaną literę, żaden z graczy nie wcisnie swojego przycisku, wybrzmi dźwięk sugerujący koniec czasu. W tym momencie platforma automatycznie rozpocznie losowanie nowej litery dla tej samej kategorii. Dla jednej kategorii mogą zostać wylosowane maksymalnie 3 różne litery. Jeśli przy 3 literze żaden z graczy nie wcisnął swojego przycisku w wyznaczonym czasie, zdejmij kartę, poczekaj aż światło pierścienia przestanie świecić i umieść po środku platformy nową kartę kategorii.