

ODSŁOWA DOSŁOWA

2-8 GRACZY
8+

Gra szybkich skojarzeń!

SKRÓCONE ZASADY GRY

WYMYŚL SŁOWO... MAŁPA!

ZAKRYJ PIERWSZĄ LITERĘ... (M)

URUCHOM TIMER...

...PODAJ KOSTKĘ DALEJ!

KOLEJNY GRACZ MA 10 SEKUND
NA PODANIE SWOJEGO SKOJARZENIA,
ROZPOCZYNAJĄCEGO SIĘ NA JEDNĄ
Z DOSTĘPNYCH LITER...

BANAN!

ZAKRYJ (B), URUCHOM TIMER
I PODAJ KOLEJNEMU GRACZOWI...

CZY BĘDZIESZ MIAŁ OSTATNIE SŁOWO?



ODSŁOWA DOSŁOWA

Gra szybkich skojarzeń!

CEL GRY

Podaj skojarzenie rozpoczynające się na dostępną na kostce literę. Zostań jedynym graczem, który pozostał w grze w danej rundzie, by zdobyć 1 punkt. Zbierz 3 punkty i wygraj!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ▶ Włóż do kostki baterie (szczegóły znajdziesz na ostatniej stronie instrukcji).
- ▶ Upewnij się, że wszystkie 24 litery są widoczne: naciśnij na krawędź przycisku tak, by się obrócił i zaskoczył.
- ▶ Pociągnij za żółty włącznik timera, by rozpocząć 10-sekundowe odliczanie i rozpocznij rundę.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz, którego imię zaczyna się na literę „A” lub na literę znajdującą się najbliżej niej w alfabecie. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rozpocznij rundę, wymyślając słowo, które otworzy sekwencję skojarzeń (np. „Pies!”) i zakryj odpowiadającą mu literę („P”). Pociągnij za włącznik timera, aby uruchomić odliczanie czasu i natychmiast podaj kostkę następnemu graczowi.

W swojej turze masz 10 sekund na podanie skojarzenia do słowa wypowiedzianego przez poprzedniego gracza, które rozpoczyna się na jedną z dostępnych jeszcze liter (np. „Kość!”). Następnie musisz zakryć pierwszą literę swojego skojarzenia („K”), uruchomić ponownie timer i bezzwłocznie podać kostkę kolejnej osobie.

Litery, które zostały zakryte/odwrócone, nie mogą być już użyte w tej rundzie.

Przykładowa sekwencja skojarzeń w rozgrywce czteroosobowej:



ELIMINACJA

Gracze wypadają z gry w danej rundzie, jeśli:

- ▶ Nie podadzą swojego skojarzenia przed upływem czasu.
 - ▶ Podadzą słowo, które nie nawiązuje do słowa wypowiedzianego przez poprzedniego gracza (kwestie sporne należy rozsądzić w drodze głosowania lub poddając je dyskusji) i nie zdążą się poprawić przed upływem czasu.
- Gracz, który odpadł z gry w danej rundzie, musi z powrotem odwrócić literę, jaką próbował użyć, a następnie przekazać kostkę dalej. Kolejny gracz uruchamia timer i kontynuuje rozgrywkę, odnosząc się do ostatniego, poprawnego słowa. Runda trwa do momentu, w którym w grze pozostanie tylko jeden gracz. Na koniec rundy, gracz, który został wyeliminowany jako pierwszy, odwraca wszystkie litery z powrotem i rozpoczyna kolejną rozgrywkę.

DOGRYWKA

Jeśli wszystkie litery zostały zakryte, a w grze pozostało dwóch lub więcej graczy, należy zrobić dogrywkę. Odwróć wszystkie litery tak, aby były widoczne, i kontynuuj grę. Dogrywka trwa do momentu wyłonienia jednego zwycięzcy. Gracz, który w dogrywce wypowie słowo użyte już w tej rundzie, odpada.

ZWYCIĘSTWO

Gracz, który jako ostatni pozostał w grze w danej rundzie, zdobywa punkt. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 punkty.

ROZGRYWKA ALTERNATYWNA - KATEGORIE!

W rozgrywce alternatywnej gracze muszą podawać skojarzenia pasujące do kategorii, którą określa ten, kto rozpoczyna grę. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

Przykładowa sekwencja skojarzeń w rozgrywce czteroosobowej:



OPCJONALNE ZASADY GRY

W grze można zastosować dodatkowe zasady:

- ▶ Gracz, który rozpoczyna daną rundę, może zdecydować czy rozgrywka będzie opierała się na dowolnych skojarzeniach, czy na skojarzeniach z wybranej przez niego kategorii.
- ▶ Jeśli któryś z graczy zakryje ostatnią literę na danej ściance, zmienia się kierunek gry.
- ▶ Przed rozpoczęciem zabawy, gracze mogą ustalić między sobą liczbę punktów, którą trzeba zdobyć, by zwyciężyć w grze (nie mniej niż 3 punkty).

ODSŁOWA
DOSŁOWA

ooba

oobagames.com

Ten produkt, rejestracja projektu oraz logotypy i wszystkie powiązane z nimi znaki są własnością NPD Partnership Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Producent: Ooba Ltd., Rm. 901, 9/F.,
Easey Commercial Building, 253-261 Hennessy Rd.,
Hong Kong.

Importer / Dystrybutor:

Epee Polska Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 29a, 70-365 Szczecin
www.epee.pl

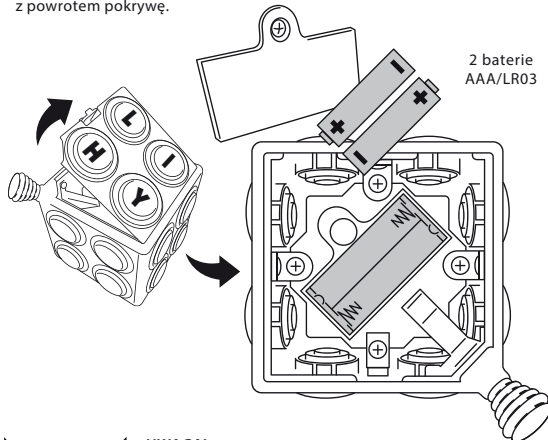
Odwiedź nasz kanał na YouTube:
Baw się z EPEE!



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.

EPO3862

Zdemnuj pokrywę komory na baterie za pomocą śrubokręta. Włóż do środka baterie zgodnie ze wskazaną polaryzacją i przykręć z powrotem pokrywę.



2 baterie
AAA/LR03



UWAGA!

Nie wolno widywać 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 zróżnicowanego zbierania odpadów. Wszelkie nadużycia będą karane według prawa.

Produkt wymaga 2 baterii AAA/LR03 (niezawarte w zestawie).

- Ze względu na małe części, zaleca się instalowanie i wymianę baterii wyłącznie przez osoby dorosłe.
- Nie należy mieszać baterii różnego typu, np. jednorazowych i baterii do ponownego ładowania, a także baterii nowych z używanymi.
- Baterie muszą być włożone zgodnie z polaryzacją (+/-) zaprezentowaną w komorze na baterie.
- Jeśli kostka jest nieużywana przez dłuższy czas lub baterie się wyczerpały, należy je niezwłocznie usunąć, aby jej nie uszkodziły.
- 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 spiecia.
- Nie należy zasilać zabawki za pomocą innych źródeł energii niż baterie alkaliczne.
- Zużyte baterie należy wyrzucić do specjalnie oznakowanego pojemnika.
- Nie wrzucać baterii do ognia, mogą eksplodować lub wyćwiec.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić czy produkt nie nosi śladów uszkodzenia elementów elektrycznych. W razie usterki, nie używać go do czasu naprawy.