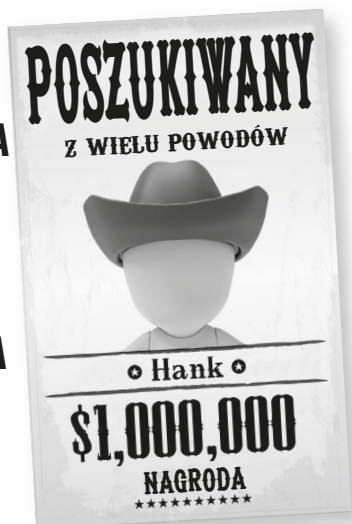


WISIELEC

NOWA WERSJA KULTOWEJ GRY!
ODGADNIJ SEKRETNE HASŁO!

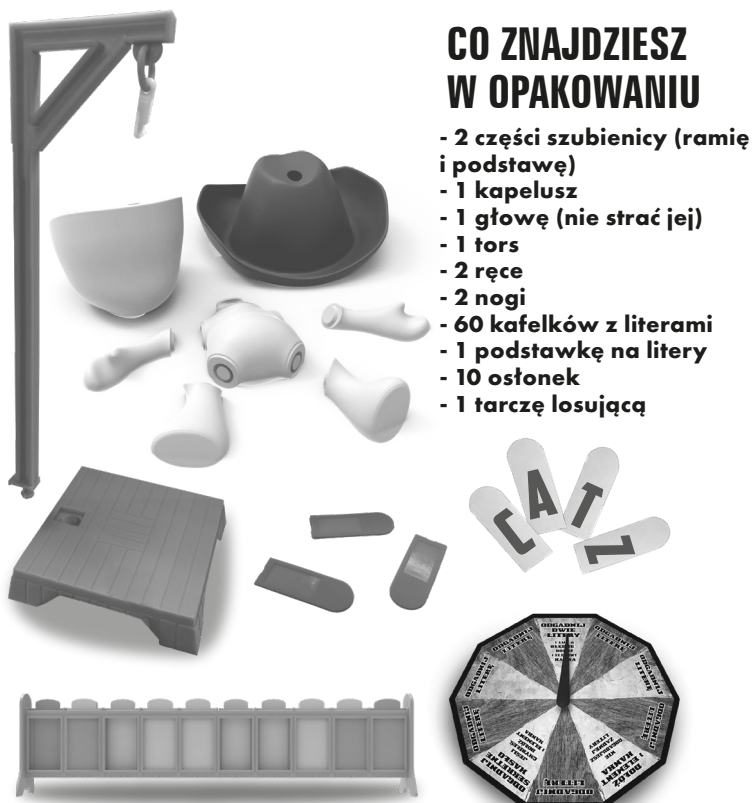
INSTRUKCJA

HEJ, KOWBOJU!
WITAJ NA DZIKIM
ZACHODZIE, GDZIE RĘKA
SPRAWIEDLIWOŚCI
WŁAŚNIE DOSIĘGŁA
HANKA, KTÓRY TRAFIŁ
DO WIĘZIENIA. CZY UDA
CI SIĘ ODGADNAĆ
SEKRETNE HASŁO
I GO URATOWAĆ?



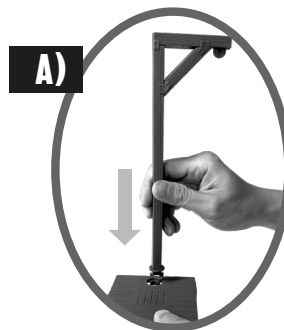
PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby przejść do wyzwania, wykonaj następujące kroki:
Wyciągnij Hankę z opakowania (staraliśmy się tego uniknąć, ale bez niego nie udało się skompletować gry). Przygotuj obie części szubienicy i ustaw na stole podstawkę na litery oraz ostonki, a przy tym radośnie krzyknij: „jii-haa!”.



CO ZNAJDZIESZ W OPAKOWANIU

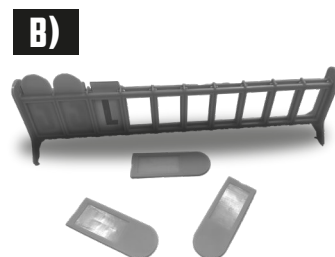
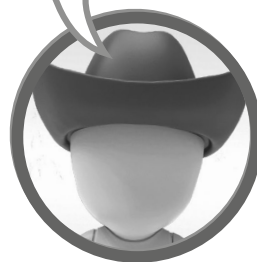
- 2 części szubienicy (ramię i podstawę)
- 1 kapelusz
- 1 głowę (nie strać jej)
- 1 tors
- 2 ręce
- 2 nogi
- 60 kafelków z literami
- 1 podstawkę na litery
- 10 ostonek
- 1 tarczę losującą



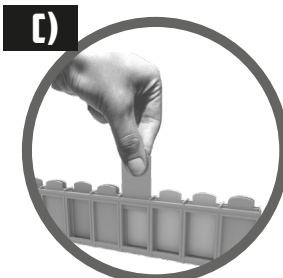
Włóż dolną część ramienia szubienicy do jej podstawy i przekręć, tak aby usłyszeć „kliknięcie”.



Ok, żółtodziobie! Żarty się skończyły! Zaczynamy prawdziwą zabawę!



Włóż litery w otwory w podstawie.



Zakryj wszystkie otwory w podstawie ostonkami. Więcej szczegółów na ten temat w dalszej części instrukcji.

SIODŁAJ KONIA I RUSZAMY! CEL GRY:

Odgadnij hasło, nim cała postać wyjętego spod prawa Hanka zostanie skompletowana. Kiedy to się stanie, nasz kowboj będzie musiał stawić czoła przeznaczeniu. W tej nowej wersji klasycznej gry możesz jeszcze łatwiej dostrzec, jak szybko zbliżasz się do końca, za każdym razem, gdy popełniasz błąd. Skup się, zgoda?!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W tym rodeo gracze na zmianę decydują, kto pełni rolę sędziego, a kto wciela się w rolę obrońcy Hanka. Jako SĘDZIA włóż litery do otworów w podstawie tak, aby utworzyły wymyślone przez Ciebie, sekretne hasło. Zrób to Z DALA od spojrzeń OBROŃCY HANKA – za chwilę będzie starał się je odgadnąć. Aby zbliżyć się do rozwiązania zagadki, OBROŃCA podaje literę. Jeśli podana litera znajduje się w sekretnym słowie, SĘDZIA ją odstawia. Jeśli nie, jeden element postaci Hanka zostaje umieszczony przez niego na szubienicy. WARIANT DLA WIĘKSZEJ ILOŚCI GRACZY różni się jedynie tym, że jest więcej obrońców Hanka, którzy na zmianę odgadują literę.



Ten gracz jest SĘDZIĄ

Ten gracz jest OBROŃCĄ HANKA

SEDZIA

Ten gracz stoi na straży prawa i porządku w mieście. Podczas gry tylko on może widzieć utworzone przez siebie sekretne hasło. Hasło musi nawiązywać do słowa istniejącego w języku polskim. Słowotwórstwo jest niedozwolone.

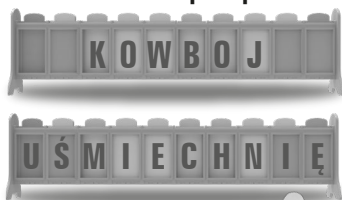
WAŻNE

Każdy kafelek z literą jest zadrukowany DWUSTRONNIE. Jedna z nich jest odwrócona/tworzy odbicie lustrzane. Jako SĘDZIA podczas rozgrywki będziesz korzystał z tej ODWRÓCONEJ strony, czyli tworzył hasło OD PRAWY DO LEWEJ. Dzięki temu obrońca Hanka będzie mógł prawidłowo odczytać sekretne hasło.

Przykładowo: **QŌHJAS**
Nie takie proste, co?



To słowo pasuje



To słowo jest za długie



OBROŃCA HANKA

Jako OBROŃCA HANKA będziesz próbował odgadnąć sekretne hasło, podając, raz za razem, jedną literę. Jeśli litera znajduje się w słowie, sędzia będzie musiał odstąpić ją w każdym miejscu jej występowania. Jeśli jednak słowo nie zawiera podanej przez Ciebie litery, jeden z elementów postaci Hanka wyląduje na szubienicy.

BARDZO WAŻNE!

Podczas swojej próby ucieczki, Hank wdepnął w małego (ale bardzo kolczastego) kaktusa, który wbił mu się w stopę. Auć! TO JEST ELEMENT, KTÓRY POWINIEN BYĆ ZACZEPIONY, JAKO OSTATNI, więc nie ruszaj go do samego końca.

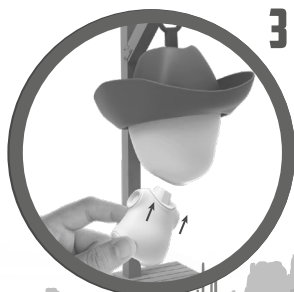
Kolejność umieszczania elementów Hanka na szubienicy:



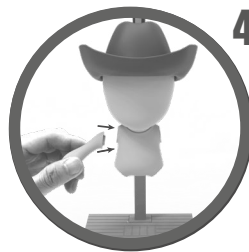
Rozpocznij od kapelusza, zaczepiając go jak wskazano na obrazku. To na nim będzie się utrzymywać cała postać Hanka.



Kontynuuj poprzez dołożenie jego głowy. W środku zostały ukryte magnesy, więc jest to naprawdę łatwe.



Kolejna pomyłka! Dołóż tors. (To jest ten moment, w którym Hank woląłby pozostać w pudle.)



„Niestety, tej litery nie ma w hasle”, więc dołóż delikatnie rękę. Znow ułatwi Ci to magnes.

UWAGA

Jeśli Hank spadnie przed końcem gry, masz ostatnią szansę aby odgadnąć sekretne hasło. Jeśli Ci się nie uda, przegrywasz!



Chyba wiesz już, jak to działa, co nie? Teraz prawa noga.



Jeszcze? No to teraz lewa. Dołóż jak pokazano poniżej.



I na koniec noga z kaktusem, o której wspominaliśmy wcześniej...



Obrońca, który odgadł sekretne hasło, nim Hanka spotkał ten parszywy los, zostaje zwycięzcą i najlepszym kowbojem na Dzikim Zachodzie.

TARCZA LOSUJĄCA

Chcesz uczynić wyzwanie jeszcze ciekawszym? Włącz do gry tarczę losującą i – jako OBROŃCA – zamiast odgadywać literę po literze, postępuj zgodnie z wylosowanymi wskazaniem. To może Ci pomóc, ale może też sprawić, że droga do zwycięstwa będzie znacznie trudniejsza.



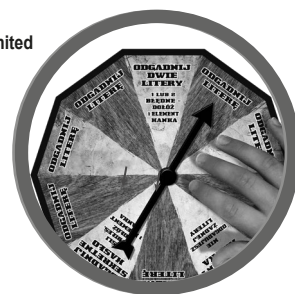
Producent: Fotorama (Hong Kong) Limited
Room 07, 10/F., Peninsula Centre,
67 Mody Road, Tsimshatsui East
Hong Kong



Importer/Dystrybutor:
EPEE Polska Sp. z o.o.
al. Bohaterów Warszawy 15-16
70-370 Szczecin
www.epee.pl



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. Zabawka zawiera magnesy lub części magnetyczne. Magnesy przyciągnięte do siebie lub przywierające do przedmiotu metalowego w organizmie człowieka mogą być przyczyną poważnych, a nawet śmiertelnych obrażeń. W przypadku połknięcia magnesów lub wprowadzenia ich do dróg oddechowych należy natychmiast zwrócić się o pomoc lekarską. 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.



WIEK
6+
GRACZY
2+
Dzieci

1319-HK-2024B
EP60126