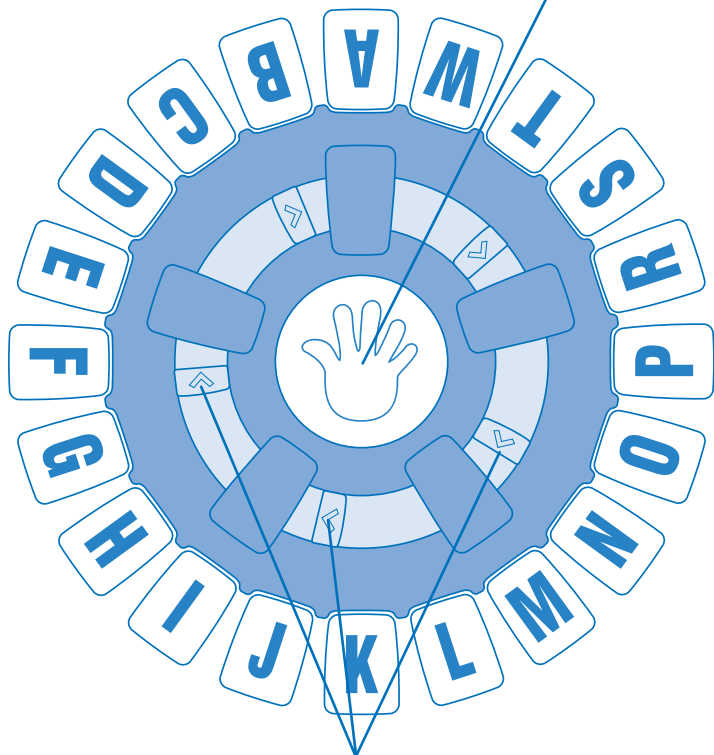
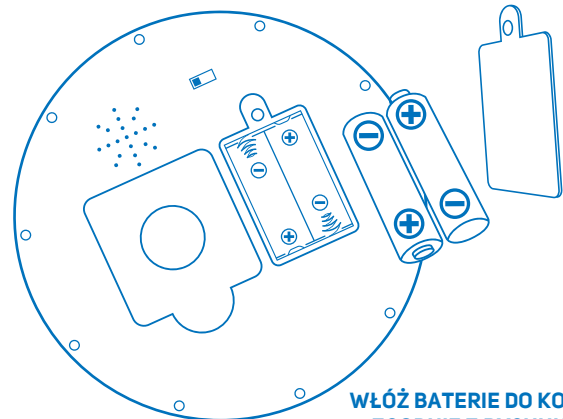


Słowa na okrągło

PRZYCISK TIMERA



DŹWIGNIA ZWALNIAJĄCA LITERY
(PRZYCIŚNIJ I OBRÓĆ)



WŁÓŻ BATERIE DO KOMORY
ZGODNIE Z RYSUNKIEM

Produkt wymaga 2 baterii AA/LR6 (niezawarte w zestawie).

UWAGA:

- 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 zabawka jest nieużywana przez dłuższy czas lub baterie się wyczerpały, należy je niezwłocznie usunąć, aby nie uszkodziły zabawki.
- 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.
- 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 wycieć.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić czy produkt nie nosi śladów uszkodzenia elementów elektrycznych. W razie usterki, nie używać go do czasu naprawy.



Nie likwidować ze statymi 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 kótkach, 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.

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



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



Projekt produktu ©2011 NPD Partnership Ltd., UK & Atelier Rohner + Wolf, CH. TAPPLE jest znakiem towarowym NPD Partnership Ltd., UK. Logo i identyfikacja wizualna ©2023 USAopoly, Inc., US. Projekt graficzny ©2024 i patent na projekt opakowania Ooba Ltd., HK. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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 i wszystkie plastikowe zaczepy. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić od tych pokazanych na opakowaniu. Wyprodukowano w Chinach.



Słowa na okrągło

8+
Wiek
2-8 Graczy

SKRÓCONE ZASADY GRY

WYBIERZ KATEGORIĘ NA KARCIE

URUCHOM 10-SEKUNDOWY TIMER

PODAJ ODPOWIEŹ...

MAJONEZ!

NACIŚNIJ PIERWSZĄ LITERĘ
WYRAZU („M”), A NASTĘPNIE
USTAW ODLICZANIE CZASU
DLA KOLEJNEGO GRACZA...

SER! itd.

To zakręcona zabawa słowna, w której na zmianę podajecie odpowiedzi rozpoczynające się na jedną z wciąż dostępnych liter na kole. Jeśli nic nie wymyślisz w ciągu 10 sekund – ODPADNIESZ! Kartę (punkt) zdobędzie osoba, która na koniec rundy, jako ostatnia, pozostanie w grze!

Słowa na okrągło

ZOBACZ!



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

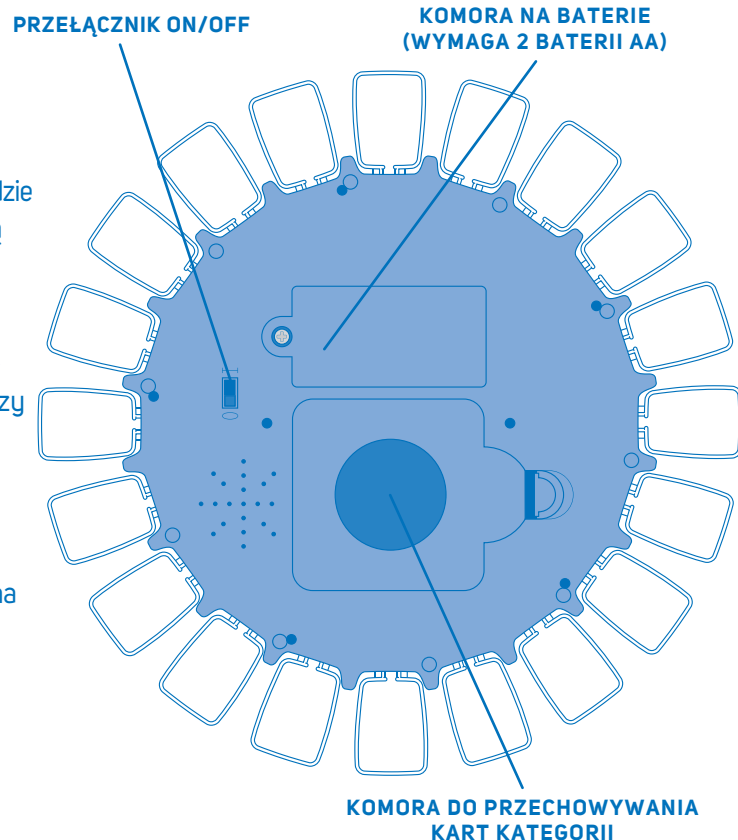
1 koło z literami i timerem, 36 kart kategorii, zasady gry

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Produkt wymaga 2 baterii AA 1,5 V (niezawarte w zestawie). Ustaw przełącznik na pozycję OFF. Otwórz za pomocą śrubokręta pokrywę komory na baterie, znajdującą się na spodzie koła, i włóż do środka nowe baterie zgodnie z zaprezentowaną polaryzacją. Przykręć z powrotem pokrywę baterii.
2. Wyciągnij karty kategorii z komory do przechowywania.
3. Przesuń przełącznik na spodzie koła z pozycji OFF na ON.
4. Obróć koło i połóż je na środku stołu tak, aby każdy z graczy miał do niego swobodny dostęp.

CEL GRY:

Celem gry jest podawanie odpowiedzi pasujących do wskazanej kategorii i zaczynających się od dostępnych liter na kole. Gracze wykonują swoje ruchy na zmianę, za każdym razem mając na to maksymalnie 10 sekund – jeśli nie zdążą, odpadają z rundy! Im więcej liter zostanie wykorzystanych, tym trudniej wymyślić kolejną odpowiedź. Gracz, który jako ostatni pozostał w grze w danej rundzie, zdobywa kartę kategorii. Zwycięzcą gry zostaje osoba, która jako pierwsza zgromadzi trzy karty!



JAK GRAĆ:

Na początku najmłodszy gracz wybiera kategorię z wierzchniej karty, odczytuje ją na głos i kładzie w widocznym miejscu. Następnie **wcisną timer na środku koła**, aby rozpocząć 10-sekundowe odliczanie.



Jako pierwszy odpowiada gracz po jego lewej stronie. Potem kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze masz 10 sekund, aby:

1. **Podać słowo** pasujące do wybranej kategorii, zaczynające się na jedną z wciąż dostępnych liter na kole.
2. **Wcisnąć** na kole **literę**, od której zaczyna się Twoja odpowiedź.
3. **Włączyć** ponownie **timer** dla kolejnej osoby.



UWAGA: Litery, które zostały wciśnięte, nie mogą być ponownie użyte w tej rundzie, co zwiększa presję i utrudnia znalezienie kolejnych odpowiedzi!

ELIMINOWANIE GRACZY:

Gracze zostają wyeliminowani z danej rundy, jeśli:

- **Nie ukończą swojej tury przed upływem 10 sekund** – czyli nie podadzą poprawnej odpowiedzi i nie naciśną timera na czas.
- **Podadzą niepoprawną odpowiedź** – jeśli większość graczy uzna, że odpowiedź nie pasuje do kategorii, jest ona uznawana za nieważną, a gracz odpada.

Po eliminacji gracza, następny gracz uruchamia timer i kontynuuje rundę. **UWAGA:** Jeśli wyeliminowany gracz zdążył nacisnąć literę nim odpadł, pozostaje ona zablokowana i nie może być użyta przez pozostałych w tej rundzie.

ZWYCIĘSTWO:

Gracze kontynuują i eliminują siebie nawzajem, aż do momentu, w którym w grze pozostanie tylko jeden z nich. **Zwycięzca rundy zdobywa kartę** i kładzie ją przed sobą.

Następnie zwycięzca rundy wybiera nową kategorię z wierzchniej karty, przesuwając dzwignię zwalniającą na kole, aby udostępnić ponownie wszystkie litery i uruchamia timer. Gracz po jego lewej odpowiada jako pierwszy w nowej rundzie.



Gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy zgromadzi **trzy karty kategorii** i tym samym **zwycięży całą grę**! Dla dłuższej rozgrywki można zwiększyć liczbę wymaganych kart do **czterech, pięciu lub więcej**.

SŁOWNY BARAŻ:

W tej grze nie ma remisów! Jeśli **wszystkie litery na kole zostały już użyte**, a wciąż nie wyłoniono zwycięzcy danej rundy, przechodzimy do **rozstrzygającej fazy**.

Gracz, którego tura miała teraz nastąpić, **zwalnia litery na kole**, odczytuje **drugą kategorię z tej samej karty** i uruchamia timer. Następny gracz rozpoczyna od podania odpowiedzi i dalej rozgrywka toczy się według standardowych zasad, aż do momentu, w którym okaże się, kto zdobędzie kartę.