

PRAWDA FAŁSZ

INSTRUKCJA DO GRY

- od 2 do 5 graczy
- 1 gra = około 20 minut

ROZPOCZĘCIE

Przełącznik DEMO/ON/OFF jest umieszczony na spodzie. Aby rozpocząć grę przesuń przełącznik do pozycji ON. Aby wyłączyć grę przesuń go do pozycji OFF. Jeśli zapomnisz o wyłączeniu gry, wyłączy się ona automatycznie po kilku minutach. Aby ponownie włączyć zabawkę przesuń przełącznik do pozycji OFF i ponownie do pozycji ON.

DOBRA WIADOMOŚĆ!

... jest taka, że możesz od razu zacząć grę, nawet nie czytając instrukcji. To prawda! Stworzyliśmy Mistrza Ceremonii, który wszystkim się zajmie – wytłumaczy zasady, da pomocny komentarz, policzy punkty oraz poda ostateczne wyniki. Wszystko będzie bardzo proste! Jeśli zaś jesteś fanem czytania instrukcji (a niektórzy ludzie są!) możesz czytać dalej. Różnymi jednak spojrzeć na rozdział „WSKAZÓWKI”, skąd możesz dowiedzieć się rzeczy, o których nie powie nasz Mistrz.

ABY ROZPOCZĄĆ

... wybierz jeden z kolorowych przycisków i naciśnij na niego. Kiedy wszyscy uczestnicy wybiorą swoje przyciski, naciśnij ZIEŁONY przycisk na środku.

CEL GRY

Prowadzący będzie mówił szalone zdania. Twoim zadaniem jest zgadnąć, czy te zdania są prawdziwe czy fałszywe.

Aby odpowiedzieć, naciśnij swój kolorowy przycisk, a następnie wybierz ZIEŁONY przycisk, aby odpowiedzieć PRAWDA lub CZERWONY przycisk, aby odpowiedzieć FAŁSZ. Uważaj, masz tylko kilka sekund na odpowiedź.

Jeśli odpowiesz prawidłowo, zdobywasz jeden punkt. Jeśli natomiast odpowiesz źle lub nie zdążysz odpowiedzieć tracisz 2 punkty. Każdy z graczy zaczyna grę z pulą 20 punktów. Liczba punktów nie może spaść poniżej zera. Gracz z największą ilością punktów wygrywa. Dalej więc! Wytyż swój umysł!

JAK GRAĆ

- W pierwszej rundzie prowadzący sam wybiera, kto udziela odpowiedzi.
- W drugiej rundzie tylko osoba, która jako pierwsza naciśnie swój kolorowy przycisk udziela odpowiedzi. Kiedy prowadzący zadaje pytanie, bądź w pogotowiu, ale trzymaj ręce na stole. Jeśli nie odpowiesz na zadane pytanie możesz zostać ukarany odjęciem punktów.
- W rundzie trzeciej możesz naciśnąć jakikolwiek kolorowy przycisk: naciśnij swój jeśli chcesz odpowiedzieć sam lub przycisk innego uczestnika, aby zmusić go do odpowiedzi. Nie okazuj współczucia!

WSKAZÓWKI

- **PAUZA:** Istnieje możliwość zatrzymania gry jeśli chcesz na przykład przedyskutować pytanie lub nalać sobie coś do picia. Aby zatrzymać grę naciśnij jednocześnie ZIEŁONY i CZERWONY przycisk. Aby uruchomić grę ponownie wykonaj tą samą czynność.
- **POWTÓRZENIE:** Może się zdarzyć, że nie dosłyszysz pytania. Jeśli tak się stanie naciśnij ZIEŁONY przycisk szybko dwa razy, a prowadzący je potworzy. Musisz to jednak zrobić zanim inny z graczy naciśnie swój kolorowy przycisk i odpowie na pytanie.
- **PROWADZĄCY ZAWODNIK:** Przed każdym pytaniem gra pokazuje, który z graczy ma największą liczbę punktów, podświetlając jego kolorowy przycisk przez około 1 sekundę. Kiedy inny z graczy obejmując prowadzenie, przycisk tego gracza zapala się i słychać dźwięk trąbki. Pomaga to także trochę obudzić niektórych ospałych graczy!

- **WYNIKI:** Prowadzący oznajmia wyniki na końcu każdej rundy. Aby sprawdzić wynik w dowolnym momencie naciśnij ZIEŁONY oraz CZERWONY przycisk jednocześnie i przytrzymaj na około 3 sekundy. Aby kontynuować grę naciśnij jakikolwiek kolorowy przycisk.
- **BŁĄD:** Jeśli zdarzy się że inny z graczy omyłkowo odpowiedział za Ciebie możesz skasować tą odpowiedź naciskając dwa razy szybko czerwony przycisk. Prowadzący nie policzy poprzedniej odpowiedzi i zada pytanie ponownie, abyś mógł odpowiedzieć.
- **SZYBKI START:** Prowadzący jest świetną pomocą i dba o wszystko, ale jeśli znasz już doskonale zasady gry, możesz je przeskoczyć naciskając jakikolwiek kolorowy przycisk, aby natychmiast przejść do gry.
- **DOGRYWKĄ:** Jeśli na koniec gry kilku graczy ma tę samą ilość punktów prowadzący będzie zadawał pytania, aż któryś z nich wyjdzie na prowadzenie i zwycięży.

Rozwiązywanie problemów

- Światła słabo świecą, są niestabilne lub nie migają – baterie mogą być wyczerpane. Wymień baterie.
- Gra zatrzymuje się i nie reaguje na naciśnięcie przycisków. Mogłoby przypadkowo wcisnąć funkcję PAUZY. Naciśnij ZIEŁONY i CZERWONY przycisk jednocześnie. Gra powinna ruszyć dalej. Jeśli to nie działa baterie mogą być za słabe. Wymień baterie.

Instalacja baterii

Ta zabawka używa 3 baterii 1.5V <AA> (R6). Baterie zawarte w zestawie. Baterie zawarte służą do prezentacji w sklepie i mają krótką żywotność. Aby zapewnić poprawne działanie zalecamy użycie baterii alkalicznych. Nie zaleca się baterii akumulatorów ponieważ nie dostarczają wystarczającej mocy. Otwórz pokrywę baterii na spodzie zabawki używając śrubokręta. Włóż baterie zgodnie z biegunowością zaznaczoną w przedziale na baterie. Przykręć pokrywę baterii.

Ważne informacje dotyczące baterii

Aby zapewnić poprawne działanie zalecamy użycie baterii alkalicznych. Nie zaleca się baterii akumulatorów ponieważ nie dostarczają wystarczającej mocy. Używaj tylko baterii zgodnych ze specyfikacją powyżej. Nie mieszaj nowych oraz zużytych baterii, nie mieszaj różnych rodzajów baterii (alkalicznych, standardowych oraz baterii akumulatorów). Włóżdź baterie zgodnie z zaznaczoną biegunowością. Unikaj spowodowania ściepnięcia prądu w przedziale na baterie. Usuń baterie po długim okresie bez użytkowania. Nie doładuj baterii, które nie są bateriami akumulatorami. Baterie akumulatory powinny zostać usunięte z zabawki przed ładowaniem. Sprawdzaj baterie regularnie. Zużyte baterie powinny zostać usunięte z zabawki. Baterie wymieniać zawsze pod nadzorem dorosłych. Nie wyrzucaj zużytych baterii do ognia, na ulicę lub do zwykłych śmieci. Zawsze składaj zużyte baterie w specjalnych punktach składowania. W przypadku wystąpienia zniekształcenia głosu zabawki wymień baterie.

Zasady bezpieczeństwa

Zachowaj instrukcję na przyszłość:

Zastosuj się do następujących zasad aby uniknąć zniszczenia zabawki:

- Przechowuj zabawkę w suchym miejscu
- Unikaj przechowywania na słońcu i w gorącym miejscu
- Nie rozkręcaj zabawki
- Unikaj uderzeń o twardą powierzchnię
- Zachowaj czystość zabawki przecierając ją lekko wilgotną ściereczką
- Wymij baterie z zabawki jeśli nie będzie używana przez dłuższy okres



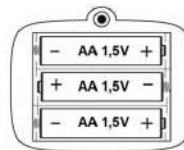
To urządzenie ma oznaczenie „selektywnego sortowania” odnoszące się do utylizacji sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Oznacza to, że podlega ono systemowi utylizacji zgodnemu z dyrektywą UE 2002/96/CE i może zostać zużyte w ten sposób, aby zapobiec wpływowi na środowisko. W celu uzyskania większej ilości informacji skontaktuj się z lokalnymi władzami. Produkty elektroniczne, które nie są poddawane specjalnej utylizacji mogą negatywnie wpływać na środowisko i ludzkie zdrowie ponieważ zawierają szkodliwe substancje.



Poziom Ołowiu (Pb) powyżej 0.004%. Usuń zużyte baterie z produktu i zaniesij je do punktu utylizacji.



Uwaga! Zabawka nie przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe części! Ryzyko udławienia!



Schemat wymiany baterii



ZANZOON

©2015 Zanzoon

Zanzoon - 83 rue de Villiers - 92200 Neuilly-sur-Seine - France

E-mail : zanzoon@zanzoon.net

www.zanzoon.net

Item No: 60600