

W ZESTAWIE:

1 zabawka
49 żetonów do liczenia punktów
16 kart akcji



TRYBY GRY:

Gra posiada 2 tryby: RODZINA i PRZYJACIELE.

Tryb PRZYJACIELE (PLAY 16+)

przeznaczony jest dla graczy powyżej 16 roku życia.

Tryb RODZINA (PLAY 8+) przeznaczony jest dla graczy powyżej 8 roku życia.

Aby wybrać tryb gry, przesunąć przełącznik umieszczony z tyłu zabawki do żądanej pozycji.



PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Umieść zabawkę i wszystkie żetony na środku. Przetasuj 16 kart.

Jeśli wybraliście tryb gry RODZINA (8+), odłóżcie wszystkie karty „Gesty” oraz 1 inną wybraną kartę na bok. Jeśli gracze w trybie „PRZYJACIELE” (16+) rozdajcie karty spośród wszystkich, które znajdują się w zestawie.

Jeśli w grze bierze udział 3-4 graczy rozdajcie po 3 karty każdemu z nich.

Jeśli graczy jest 5-6, rozdajcie każdemu po 2 karty.

Niewykorzystane karty odłóżcie na bok.

ZASADY GRY:

Na początku gry, zabawka wybierze gracza, który jako pierwszy będzie przedstawiał hasło, zostanie więc on Imitatorem. Ten gracz musi nacisnąć na język zabawki i przyłożyć ją do ucha. Zabawka wyszepta hasło, które Imitator będzie musiał zaprezentować pozostałym graczom. Ma on na to 1 minutę, a do zaprezentowania hasła może używać dźwięków wydawanych ustami oraz gestów (tryb RODZINA 8+) lub wyłącznie dźwięków wydawanych ustami (tryb PRZYJACIELE 16+). W razie trudności z zaprezentowaniem hasła, Imitator może nacisnąć na zęby zabawki i przyłożyć ją do ucha, a podpowie mu ona w jaki sposób może zimitować dany dźwięk.

DOPUSZCZALNE

Ruchy głowy i mimika twarzy
Dźwięki wydawane ustami
Wypowiadanie wyrazów dźwiękonaśladowczych
Nucenie (bez wypowiedzania słów)
Gesty (wyłącznie w trybie RODZINA 8+)

NIEDOZWOLONE

Ruchy inne niż wykonywane głową lub mimika twarzy (dla trybu PRZYJACIELE 16+)
Słowa
Śpiewanie (ze słowami)

UWAGA! W zamian straci on 15 sekund z czasu na zaprezentowanie hasła.

Jeśli czas już się kończy i Imitatorowi pozostało mniej niż 15 sekund na zaprezentowanie hasła, zabawka nie poda mu odpowiedzi.

Jeśli któryś z graczy udzieli prawidłowej odpowiedzi, Imitator i pierwszy gracz, który odgadł hasło, otrzymują po 1 punkcie.

Jeśli podczas prezentowania hasła, Imitator złamie zasady gry, wykonując niedozwolone czynności, nie otrzyma on punktu/punktów. W takiej sytuacji punkt/punkty trafiają wyłącznie do gracza, który jako pierwszy udzielił prawidłowej odpowiedzi.

Jeśli kilkoro graczy udzieli prawidłowej odpowiedzi w tym samym czasie, Imitator sam decyduje, do którego z nich trafia punkt/punkty.

Po zakończeniu rundy, następnym Imitatorem zostaje osoba po lewej stronie gracza, który właśnie prezentował hasło. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gra składa się z kilku rund i trwa do momentu aż lektor nie poinformuje graczy o zakończeniu gry. Wygrywa osoba, która na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów.

POWTÓRZENIE: Aby ponownie usłyszeć hasło, naciśnij biały, okrągły przycisk znajdujący się z tyłu zabawki.

WSTRZYMANIE GRY: Aby wstrzymać grę w trakcie rundy, naciśnij język i zęby zabawki równocześnie. Aby wznowić grę, naciśnij dowolny przycisk.

KARTY AKCJI: Wyróżniamy 7 rodzajów kart, a ich działanie opisane jest poniżej.

Na początku każdej rundy każdy z graczy, także Imitator, może położyć przed sobą wybraną kartę (1 gracz może położyć tylko 1 kartę przed każdą rundą).

UWAGA! Karty należy wyłożyć zanim Imitator zacznie prezentować hasło. Tylko kartę „Złodziej” można wyłożyć na koniec rundy.

Gdy runda się zakończy, użyte karty należy odłożyć na bok.

Nie można zagrać tą samą kartą podczas rundy: jeśli kilku graczy wyłoży jednakową kartę, wyłącznie karta tego spośród nich, który położył ją jako pierwszy zostanie uznana. Jeśli nie można stwierdzić, która osoba jako pierwsza wyłożyła kartę, decyzję tę podejmuje Imitator, wskazuje on który z graczy może użyć karty.



Bonus 2: Imitator i pierwszy gracz, który odgadnie hasło otrzymują 2 punkty



Bonus 3: Imitator i pierwszy gracz, który odgadnie hasło otrzymują 3 punkty



Gesty: Z karty może skorzystać wyłącznie Imitator, uprawnia go ona do tego, aby podczas prezentowania pozostałym graczom hasła, korzystał nie tylko z dźwięków wydawanych ustami, ale także z gestów. **UWAGA!** Z tej karty korzystamy wyłącznie w trybie PRZYJACIELE (16+), jeśli gracze w trybie RODZINA (8+) odłóżcie tę kartę na bok zanim przystąpiacie do tasowania i rozdzielania kart pomiędzy graczy



Pierwszeństwo: Ta karta blokuje pozostałych graczy, umożliwiając osobie, która wyłożyła kartę, pierwszeństwa w udzieleniu odpowiedzi. Jeśli gracz udzieli złej odpowiedzi, pozostali gracze mogą odpowiadać

SZCZEGÓLNE PRZYPADKI:

Istnieją sytuacje, w których karty rozgrywane w tej samej rundzie wzajemnie się wykluczają. W takim wypadku należy zastosować następujące zasady:

- Bonus 2 i Bonus 3: karta Bonus 3 zawsze zastępuje kartę Bonus 2.
- Bonus 2 i Partner: kartę Partner stosuje się jeśli partner jest pierwszym graczem, który odgadł hasło, jeśli jako pierwszy hasło odgadł inny gracz niż partner, stosuje się kartę Bonus 2.



Partner: Z karty może skorzystać wyłącznie Imitator, co pozwala mu wybrać gracza, który będzie jego partnerem w danej rundzie. Jeśli partner jako pierwszy odgadnie hasło, on i Imitator otrzymują po 3 punkty



Stop: Ta karta służy do blokowania gracza (innego niż Imitator), aby nie mógł on zgadywać w danej rundzie. Jeśli gracz, który został zablokowany wyłożył wcześniej kartę „Bonus 2” lub „Bonus 3”, to karta ta odnosi się do gracza, który prawidłowo odgadnie hasło



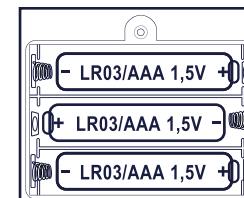
Złodziej: Z karty może skorzystać wyłącznie gracz, który nie odgadł hasła w bieżącej rundzie i nie jest Imitatorem. Tę kartę należy wyłożyć na koniec rundy, gdy jeden z graczy udzieli prawidłowej odpowiedzi. Karta pozwala przejąć punkty zdobyte przez tego gracza w bieżącej rundzie

- Bonus 3 i Partner: Karta Bonus 3 czyni kartę Partner bezużyteczną. Dowolny gracz, który jako pierwszy udzieli prawidłowej odpowiedzi zdobędzie 3 punkty.
- Pierwszeństwo i Stop: jeśli gracz, który wyłożył kartę Pierwszeństwo został zablokowany przez innego gracza kartą Stop, nie może w tej rundzie zgadywać; wszyscy pozostali gracze, poza Imitatorem, mogą udzielać odpowiedzi.
- Partner i Stop: jeśli gracz, który został wybrany przez Imitatora na jego partnera w danej rundzie zostanie zablokowany kartą Stop przez innego gracza, nie może już grać, a Imitator nie może w tej rundzie wybrać innego gracza na partnera.

Baterie:

Wymiana baterii. Za pomocą śrubokrętu odkręć śrubki zabezpieczające pokrywę przedziału na baterie. Jeżeli w przedziale znajdują się zużyte baterie usuń je. Zainstaluj nowe baterie zachowując prawidłową biegunowość. Zabezpiecz przedział na baterie za pomocą śrubek. Należy używać jedynie baterii zalecanego typu lub równoważnych. Nie należy wkładać różnych typów baterii lub nowych i używanych baterii. Wyjątek: gdy zabawka nie jest w użyciu lub gdy są one zużyte, aby zapobiec wyciekowi elektrolitu. Instalacja i wymiana baterii powinna dokonywać osoba dorosła. Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości zgodnie z oznakowaniem. Zaciśnięcie zasilania nie należy zwiercać. Baterie nieprzewidziane do ładowania nie mogą być ładowane! Baterie przewidziane do ładowania należy przed ładowaniem wyjąć z zabawki, baterie przewidziane do ładowania mogą być ładowane jedynie pod nadzorem dorosłych. Zawsze przechowuj baterie w miejscach niedostępnych dla dzieci. Nie wyrzucaj zużytych baterii do ognia. Grozi im wybuchem lub wyciekami z baterii.

• Prosimy zachować instrukcję z uwagi na ważne informacje
Należy postępować zgodnie z poniższymi wskazówkami w celu uniknięcia uszkodzenia zabawki:
• Przechowuj zabawkę w suchym miejscu
Unikaj długotrwałego wystawiania zabawki na działanie słońca lub innych źródeł ciepła
Nie demontuj zabawki
Unikaj uderzenia i opuszczania zabawki na twardą powierzchnię.
Wyjmij baterie z zabawki, jeśli przez dłuższy czas jest ona nieużywana
Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie i wszystkie elementy mocujące.
Zdjęcia i kolory umieszczone na tym opakowaniu mogą niekiedy różnić się od zawartego w nim wyrobu.



Schemat wymiany baterii.
Baterie zawarte w zestawie.



Zużyte, całkowicie rozładowane baterie i akumulatory muszą być wyrzucane do specjalnie oznakowanych pojemników, oddawane do punktów przyjmowania odpadów specjalnych lub sprzedawcom sprzętu elektronicznego. Zużyte urządzenia elektryczne są surowcami wtórnymi - nie wolno wyrzucać ich do pojemników na odpady domowe, ponieważ mogą zawierać substancje niebezpieczne dla zdrowia ludzkiego i środowiska!
Prosimy o aktywną pomoc w oszczędnym gospodarowaniu zasobami naturalnymi i ochronie środowiska naturalnego przez przekazanie zużytego urządzenia do punktu składowania surowców wtórných - zużytych urządzeń elektrycznych.

Poziom Ołowiu (Pb) powyżej 0,004%.
Usuń zużyte baterie z produktu i zanieś je do punktu utylizacji.



OSTRZEŻENIE!
Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Produkt zawiera drobne elementy.
Zagrożenie zadławieniem.

DD 61935



dumel
edukacja inspiracja

Importer:
DUMEL - Marcin Domeracki
11-040 Dobre Miasto
ul. Warszawska 5a/20

Biuro Handlowe:
02-220 Warszawa
ul. Łopuszańska 36, budynek 14
tel. 22 428 21 90, 22 843 18 13
biuro@dumel.com.pl
www.dumel.com.pl
www.dumeldiscovery.pl

Wyprodukowane przez:

zanzoon

90 rue de Villiers
92300 Levallois-Perret
France

www.zanzoon.net
zanzoon@zanzoon.net
© 2017 Zanzoon