

INSTRUKCJA

2737

**PYSZNA ZABAWA
DLA CAŁEJ RODZINY!**

GORĄCY ZIEMNIAK

MISZMASZ

**MYŚL,
KOJARZ,
RZUCAJ!**



INSTRUKCJA

Ilość graczy: 2-4

Wiek: 8+

Zawartość pudełka:

1. Plansza do gry – 1 szt.
2. Gorący Ziemniak – 1 szt.
3. Karty Pytań – 110 szt.
4. Pionki – 4 szt.
5. Bączek – 1 szt.
6. Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej.

W razie niezgodności prosimy o kontakt:

e-mail: alexander@alexander.com.pl



Kto z Was potrafi najszybciej myśleć pod presją czasu? Przygotujcie się, bo zaraz to sprawdzicie! W tej grze masz tylko kilka chwil, by wymyślić odpowiedź na pytanie i rzucić Gorącego Ziemniaka przeciwnikowi. Pozbądź się Ziemniaka zanim upłynie czas i się sparzysz! Odpowiadaj szybko, rzucaj celnie, łap dokładnie i nie spadnij na sam dół planszy! Oto wspaniała rozrywka dla każdego, bez względu na wiek!

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Rozłóż planszę i połóż ją na stabilnej płaskiej powierzchni, np. stole.
2. Karty Pytań potasuj i ułóż w stos obok planszy. Połóż obok nich Gorącego Ziemniaka.
3. Wybierzcie pionki i ustawcie je na polu „Start”.
4. Złóż z dwóch elementów bączka: wsuń kołeczek w otwór w tarczy tak, by z łatwością móc zakręcić rekwizytem. Połóż go obok planszy. Zamiast bączka możesz użyć specjalnej, bezpłatnej aplikacji multimedialnej, pobranej za pomocą jednego z kodów QR, umieszczonych w instrukcji oraz na opakowaniu gry. Urządzenie z włączoną aplikacją połóż obok planszy, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Pobierz bezpłatną aplikację:



PRZEBIEG GRY:

Grę rozpoczyna najniższy z graczy, biorąc do ręki Ziemniaka. Osoba siedząca po jego prawej stronie bierze pierwszą z góry kartę i czyta na głos jedno z pytań z jej spodu. Następnie energicznie kręci bączkiem lub uruchamia aplikację (należy wcisnąć przycisk „Start”). Ten, kto trzyma Ziemniaka musi udzielić odpowiedzi na zadane pytanie, a następnie rzucić go kolejnej osobie. Ruch każdego gracza kończy się po udzieleniu odpowiedzi i podaniu Ziemniaka nawet, jeżeli kolejny uczestnik nie zdążył złapać rekwizytu.

Gracze przekazują sobie kolejno Ziemniaka zgodnie z ruchem wskazówek zegara i udzielają odpowiedzi na to samo pytanie aż do momentu upłynięcia czasu. Odpowiedzi, jakich udzielają, nie mogą się powtarzać. Runda trwa do momentu zatrzymania kręcącego się bączka lub usłyszenia sygnału dźwiękowego z aplikacji. Osoba, która będzie w tym momencie w posiadaniu Ziemniaka lub go nie złapała, właśnie się sparzyła. Musi przesunąć swój pionek o jedno pole bliżej grilla. W następnej rundzie osoba, która właśnie się sparzyła, jako pierwsza odpowiada na pytanie, a czyta je osoba po jej prawej stronie.

Gracze mogą kwestionować udzieloną właśnie odpowiedź, jeżeli uznają ją za nielogiczną albo niepoprawną. Muszą jednak zgłosić to od razu, zanim zaczną odpowiadać kolejna osoba, inaczej zgłoszenie się nie liczy. Po wyknięciu błędu Ziemniak wraca do uczestnika, który się pomylił i gracz ten musi wymyślić nową odpowiedź lub poprosić o głosowanie (patrz akapit „Głosowanie”).

Jako urozmaicenie rozgrywki można wprowadzić zasadę, że osoba odpowiadająca rzuca Ziemniaka losowo wybranemu graczowi, a nie graczowi po swojej lewej stronie.

GŁOSOWANIE:

Opcja głosowania nie jest używana w rozgrywce dla dwóch graczy.

Jeżeli gracz nie zgadza się z opinią, że udzielił błędnej odpowiedzi, wtedy przyjmuje wracającego do niego Ziemniaka i woła „Głosowanie!”. Gracze, którzy uważają, że dana odpowiedź była dobra podnoszą rękę do góry. Głos osoby wołającej nie liczy się do wyniku, chyba że wśród głosujących mamy remis - wtedy jest głosem rozstrzygającym na własną korzyść.

1) Jeżeli głosowanie zakończyło się przed upłynięciem czasu:

- a)** gdy gracze zadecydują, że odpowiedź była prawidłowa, wtedy Ziemniak przechodzi do następnego gracza w kolejce i runda toczy się dalej,
- b)** gdy gracze zadecydują, że odpowiedź była nieprawidłowa, wtedy gracz, który prosił o głosowanie musi podać nową odpowiedź i dopiero wówczas runda toczy się dalej.

- 2) Jeżeli głosowanie zakończyło się po upływie czasu:
- a) gdy gracze zdecydowali, że odpowiedź była prawidłowa, osoba, która ją zakwestionowała musi przesunąć swój pionek na pole bliżej grilla,
 - b) gdy gracze zdecydowali, że odpowiedź była błędna, to osoba, która ją podała musi przesunąć swój pionek na pole bliżej grilla.

KONIEC GRY:

Koniec gry może nastąpić w jednym z dwóch przypadków (do ustalenia przez graczy):

1. Do pierwszego przegranego, czyli do momentu, w którym jeden z graczy spadnie na pole z napisem „Spalony”.
2. Przetrawanie. Kto zostanie na planszy jako ostatni? Gra toczy się dopóki z planszy nie spadną wszystkie pionki z wyjątkiem jednego.

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis

80-209 CHWASZCZYNO

UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

