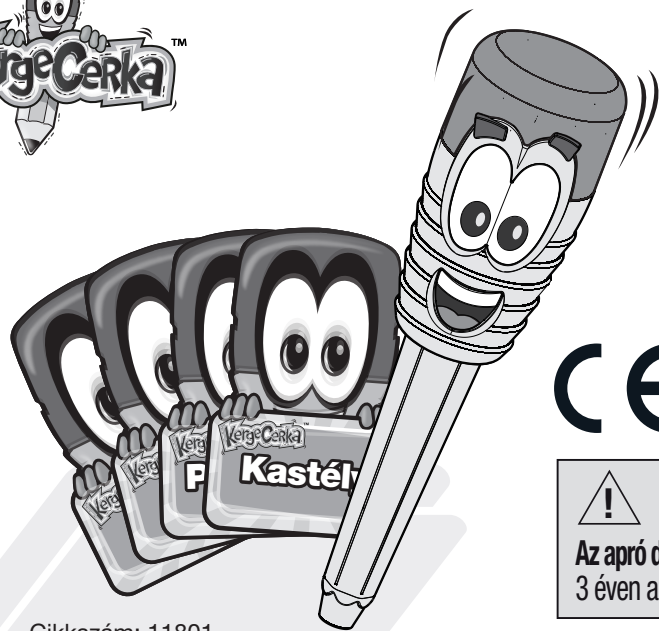




6+

6 éves kortól



Cikkszám: 11801



FIGYELEM:

Az apró darabok fulladást okozhatnak
3 éven aluliak számára nem ajánlott!

Megfelel az ASTM D-4236 szabványnak

KERGE CERKA JÁTÉKSZABÁLYOK & ÚTMUTATÓ

TARTALMA:

KergeCerka rezgő toll, két nehézségi fokozattal, 1 perces homokóra, 75 db Leírás kártya, 75 db Tárgy/Élőlény kártya, 2 db letörölhető filc, 2 db műanyag rajztábla.

A JÁTÉK CÉLJA:

A játék célja az, hogy próbára tedd rajz és tippelő képességedet. A csapatmunka, a képzelet és a kreativitás játszik most kulcsszerepet. Dolgozzatok együtt az óra ellenében, és tippeljétek meg a rajzot, miközben jókat kacagtok magatokon!

ELŐKÉSZÜLETEK:

Osszátok 2 részre a kártyákat: Tárgy/Élőlény és Leírás, majd helyezétek a két kupacot lefordítva az asztalra. Osszátok a társaságot két egyenlő részre. Osszátok ki mindkét csapatnak egy-egy törölhető műanyag rajztáblát és filctollat, amivel tudtok rajzolni a játék alatt. Páratlan számú játékos esetén lásd a "Játékosok száma" részt.

MEGJEGYZÉS: HASZNÁLJATOK NEDVES RUHÁT A MŰANYAG TÁBLA TISZTÍTÁSÁHOZ

Mindkét csapat választ egy rajzoló – Ő lesz az, aki a játék során készíti a rajzokat. A csapat további tagjai lesznek a tippelők.

A JÁTÉK MENETE:

Mindkét csapat tíz-tíz kártyát kap. A tíz kártyából 5 kártya a Tárgy/Élőlény, míg a másik 5 kártya a Leírás pakliból kerül kiosztásra. A legfiatalabb játékos csapata jogosult megkezdeni a játékot. A csapat rajzolója húz 1 Tárgy/Élőlény és 1 Leírás kártyát az ellenfél csapatának kártyái közül. Miután megnézte azokat, lefordítva az asztalra helyezi.

Rajzolás & tippelés

A rajzoló megfordítja a homokórát, behelyezi a filctollat a KergeCerkába és elkezd rajzolni a két feladványt, amit lefordítva az asztalra helyezett. A többi játékos mind tippelő, akik bekiabálják tippjeiket.

- A rajzoló nem beszélhet azt leszámítva, hogy „**IGEN**”-nel jelzi, ha a tippelő helyesen tippelte meg a kártyán lévő feladatot.
- Csak 1 rajz megengedett. Mindkét (Tárgy/Élőlény és Leírás) kártyán lévő dolgot csak 1 rajzban szabad kommunikálni.
- A rajzoló gesztikulálhat. Például rázhatod a fejedet, bólogathatsz ezzel jelezve a többieknek, ha jó nyomon vagy éppen rossz nyomon járnak.
- Betűt nem lehet írni, de szimbólumok rajzolhatóak.
- A rajzolás és a tippelés addig folytatódik, amíg ki nem találjátok a két kártya kombinációját vagy az időtök le nem jár.

Pontszerzés

Ha egy Tárgy/Élőlény vagy Leírás kártyát helyesen találtatok ki, akkor a kártyán szereplő pontszámot nyeri meg a csapat. Ha mindkét kártyát sikerül kitalálnotok, akkor a két kártyán szereplő pontérték összegét nyeritek meg. Ha az 1 perc lejártával nem sikerül kitalálni a feladványokat, a kártya vagy kártyák visszakerül(nek) a pakli aljára.

Új kör

A kör végén a rajzoló húz a pakliból egy újabb Tárgy/Élőlény és egy Leírás kártyát, így a csapatnak ismételen 10 kártya lesz a kezében. Most az ellenfél következik és húz 1-1 kártyalapot, rajzolás és tippelés a fentiek szerint.

GYŐZTES:

Az a csapat nyer, aki előbb éri el vagy meghaladja a 20 pontot.

JÁTÉKOSOK SZÁMA:

Ha a játékosok összlétszáma páratlan, akkor kiválasztanak egy játékos, aki mindkét csapat kártyahúzója és rajzolója lesz, a többiek pedig 2 egyenlő létszámú csapatba oszthatóak.

ELEMEK:



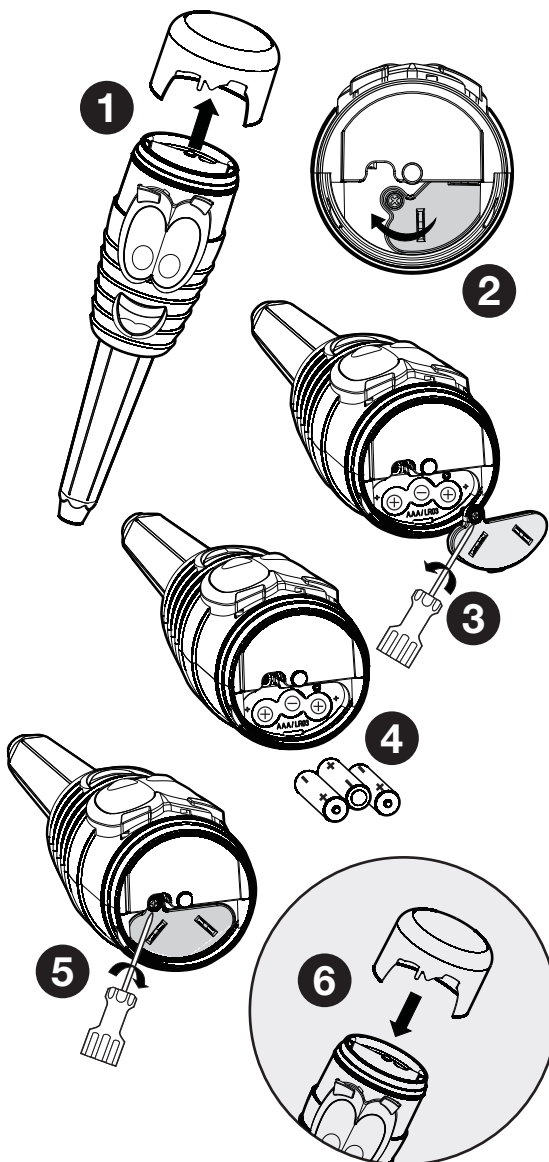
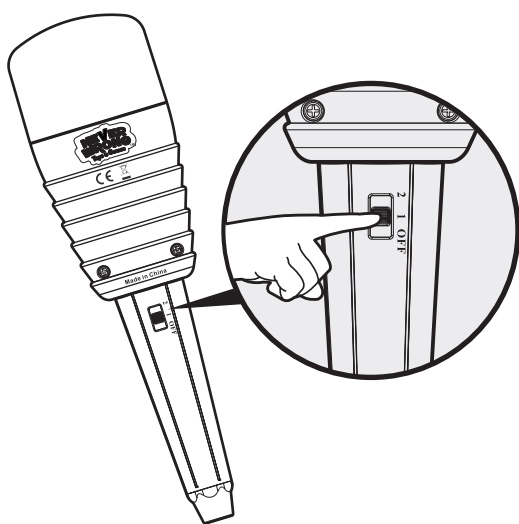
3 x 1.5V "AAA"/LR03/AM4 (nem tartalmazza)

ELEM BEHELYEZÉSE:

Győződjön meg arról, hogy a gomb „OFF” állásban van.

- Vegye le a toll piros kupakját (1. kép)
- Forgassa el az alsó rekeszt (a piros alatt lévő) (2. kép)
- Csavarhúzó segítségével nyissa fel az elemtartó fedelét (3. kép)
- A megfelelő polaritással helyezzen be 3 db AAA ceruzaelemet (4. kép)
- NE távolítson el, vagy cseréljen elemet éles tárgy használatával.
- Helyezze vissza az elemtartó fedelét és húzza meg a csavarokat egy csillag-csavarhúzó segítségével. (5. kép)
- Helyezze vissza a toll piros kupakját. (6. kép)

MEGJEGYZÉS: a KergeCerkát nem lehet bekapcsolni, amíg a piros kupak nincs a helyén.



ÍGY KEZDD MEG A JÁTÉKOT:

Állítsd a gombot „1”-es (könnyű, 1-es szint) vagy „2”-es (haladó, 2-es szint) pozícióba.

Ha befejeztél a rajzolást, mindig állítsd a gombot „OFF” pozícióba.

KARBANTARTÁS:

- Mindig vegye ki az elemeket a játékból, ha azt hosszú ideig nem használja.
- Óvatosan törölje le a játékot tiszta, nedves ruhával.
- Tartsa távol a játékot közvetlen napfénytől és / vagy közvetlen hőtől.
- Ne tegye a játékot vízbe, mert az károsíthatja az elektronikus részeket.

ELEMEL KAPCSOLATOS BIZTONSÁGI INFORMÁCIÓK:

- Az elemek kis tárgyak. Az elemek cseréjét felnőtteknek kell elvégezni.
- Kövesse az elemtartó polaritási (+/-) ábráját.
- A lemerült elemeket azonnal vegye ki a játékból.
- A lemerült elemeket dobja ki a külön erre célra kijelölt elemgyűjtő helyen.
- Távolítsa el az elemeket hosszú távú tárolás céljából.
- Csak az ajánlott vagy azzal egyenértékű típusú akkumulátorokat szabad használni.
- NE égesse el a használt elemeket.
- NE dobja az elemeket tűzbe, mert az elemek felrobbanhatnak vagy szivároghatnak.
- Ne használjon vegyesen régi és új elemeket vagy különféle típusú elemeket (azaz alkáli / standard / újratölthető).
- Az esetleges csökkentett teljesítmény miatt nem javasolt az újratölthető elemek használata.
- Az újratölthető akkumulátorokat csak felnőtt felügyelete mellett szabad feltölteni.
- A cserélhető újratölthető elemeket töltés előtt el kell távolítani a játékból.
- NE töltsön fel a nem újratölthető elemeket.
- NE zárja rövidre a csatlakozókat.



Elektromos és elektronikus hulladékok

Ha a készüléket már nem használják, vegye ki az összes elemet, és külön ártalmatlanítsa azokat. Vigye az elektromos készülékeket a hulladék elektromos és elektronikus berendezések helyi gyűjtőhelyeire. Egyéb részei háztartási hulladékként ártalmatlaníthatóak.

FCC statement

Ez a készülék megfelel az FCC Szabályzat 15. részének. A működés a következő két feltétel függvénye: (1) Ez az eszköz nem okozhat káros interferenciát, és (2) ennek az eszköznek el kell nyelnie minden kapott interferenciát, ideértve azokat a zavarokat is, amelyek nem kívánt működést okozhatnak.

Megjegyzés: Ezt az eszközt tesztelték és megállapították, hogy megfelel az B osztályú digitális eszközökre vonatkozó korlátozásoknak, az FCC Szabályzat 15. része szerint. Ezeket a határokat úgy állapították meg, hogy ésszerű védelmet biztosítsanak a káros zavarások ellen egy lakóépületben. Ez az eszköz rádiófrekvenciás energiát generál, használ és képes sugározni, és ha nem a leírás szerint került üzembe helyezésre, és nem annak megfelelően használják, akkor káros interferenciát okozhat a rádiókommunikációban. Nincs garancia arra, hogy az adott telepítés során nem jelentkeznek zavarok. Ha ez az eszköz káros interferenciát okoz a rádió vagy a televízió vételében, amelyet a készülék kikapcsolásával és bekapcsolásával lehet megállapítani, akkor arra biztatjuk a felhasználót, hogy próbálja meg kijavítani az interferenciát az alábbi intézkedések egyikével, vagy akár többnek is az alkalmazásával:

- A vevőantennát forgassa el vagy helyezze át.
- Növelje a távolságot a készülék és a vevő között.
- Csatlakoztassa a készüléket egy másik aljzathoz, amely eltér a vevő csatlakoztatásától.
- Forduljon segítségért a kereskedőhöz vagy egy tapasztalt rádió / TV szerelőhöz.

MEGJEGYZÉS:

Használat előtt távolítsa el a csomagolás összes elemét. Őrizze meg ezt az információt a jövőbeni referencia céljából. A tartalom eltérhet a képeken látottaktól. Egy felnőttnak rendszeresen ellenőriznie kell ezt a játékot annak biztosítása érdekében, hogy nem áll-e fent sérülés vagy bármilyen veszély, ha igen, akkor vonja ki a használatból. A gyerekeket játék közben felügyelni kell.

NEVER WRONG TOYS & GAMES LTD,
UNIT 1602-3, 16/F, Citimark, 28 Siu Lek Yuen, Shatin

™ & © Never Wrong Toys & Games Ltd.
Minden jog fenntartva. Származási hely: Kína

IMPORTÁLJA ÉS FORGALMAZZA:

Kensho Kft. 1037 Budapest,
Csillaghegyi út 13. Tel: 06 1 244 8009
Email: info@kensho.hu Web: www.kensho.hu

