

# FARMER JONES

PL

Zabawna i hałaśliwa gra pamięciowa

Autorzy: Brad Ross & Jim Winslow

Dla 2 - 4 graczy od 4 lat

Gra Piatnika nr 663468

© Piatnik, 2020 • Wydrukowano w Austrii

Witajcie w gospodarstwie farmera Jonesa! Niestety farmer Jones jest trochę zapominalski i często nie pamięta, gdzie zostawił swoje zwierzęta i narzędzia. Pomóżcie mu je znaleźć. Posłuchajcie, czego szuka farmer i wskażcie płytkę z właściwym obrazkiem. A wtedy w gospodarstwie zapanuje porządek.

## Zawartość opakowania:



1 płytką gracza startowego



1 instrukcja



16 płytek z obrazkami (kaczka, osioł, mucha, kogut, młotek, piła, pies, kot, krowa, dzwonek, piła łańcuchowa, kosiarka, owca, świnka, traktor, poidło)

1 moduł dźwiękowy w formie poidła



Dodatkowo do gry będą potrzebne dwie baterie 1,5 V typu AAA (mini paluszki). Nie ma ich w zestawie.

Gra Piatnika nr 663468

© Piatnik, 2020, Wiedeń - Wydrukowano w Austrii



piatnik.pl

---

## Cel gry:

---

Celem gry jest odnajdywanie właściwych obrazków po to, by na koniec gry mieć najwięcej płytek.

---

## Przygotowanie gry:

---

- Przed pierwszą grą należy ostrożnie wycisnąć z arkuszy płytki z obrazkami i włożyć dwie baterie 1,5 V AAA do poidła. Opis instalowania i wymiany baterii znajduje się na końcu instrukcji. Najlepiej, jak baterie będzie instalować osoba dorosła. Na spodzie poidła znajduje się przełącznik. Aby włączyć urządzenie, należy go ustawić na pozycję PL (język polski). Gra rozpoczyna się po wciśnięciu niebieskiego przycisku na górze poidła. Z naciśnięciem tego przycisku należy poczekać, aż wszystko zostanie przygotowane do gry. Jeżeli przycisk zostanie wciśnięty przypadkowo albo dla sprawdzenia działania, należy przestawić wyłącznik na spodzie poidła w pozycję OFF, a następnie ponownie wybrać pozycję PL.
- Płytki należy ułożyć na stole obrazkami do dołu, dobrze wymieszać i ustawić w formie kwadratu 4 x 4. Obok płytek stawia się poidło tak, by wszyscy gracze mieli je w zasięgu ręki.

---

## Przebieg gry:

---

Jeden z graczy zostaje wybrany do rozpoczęcia pierwszej rundy. Otrzymuje on płytkę gracza startowego. Dalej gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Za każdym razem gra trwa 16 rund. W każdej rundzie farmer Jones pyta o jakieś zwierzę lub narzędzie, którego obrazek znajduje się na zakrytej płytce. Runda kończy się, albo gdy któryś z graczy odnajdzie poszukiwany obrazek albo gdy każdy z graczy raz zgadywał ale nikt obrazka nie znalazł.

Aby rozpocząć grę, gracz startowy naciska niebieski przycisk na wierzchu poidła i wtedy farmer Jones przedstawia się. Gracz naciska przycisk jeszcze raz. Najpierw słychać jakiś odgłos, a następnie farmer mówi, czego teraz szuka.

*Przykład:* Najpierw słychać szczekanie, a następnie farmer mówi: „Gdzie jest mój pies?” Gracz startowy odkrywa JEDNĄ płytkę tak, by wszyscy gracze mogli ją zobaczyć.



## DOBRZE!

Jeżeli gracz odkrył właściwą płytkę, bierze ją i kładzie przed sobą. Płytkę gracza startowego przekazuje sąsiadowi z lewej, który rozpoczyna następną rundę - naciska przycisk na poidle, słucha, czego teraz szuka farmer itd.

## ŹLE!

Jeżeli gracz odkrył płytkę z niewłaściwym obrazkiem, kładzie ją **OBRAZKIEM DO GÓRY** w tym samym miejscu, z którego ją wziął. Teraz do gry przystępuje następny gracz. **BEZ NACISKANIA** niebieskiego przycisku na poidle odkrywa jedną płytkę. Trwa to dotąd, aż jeden z graczy odkryje właściwą płytkę albo gdy wszyscy gracze odkryją po jednej płytce i nikt właściwego obrazka nie znajdzie. Zaczyna się wtedy następna runda.

Płytki, które leżą odkryte na stole, odwraca się ponownie obrazkami do dołu. Graczem startowym zostaje sąsiad z lewej dotychczasowego gracza startowego. Bierze płytkę gracza startowego, naciska niebieski przycisk itd.



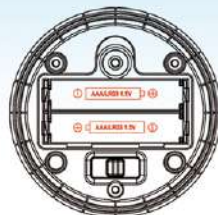
## Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy farmer Jones zada ostatnie, szesnaste pytanie. O tym, że było to ostatnie pytanie, informuje sygnał trąbki. Gracze rozgrywają rundę do końca, a następnie liczą zebrane płytki. Zwycięzcą zostaje gracz, który zebrał najwięcej płytek. Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma tę samą największą liczbę płytek, gra ma więcej zwycięzców.

Uwaga: Aby rozpocząć nową grę, należy wyłączyć i ponownie włączyć urządzenie. Ma ono wbudowany generator losowości, więc za każdym razem farmer zadaje pytania w innej kolejności. Gwarantuje to, że gra nieprędko się znudzi!

# Instalacja i wymiana baterii

Aby gra działała, potrzebne są dwie baterie 1,5 V typu AAA (mini paluszki). Nie ma ich w pudełku. Baterie powinny być wymieniane przez osoby dorosłe i przechowywane w miejscu niedostępnym dla małych dzieci. Aby wymienić baterie, należy odkręcić śrubokrętem śrubkę na spodzie poidła, otworzyć pojemnik i włożyć baterie, zwracając uwagę na właściwe ustawienie ich biegunów (patrz rysunek). Następnie należy zamknąć wieczko i dokręcić śrubkę. Należy przestrzegać podanych poniżej zasad używania baterii.



## Zasady bezpiecznego użytkowania baterii

W wyjątkowych przypadkach może nastąpić rozlanie się baterii. Rozlany płyn może spowodować poparzenia i uszkodzić urządzenie. Aby tego uniknąć, należy stosować poniższe zasady.

- Nie wolno doładowywać baterii jednorazowych.
- Rozładowane baterie wielokrotnego użytku należy wyjąć z zabawki przed naładowaniem.
- Doładowywanie baterii wielokrotnego użytku (akumulatorów) powinno być prowadzone przez osoby dorosłe.
- Nie wolno wkładać jednocześnie do zabawki baterii nowych i używanych oraz baterii różnych typów.
- Należy stosować wyłącznie baterie podanego typu lub ich odpowiedniki.
- Przy wkładaniu baterii należy zwrócić uwagę na prawidłowe położenie biegunów.
- Rozładowane baterie należy wyjąć z zabawki.
- Nie wolno doprowadzać do zwarcia.
- Zabawki nie wolno wrzucać do ognia. Baterie mogą eksplodować.
- Zużyte baterie należy wyrzucić do odpowiednich pojemników.
- Opakowanie należy zachować, ponieważ zawiera ważne informacje.

*W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:  
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno, [www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)*