



Piff Paff & Friends

Wesoła gra na spostrzegawczość w podwodnej scenerii

Autorzy: Brad Ross & Don Ullman

Dla 2 do 4 graczy, od 5 lat

Zabawna gra na spostrzegawczość z kolczastą rybką Piff Paff i jej przyjaciółmi! Kto najlepiej zapamięta sympatycznych mieszkańców oceanu i szybko znajdzie



płytkę, odpowiadającą odkrytej karcie? Trzeba uważać, by nie stracić cennego żetonu, gdy zabrzmi sygnał końca czasu!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:



60 kart – po 5 z rybką Piff Paff i jej przyjaciółmi



12 okrągłych płytek – na jednej z nich jest rybka Piff Paff, na pozostałych 11 – jej przyjaciele



12 niebieskich, przezroczystych żetonów

1 instrukcja



1 elektroniczny czasomierz z modułem dźwiękowym

Dodatkowo do gry będą potrzebne 2 baterie 1,5 V AAA (mini paluszki). Nie ma ich w pudełku!



CEL GRY

Celem gry jest pozostanie w niej jak najdłużej, aż pozostali gracze stracą wszystkie swoje żetony. Dlatego trzeba dobrze zapamiętać, gdzie leżą okrągłe żetony rybki Piff Paff i jej przyjaciół, żeby szybko układać karty w odpowiednich miejscach.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed pierwszą grą należy ostrożnie wycisnąć okrągłe żetony z arkusza. Do czasomierza należy włożyć dwie baterie 1,5V AAA (mini paluszki). Sposób instalowania i wymiany baterii opisany jest na końcu instrukcji. Najlepiej, by baterie wymieniała osoba dorosła. Na spodzie czasomierza jest wyłącznik. Należy go ustawić w pozycji I, aby umożliwić działanie. Aby rozpocząć każdą rundę gry, trzeba nacisnąć pomarańczowy przycisk na wierzchu czasomierza. Zacznie on wydawać monotonny dźwięk, przypominający bulgotanie, a po losowym czasie (między 10 a 60 sekund) zabrzmie sygnał, kończący rundę.
- Każdy z graczy otrzymuje po tyle samo okrągłych płytek. Gdy w grze biorą udział dwie osoby, każdy bierze po 6 płytek, przy trzech osobach – po 4, a przy czterech – po 3.
- Gracze kładą płytki na stole przed sobą. Powinny leżeć w takich odstępach, by położona na jednej karta nie stykała się z sąsiednimi płytkami, a szczególnie, żeby ich nie zasłaniała. Płytki i leżące na nich karty powinny być widoczne dla innych graczy i być w zasięgu ich rąk.
- Każdy gracz otrzymuje 3 niebieskie żetony.
- Karty należy potasować i położyć na środku stołu w formie talii, obrazkami do dołu.
- Obok talii należy postawić czasomierz.





PRZEBIEG GRY

Najmłodszy gracz zaczyna. Włącza czasomierz, bierze wierzchnią kartę z talii i stara się jak najszybciej znaleźć okrągłą płytkę z takim samym obrazkiem, jak na karcie. Jeżeli ją zauważy, kładzie kartę na płytce, OBRAZKIEM DO GÓRY.

- Jeżeli kartę położył przed innym graczem, mówi głośno imię tego gracza. Teraz wymieniony gracz musi wziąć szybko kartę i szukać pasującej płytki.
- Jeżeli płytka leży przed graczem, który wziął kartę, mówi on „Piff Paff”, kładzie kartę i odkrywa następną.

Uwaga: Jeżeli wylosowana została karta, odpowiadająca płytce już zakrytej, kartę kładzie się na położonej wcześniej z tym samym obrazkiem.

Gra przebiega tak dotąd, aż skończy się dźwięk bulgotania i zabrzmi sygnał. Kończy się wtedy runda. Gracz, który w momencie zakończenia wykonywał ruch, odkłada do pudełka jeden swój żeton. Wszystkie karty trzeba ponownie przetasować i położyć talię na środku stołu. Każdy gracz wybiera jedną ze swoich płytek i przekazuje ją sąsiadowi

z lewej, a ten kładzie ją przed sobą na stole. Jeżeli gracz ma płytkę z rybką Piff Paff, musi oddać tę płytkę sąsiadowi z lewej. Kolejną rundę rozpoczyna gracz, który przegrał poprzednią. Uruchamia czasomierz, bierze wierzchnią kartę z talii itd.

Jeżeli gracz straci wszystkie 3 żetony, wypada z gry. Leżące przed nim płytki rozdziela się równomiernie między graczy, którzy pozostali w rozgrywce i gra toczy się dalej. Kolejną rundę zaczyna następny gracz po wyeliminowanym.

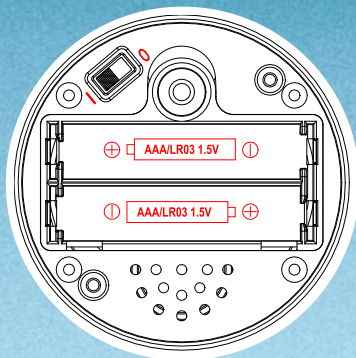
ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy tylko jeden z graczy ma jeden lub więcej żetonów. Zostaje on zwycięzcą.



Instalacja i wymiana baterii

Czasomierz zasilany jest dwiema bateriami 1,5V AAA (minipaluszki). Nie są one załączone. Baterie powinny być wymieniane wyłącznie przez osoby dorosłe i nie powinny być dostępne dla dzieci. Aby wymienić baterię należy odkręcić śrubkę na spodzie czasomierza, otworzyć pojemnik i włożyć baterie, ustawiając ich bieguny zgodnie z rysunkiem. Następnie należy założyć wieczko i dokręcić śrubkę. Należy przestrzegać podanych poniżej zasad bezpiecznego używania baterii.



BEZPIECZNE UŻYWANIE BATERII

W wyjątkowych przypadkach baterie mogą się rozlać. Wyciekający z nich płyn może spowodować zapalenie się lub uszkodzić czasomierz. Aby tego uniknąć, należy przestrzegać następujących zasad:

- 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 różnych typów.
- Nie wolno wkładać jednocześnie starej i nowej baterii. Obie baterie powinny być jednocześnie wymieniane.
- Przy wkładaniu baterii należy zwrócić uwagę na prawidłowe położenie biegunów.
- Rozładowane baterie należy wyjąć z zabawki.
- Nie wolno doprowadzać do zwarcia.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Produkt zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen. Die im Produkt befindlichen Batterien können explodieren oder auslaufen.
- Zepsutej zabawki nie wolno wrzucać do ognia. Płyn znajdujący się w bateriach może doprowadzić do eksplozji.
- Zużytych baterii nie należy wrzucać do odpadów zmieszanych tylko do pojemników na zużyte baterie.

Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.

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

Polub nas
facebook.com/PiatnikPolska