

Tik... Tak... Bum

BOMBOWA IMPREZA

WYBUCHOWA GRA SŁOWNNA

Dla 2-12 graczy od 12 lat
 Autor gry: Los Rodriguez
 © 2007, 2019 Piatnik, Wiedeń
 Gra Piatnika nr: 718090

W wersję imprezową Tik Tak Bum może grać nieograniczona liczba osób. Oprócz podstawowej talii, znanej z oryginalnej gry Tik Tak Bum, zestaw zawiera dodatkowe cztery talie kart z różnymi kategoriami zadań. Podstawowym rekwizytem gry jest elektroniczny zegar w formie tykającej bomby. Każdy gracz stara się tej bomby jak najszybciej pozbyć, ale żeby to zrobić, musi podać odpowiedni wyraz.

Zawartość opakowania:

275 kart, po 55 w pięciu kategoriach
 2 specjalne kostki
 1 elektroniczny czasomierz w kształcie bomby

Do gry będą potrzebne 2 baterie 1,5 V AAA (małe paluszki). Nie ma ich w zestawie. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy umieścić je wewnątrz bomby (patrz obrazek na ostatniej stronie).

Bombę uruchamia się, naciskając na przycisk. Znajdujący się wewnątrz bomby układ elektroniczny określa losowy czas do „eksplozji” (od 10 do 60 sekund). Następnie rozgrywana jest kolejna runda gry.

Cel gry:

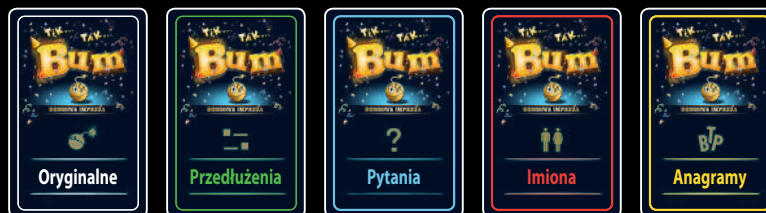
Gracz musi jak najszybciej wykonać wylosowane na karcie zadanie i przekazać bombę sąsiadowi z lewej. Kiedy bomba „eksploduje”, gracz musi zatrzymać kartę. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec rozgrywki ma najmniej kart.



Rekwizyty:

Karty:

W zestawie jest 5 talii po 55 kart z zadaniami.



Kostki:

W zestawie są dwie specjalne kostki z symbolami:

1. Kostka Kategorii – pokazuje, z której talii należy wziąć kartę



Imiona



Przedłużenia



Pytania



Anagramy




Oryginalne



Joker

Joker: Gracz może wybrać dowolną kategorię

2. Kostka z wersji oryginalnej – używana jest tylko wtedy, gdy wylosowana została kategoria „Oryginalne” 



Przygotowanie gry:

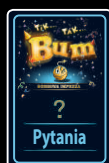
Każdą talię należy osobno potasować i ułożyć zadaniami do dołu w formie odrębnych stosów. W dowolny sposób wybiera się gracza startowego. Gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry:

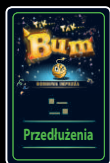
- Gracz startowy rzuca kostką kategorii
- Uruchamia przyciskiem zegar w bombie
- Odwraca wierzchnią kartę talii, która została wylosowana kostką
- Musi teraz podać wyraz, pasujący do danej kategorii



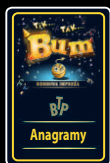
Imiona: Na karcie są dwie litery. Gracz musi podać imię żeńskie, zaczynając się od jednej z liter na karcie oraz imię męskie, zaczynające się od drugiej litery.



Pytania: Na karcie jest pytanie, na które może być wiele odpowiedzi. Np. na pytanie „Co jest w szkolnej klasie?” prawidłowymi odpowiedziami są nauczyciel, uczniowie, tablica, kreda itd.

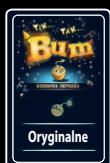


Przedłużenia: Na karcie podane jest krótkie słowo, które może być częścią słowa dłuższego, powstałego poprzez dodanie liter przed, po albo i przed i po literach słowa z karty.
Przykład : Na karcie jest słowo „lew”, możliwe odpowiedzi to np. lewar, przelew i nalewka.



Anagramy: Na karcie podany jest anagram długiego wyrazu czyli litery w przypadkowej kolejności. Zadaniem gracza jest wybranie co najmniej 4 liter z karty i zbudowanie z nich wyrazu.
Przykład: na karcie są litery AAÓKLNPSWZ. Można z nich ułożyć m.in. wyrazy SKALA, SZAKAL, PLANSZA, NAWÓZ albo SÓWKA.

Jeżeli gracz ułoży z wszystkich podanych na karcie liter wyraz PLANSZÓWKA, to jest do końca danej rundy bezpieczny (jeśli gra więcej niż dwóch graczy). Gdy ponownie trafi do niego bomba, przekazuje ją od razu sąsiadowi z lewej.



Oryginalne: Na karcie jest zbitka, złożona z dwóch liter. Tylko przy wylosowaniu tej kategorii używana jest druga kostka. Gracz rzuca nią przed uruchomieniem zegara na bombie.



- podana na karcie zbitka liter **nie może** wystąpić **na początku** wyrazu



- podana na karcie zbitka liter może być **w dowolnym miejscu**



- podana na karcie zbitka liter **nie może** wystąpić **na końcu** wyrazu

Gracz musi podać wyraz, w którym podana zbitka liter występuje w odpowiedniej kolejności i ewentualnie w odpowiednim miejscu.

Jeżeli gracz, który trzyma w ręku tykającą bombę, poda odpowiednie słowo, natychmiast przekazuje bombę sąsiadowi z lewej, który musi podać inne pasujące słowo, żeby przekazać bombę następnemu graczowi itd.

Uwaga: następny gracz musi przejąć bombę **natychmiast** w chwili, gdy zostanie podane prawidłowe słowo. Dane słowo może być użyte **tylko raz** w jednej rundzie gry. Każdy gracz może zakwestionować **nieprawidłowe** słowo (nie spełniające warunków zadania albo wypowiedziane wcześniej w danej rundzie przez innego gracza) do chwili, gdy następny gracz poda swoje słowo.

- Runda trwa do chwili, gdy bomba przestanie tykać i „eksploduje”.
- Gracz, który ma w ręku bombę w chwili „eksplozji”, bierze kartę danej rundy i przechowuje ją do końca gry.
- Następną rundę zaczyna ten właśnie gracz. Rzuca kostką, uruchamia zegar bomby i odkrywa kartę.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze:

- 9 kart w grze z udziałem do 5 osób
- 7 kart w grze z udziałem 6 lub 7 osób
- 5 kart w grze z udziałem 8 lub więcej osób

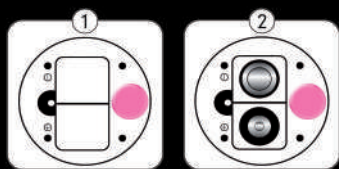
Zwycięża gracz, który ma najmniej kart. Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma taką samą najmniejszą liczbę kart, rozgrywką dogrywkę, w której wzięcie karty powoduje wyeliminowanie z gry.

Prawidłowe i nieprawidłowe słowa:

- Dopuszczalne są wyłącznie rzeczowniki w mianowniku liczby pojedynczej (chyba, że mają tylko liczbę mnogą, jak spodnie czy widły).
- Ten sam wyraz może być użyty w danej rundzie tylko raz.
- Imiona: Dopuszczalne są zarówno imiona polskie, jak i zagraniczne. Można użyć imion postaci fikcyjnych, takich jak np. Izolda, Frodo czy Daenerys.
- Pytania: Każde słowo, które pasuje do „scenerii” pytania jest prawidłowe. W przypadku wątpliwości, gracze decydują większością głosów.
- Anagramy: Każda litera, podana na karcie, może być użyta tylko raz. Z liter AAÓKLNPSWZ nie można ułożyć wyrazu SZKLANKA, ponieważ litera K występuje na karcie tylko raz.
- Oryginalne: Podana na karcie zbitka liter nie może być rozdzielona ani użyta w odwrotnej kolejności. Jeżeli np na karcie są litery ŁD, nie można użyć wyrazów DŁOŃ albo ŁÓDKA.

Uwaga: Nieprawidłowe słowa muszą być zgłaszane od razu, zanim jeszcze następny gracz nie powie swojego słowa. Jeżeli słowo rzeczywiście jest nieprawidłowe, bomba wraca do gracza i musi on podać inne, poprawne słowo.

Instalowanie i wymiana baterii: Używana w grze „bomba” wymaga 2 baterii 1,5 V AAA (małych paluszków). Nie ma ich w zestawie. Baterie powinny być wymieniane przez dorosłych i przechowywane poza zasięgiem małych dzieci. Aby wymienić baterie, należy odkręcić śrubokrętem krzyżakowym śrubkę na spodzie bomby, otworzyć wieczko i włożyć baterie, zwracając uwagę na odpowiednie ustawienie ich biegunów (patrz rysunek). Następnie należy założyć wieczko i przykręcić śrubkę.



1
bez
baterii

2
baterie
poprawnie
włożone

Wskazówki dotyczące baterii:

W wyjątkowych przypadkach baterie mogą się rozlać. Wylewający się z baterii płyn może spowodować oparzenia i uszkodzić urządzenie. Aby zapobiec rozlewaniu się baterii, należy przestrzegać następujących zasad:

- Nie należy ładować baterii jednorazowych.
- Rozładowane baterie z możliwością ładowania należy wyjąć z urządzenia.
- Ładowanie baterii powinno odbywać się pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno wkładać do urządzenia baterii różnych typów.
- Nie należy używać jednocześnie starych i nowych baterii.
- Należy używać wyłącznie takich baterii, jakie zostały opisane w instrukcji lub ich równoważników.
- Przy wkładaniu baterii należy zwrócić uwagę na prawidłowe ustawienie biegunów.
- Stare albo wyczerpane baterie należy wyjąć z urządzenia.
- Należy uważać, aby nie doprowadzić do zwarcia.
- Zepsutego urządzenia nie należy wrzucać do ognia. Rozgrzane baterie mogą eksplodować!
- Baterie należy utylizować zgodnie z obowiązującymi przepisami.
- Opakowanie i instrukcję należy zachować, ponieważ zawierają ważne informacje.

Uwaga: Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte lub wchłonięte.

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



piatnik.pl

1/2016-04-xx
P000xxxx