



Gra dla 2–12 graczy od 5 lat

Autor: Los Rodriguez
Gra Piatnika nr 798993

Zawartość gry:

110 kart z różnymi scenami
1 elektroniczna „bomba” z mechanizmem czasowym
1 instrukcja

Cel gry:

Gracze starają się jak najszybciej wymyślać rzeczy, które pasowałyby do sceny przedstawionej na karcie, aby pozbyć się tykającej „bomby”.

W skład gry wchodzi:

- elektroniczna „bomba”
„Bomba” posiada specjalny mechanizm, dzięki któremu „wybucha” po losowym czasie od uruchomienia - od 10 do 60 sekund.
- karty
Każda z kart przedstawia jakąś scenę. Dodatkowo karty są podpisane w języku polskim i angielskim. Przed rozpoczęciem gry warto wspólnie przejrzeć wszystkie karty, by najmłodszy gracz mógł zapoznać się z przedstawionymi na nich pojęciami. Jeśli jakieś karty wydają się za trudne, można je odłożyć do pudełka.

Przebieg gry:

- Karty tasujemy i układamy w stosik obrazkami do dołu. Następnie wybieramy rozpoczynającego gracza i wręczamy mu do ręki „bombę”. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Uruchamiamy „bombę” wciskając guzik, a następnie odkrywamy kartę z wierzchu stosika. Gracz, który trzyma w dłoni tykającą „bombę” musi szybko wymyślić i podać na głos jakąś rzecz, która pasowałaby do sceny przedstawionej na karcie.

Przykład: Na karcie widnieje plaża. Zatem pasujące hasła to na przykład: „zamek z piasku”, „muszelki”, „wiaderko”, „ręczniki”, itd.

- Jeżeli podane przez gracza hasło pasuje do sceny na karcie, przekazuje tykającą „bombę” kolejnemu graczowi (z lewej strony).
- Gracz, w którego dłoni „bomba” przestanie tykać i „wybuchnie”, zatrzymuje odkrytą kartę.

- Gracz ten rozpoczyna kolejną rundę - uruchamia „bombę”, odkrywa nową kartę z wierzchu stosika, itd.

Jeżeli gracz wypowie słowo, które padło już w tej rundzie lub nie kojarzy się z przedstawionym na obrazku pojęciem, musi znaleźć kolejny, tym razem odpowiedni wyraz zanim przekaże „bombę” następnemu graczowi.

Po wypowiedzeniu właściwego słowa „bomba” musi zostać natychmiast przechwycona przez następnego gracza! Jeśli „wybuchnie” w trakcie przekazywania, kartę bierze gracz odbierający „bombę”.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze 5 kart. Grę wygrywa ten gracz, który nie zebrał żadnej karty lub zebrał najmniejszą ich liczbę. W przypadku remisu gracze z najmniejszą liczbą kart rozgrywają jedną lub więcej dodatkowych rund, w których gracz trzymający „bombę” w momencie „wybuchu” od razu odpada.

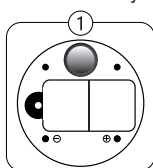
Warianty gry

Gracze mogą włączyć do rozgrywki jeden lub kilka z poniższych wariantów gry:

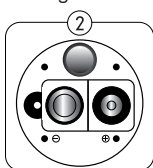
- Gracze podają hasła w języku angielskim. Można przyjąć zasadę, że jeśli gracz nie zna jakiegoś hasła w języku angielskim, podaje je w języku polskim. Pod koniec rundy gracze mogą spróbować wspólnie przetłumaczyć hasła, które zostały podane w języku polskim.
- Gracze oprócz haseł pasujących do danej sceny, mogą podawać także skojarzenia z przedstawioną na karcie ilustracją. W tym wariantcie do karty z plażą będą pasować także takie hasła jak ‘odpoczynek’ czy ‘wakacje’.
- Zamiast czekać, aż któryś z graczy uzbiera 5 kart, gra dobiega końca po rozegraniu 10 (lub dowolnej innej, ustalonej wcześniej liczbie) rund. W ten sposób gracze mogą odpowiednio wydłużyć lub skrócić czas rozgrywki.
- Jeśli jest wielu graczy lub występują duże różnice wieku, gracze mogą się podzielić na drużyny.
- Przebieg gry pozostaje bez zmian, jednak w ramach jednej rundy gracze wymieniają wyrazy w porządku alfabetycznym. Przykład: Obrazek na karcie przedstawia ogród. Pierwszy z graczy wypowiada wyraz „alejka”, drugi „biedronka”, trzeci „cebula”, czwarty „donica”, itd.

WYMIANA BATERII

• Baterie należy wkładać zgodnie z ilustracjami:



brak baterii



poprawne umieszczone baterie

- Nie należy ładować nieladownych baterii.
- Należy stosować wyłącznie baterie 1,5 V danego rodzaju.
- Nie należy używać jednocześnie różnych rodzajów baterii.
- Należy upewnić się, że baterie zostały umieszczone zgodnie z oznaczeniami.
- Zawsze należy wyjąć zużyte baterie.
- Nie należy zwracać biegunów baterii.
- Baterie powinny być wymieniane przez osoby dorosłe lub pod ich nadzorem.

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

Piatnik
piatnik.com

