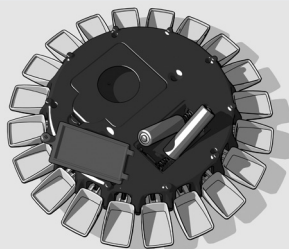




www.alltoys.cz
www.alltoys.sk

CZ

VÝMĚNA BATERIÍ



Pro vložení baterií odšroubujte kryt bateriové skříně, vložte baterie, dbejte na správnou polaritu, kryt přišroubujte zpět. Použijte 2x AA baterií (1,5 V). Baterie nejsou součástí. Baterie smí vyměňovat pouze dospělá osoba. Používejte pouze typy baterií doporučené výrobcem. Baterie držte z dosahu dětí a daleko od ohně. Ušchovejte tyto informace pro pozdější použití.

UPOZORNĚNÍ:

Dodržujte napětí specificky uvedené na hračce nebo na obalu hračky (pokud obal obsahuje tyto informace, zachovejte jej pro budoucí použití). Nekombinujte dobíjecí a běžné baterie.

Nekombinujte nové a již použité baterie. Vybité baterie vyměňte co nejdříve z hračky. Dbejte na správné uložení baterií v hračce a dodržujte správnou polaritu. Baterie, které nejsou určené k nabíjení, nenabíjejte. Zákaz zkratování napájecích svorek.

Použité baterie odevzdejte do sběren určených pro nebezpečný odpad.

SK

VÝMENA BATÉRIÍ

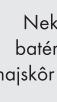
Pre vloženie batérií odskrutkujte kryt na batériovej skrini, vložte batérie, dbajte na správnu polaritu, kryt priskrutkujte späť. Použite 2x AA batérie (1,5 V). Batérie nie sú súčasťou balenia. Batérie smie vymieňať len dospelá osoba. Používajte iba typy batérií doporučené výrobcem. Batérie odstráňte z dosahu detí. Zabráňte kontaktu batérií s ohňom. Ušchovajte tieto informácie pre neskoršie použitie.

UPOZORNENIE:

Dodržujte napätie špecificky uvedené na hračke alebo na obale hračky (pokiaľ obal obsahuje tieto informácie, uschovajte ich pre budúce použitie). Nekombinujte dobíjacie a bežné batérie.

Nekombinujte nové a už použité batérie. Vybité batérie vyberte čo najskôr z hračky. Dbajte na správne uloženie batérií v hračke a dodržujte správnú polaritu. Batérie, ktoré nie sú určené na nabíjanie, nenabíjajte. Zákaz skratovania napájacích svoriek.

Použité batérie odovzdajte do zberní určených pre nebezpečný odpad.

R20	R14	AA	6F22	LR41
				
2 x 1.5V				
Baterie nejsou součástí balení. Batérie nie sú súčasťou balenia.				

Číslo produktu: 400049 - G1002



Výrobce / Výrobca: Entertoyment Limited.
18th Floor, Two Chinachem Plaza.
68 Connaught Road Central. Hong Kong.
Vyrobeno v Číně / Vyrobené v Číne
© 2011 NPD Partnership Ltd, London/UK.
© 2011 Atelier Rohner + Wolf, Basel/CH.

Dovozce : Alltoys spol. s r.o., Praha, Česká republika
Distribútor: Alltoys spol. s r.o., Prievidza, Slovenská republika

www.alltoys.cz
www.alltoys.sk



N Á V O D



N Á V O D



NÁVOD

HRÁČI:

2-10 hráčů

VĚK:

8+

OBSAH:

1 x základna Abecedy

36 x karta (s otázkami z obou stran = 72 otázek)

CÍL HRY:

Kdo nasbírá nejvíce karet vyhrává.

PŘED ZAČÁTKEM HRY:

- Na spodní straně základny jsou umístěny v přihrádce hrací karty, odeber je a přihrádku opět zavři.
- Zamíchej karty a polož je na hromádku vedle základny Abecedy.

JAK HRÁT:

- Nejstarší hráč začíná. Obrátí vrchní kartu z hromádky a přečte téma na kartičce. Poté musí ihned stisknout tlačítko časovače ve středu základny Abecedy - začne odpočítávání času do doby než ho stiskne další hráč. Hráči hrají ve směru hodinových ručiček.
- Jakmile přijde hráč na řadu má 10 sekund na odpověď. Poznámka: volné písmeno je pouze to, které nebylo dosud stisknuté.
- Například: Písmena D, F, T a B jsou stále k dispozici, a na kartě je: zvířata žijící v moři, pak tedy odpověď může být delfin. Stiskněte tedy písmenko D a zmáčkněte časovač.
- Na každou odpověď má hráč 10 sekund. Odpověď musí korespondovat s tématem na kartičce. Poznámka: možná písmenka jsou ta, která ještě nebyla stisknuta.
- Hráč, který je na řadě může vyslovit pouze jednu odpověď. Pokud jich zná více, musí počkat až bude na řadě a doufat, že písmenka na která zná odpověď budou stále volná.
- Hra končí, jakmile zbývá pouze jeden hráč ve hře nebo jsou všechna písmena stisknuta.

ČASOVAČ:

- Pokud se ti nepodaří udělat všechny tři (odpověď, stisknutí písmena a časovače) nezbytné kroky v rámci 10 sekund - časového limitu, pak jdeš z kola ven a musíš počkat na další kartu.
- Pokud nevíš odpověď a uplynul časový limit (zazvoní zvonek) jdeš z kola ven.
- Pokud řekneš slovo, které začíná již použitým písmenem, rychle vymysli nové slovo, protože časovač stále běží.
- Pravidlo většiny. Pokud většina hráčů, kteří jsou stále

ještě ve hře nesouhlasí s tvou odpovědí, musíš je buď přesvědčit o správnosti nebo vymyslet nové slovo.

- Buď opatrný. Pokud řekneš špatnou odpověď a zmáčkneš tlačítko, které je stále volné, jsi okamžitě vyřazen ze hry. Tlačítko zůstává stisknuté a po dobu hry je již nedostupné.
- Pokud zazní časovač, další musí stisknout časovač a tím ho restartovat na 10 sekund a pokračuje ve hře.
- Pokud zůstal ve hře pouze jeden hráč, vyhrává kartu a položí ji před sebe.

ROZSTŘEL:

Pokud je ve hře více hráčů v momentě, kdy byla všechna písmena stisknuta, končí kolo remízou a je potřeba pokračovat rozstřelem. Nová karta je otočena a hra pokračuje pouze s těmi hráči co zůstali ve hře, která skončila remízou. Vyhrává hráč, který zůstane poslední ve hře.

VÍTĚZ:

Hráč s nejvíce kartami na konci hry vyhrává.

VYROBENO V ČÍNĚ



HRÁČI:

2 - 10 hráčov

VEK:

8+

OBSAH:

1 x základňa Abecedy

36 x karta (s otázkami na oboch stranách = 72 otázok)

CIEĽ HRY:

Kto nazbiera najviac kariet, vyhráva!

PRED ZAČIATKOM HRY:

- Na spodnej strane základne sú umiestnené v priehradke hracie karty. Vezmi ich a priehradku opäť zatvor.
- Zamiešaj karty a polož ich na kôpku vedľa základne Abecedy.

AKO HRAŤ:

- Najstarší hráč začína. Otočí vrchnú kartu z kôpky a prečíta predmet na kartičke. Potom musí ihneď stlačiť tlačidlo časovača v strede základne Abecedy – začne sa odpočítavanie času do doby, kým ho stlačí ďalší hráč. Hráči hrajú v smere hodinových ručičiek.
- Akonáhle príde hráč na rad, má 10 sekúnd na odpoveď. Poznámka: Voľné písmeno je len to, ktoré doteraz nebolo stlačené.
- Napríklad: Písmená D, F, T a B sú stále k dispozícii a na karte je: «zvíra žijúce v mori», tak teda odpoveď môže byť delfín. Stlačte písmeno D a stlačte časovač.
- Na každú odpoveď má hráč 10 sekúnd. Odpoveď musí korešpondovať s témou na kartičke. Poznámka: možné písmenká sú tie, ktoré ešte neboli stlačené.
- Hráč, ktorý je na rade, môže vysloviť len jednu odpoveď. Pokiaľ ich vie viac, musí počkať až bude na rade a dúfať, že písmenká, na ktoré vie odpoveď, budú stále voľné.
- Hra končí, keď v hre zostane už len jeden hráč, alebo sú stlačené všetky písmená.

ČASOVAČ:

- Pokiaľ sa Ti nepodari urobiť všetky tri (odpoveď, stlačenie písmena a časovača) nevyhnutné kroky počas 10 sekúnd - časového limitu, tak ideš z kola von a musíš počkať na ďalšiu kartu.
- Pokiaľ nevieš odpoveď a uplynul časový limit (zazvoní zvonček), ideš z kola von.
- Pokiaľ povieš slovo, ktoré začína už použitým písmenom, rýchlo vymysli nové slovo, pretože časovač stále beží.
- Pravidlo väčšiny. Pokiaľ väčšina hráčov, ktorí sú stále ešte v hre nesúhlasí s Tvojou odpoveďou, musíš ich buď presvedčiť o jej správnosti alebo vymyslieť nové slovo.

- Buď opatrný! Pokiaľ povieš zlú odpoveď a stlačíš tlačidlo, ktoré je stále voľné, si okamžite vyradený z hry. Tlačidlo zostáva stlačené a počas hry je už nedostupné.
- Pokiaľ zaznie časovač, ďalší hráč musí stlačiť časovač a tým ho reštartovať na 10 sekúnd a pokračuje v hre.
- Pokiaľ zostal v hre už len jeden hráč, vyhráva kartu a položí ju pred seba.

ROZSTREL:

Pokiaľ je v hre viac hráčov v momente, keď boli stlačené všetky písmená, končí kolo remízou a je potrebné pokračovať rozstreľom. Nová karta je otočená a hra pokračuje iba s tými hráčmi, čo zostali v hre, ktorá skončila remízou. Vyhráva hráč, ktorý zostane posledný v hre.

VÍŤAZ:

Hráč s najväčším počtom kariet na konci hry vyhráva.

VYROBENÉ V ČÍNE

