



Piff Paff & Friends

Vidám fogócska a tenger alatt

Szerzők: Brad Ross és Don Ullman

2-4 játékos számára, 5 éves kortól



Piff Paff, a kis tüskés gömbhal, szeret a barátjaival fogócskázni. Közben hirtelen megváltozik a fogó szerepe és ez időnként nagy zűrzavart okoz. A vidám csapatot buborékok

kísérik. Vigyázzatok, ha a kürt megszólal, a forduló véget ér, és az aktuális fogó elveszíti az egyik buborékját. Kinek marad a kör végén a legtöbb buborékja?

A JÁTÉK TARTALMA



60 kártya Piff Paff-al és a 11 barátjával
(mindegyik 5 kártyán)



12 kerek lapka Piff Paff-al és a 11 barátjával



12 kék, átlátszó korong

1 játékszabály



1 elektronikus időmérő hangmodullal

A játékhoz szükséges 2db AAA 1,5 Voltos elem. A játék elemeket NEM tartalmaz!



piatnik.hu

A JÁTÉK CÉLJA

A cél az, hogy a játékban maradj mindaddig, amíg minden más játékos elveszíti zsetonját és kiesik a játékból. Fontos, hogy figyelj a Piff Paff és barátai lapkákra, hogy gyorsan le tudd tenni a megfelelő kártyát, amikor sorra kerülsz.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Az első játék előtt óvatosan nyomkodj ki a korongokat a kartonokból. Helyezzétek bele az időmérőbe a 2db 1,5 Voltos AAA elemet. Részletesen lásd: „Az elemek behelyezése és cseréje” címszó alatt. Az elemek behelyezését csak felnőtt végezheti. Az időmérő alján találsz be / ki kapcsolót. Helyezd a I helyzetbe, hogy bekapcsold. Minden kör kezdetekor el kell indítanod az időmérőt a tetején lévő narancssárga gomb megnyomásával. Ekkor egy „buborékoló” hangot hallasz, ami véletlenszerűen 10–60 másodpercig szól, mielőtt a kürt megszólal és az idő véget ér.

Oszd el egyenlően a kerek lapkákat a játékosok között:

2 játékos esetén mindenki 6 lapkát kap,
3 játékos esetén mindenki 4 lapkát kap és
4 játékos esetén mindenki 3 lapkát kap.

Mindenki fektesse felfordítva maga elé egy sorba a lapkáit. Ügyeljen arra, hogy elegendő hely legyen a lapkák között, azért hogy ráhelyezhessen egy kártyát egy lapkára anélkül, hogy a kártya hozzáérne vagy letakarná a szomszédos lapkákat. A lapkákat és a kártyákat a többi játékosnak mindig jól kell látnia és el kell érnie.

Minden játékos kap 3 kék korongot.

Keverjétek össze jól a kártyákat, és tegyétek egy lefordított pakliba rendezve az asztal közepére.

Állítsátok az időmérőt a kártyák mellé.



A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot úgy, hogy elindítja az időmérőt, felhúzza a felső kártyát a pakliból és gyorsan megkeresi az asztalon azt a kerek lapkát, amelyiken ugyanazt a képet látja, mint a kártyán. Amikor megtalálja, akkor a FELFORDÍTVA ráhelyezi a kártyát arra a lapkára.

Ha az a lapka egy játékos társa előtt fekszik, akkor hangosan azt kiáltja, hogy: „Te vagy a fogó ...!” és kimondja az érintett játékos nevét. Most a megnevezett játékosnak gyorsan fel kell húznia egy kártyát a pakliról és meg kell keresnie hozzá a megfelelő lapkát.

Ha előtte van a megfelelő lapka, akkor hangosan azt kiáltja, hogy: „Piff Paff!”, és gyorsan húz egy másik kártyát a pakli tetejéről, és így tovább.

Megjegyzés: Ha a játék további menetében egy játékos egy olyan képet húz fel, amelyik lapkáján már fekszik egy kártya, akkor az újonnan felhúzott kártyát egyszerűen ráteszi arra.

A játék a leírtak szerint folytatódik, amíg a „buborékoló” hangot halljátok. Amint megszólal a jelzőkürt, a körnek vége. A kürt megszólásakor éppen soron lévő játékos elveszít egy kék korongot. Az elvesztett korongot tegyétek vissza a játék dobozába. Ezután keverjétek meg az összes kártyát, alakítsatok ki belőlük egy új húzópaklit az

asztal közepén. Végül minden játékos válaszsa ki az egyik kerek lapkáját, és adja át a bal oldali szomszédjának, aki azt felfordítva beilleszti az előtte fekvő sorba. Akinél Piff-Paff a gömbhal van, az azt adja tovább. És már kezdődhet is az új forduló! Az új kört az előző kör vesztese kezdi úgy, hogy elindítja az időmérőt, húz egy kártyát és így tovább.

Amikor egy játékos elveszíti mindhárom zsetonját, kiesik a játékból. A lapkáit a játékban maradó játékosok egyenlő arányban osztják egymás között, és az eddig megismertek szerint folytatják a játékot. Az új kört az előző kör vesztese után következő játékos kezdi úgy, hogy elindítja az időmérőt, húz egy kártyát...

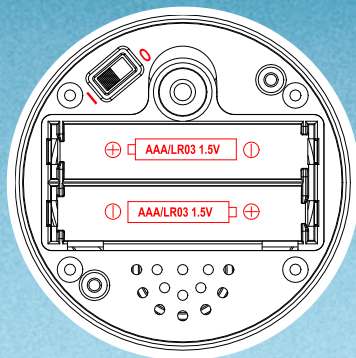
A JÁTÉK VÉGE

A játék azzal a körrel fejeződik be, amelyiknek a végén csak 1 játékosnak maradnak kék korongjai. Ő lett a játék győztese, gratuláljatok neki!



Az elemek behelyezése és cseréje:

Az időzítő 2db 1,5 V-os AAA elemmel működik (nem tartozéka a játéknak). Az elemeket csak felnőttek kezelhetik, és gyermekektől elzárva tarthatóak. Az elemek cseréjéhez csavarja ki az időmérő alján található elemtartó fedél csavarját, nyissa ki az elemtartó rekeszt, és helyezze be az egyes elemeket, a polaritást figyelembe véve (lásd az ábrát). Ezután helyezze vissza az elemtartó fedelét és húzza meg a csavart. Az itt megadott biztonsági utasításokat be kell tartani.



AKKUMULÁTOR BIZTONSÁGI INFORMÁCIÓK:

Kivételes esetekben az elemek szivároghatnak. A szivárgó folyadék égési sérüléseket okozhat vagy károsíthatja a terméket. Az elemek szivárgásának elkerülése érdekében vegye figyelembe a következőket:

- A nem újratölthető elemeket nem szabad feltölteni.
- Töltés előtt mindig vegye ki az újratölthető elemeket az időmérőből.
- Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad feltölteni.
- Soha ne keverjen alkáli elemeket, szabványos elemeket (cink-szén) vagy újratölthető nikkel-kadmium elemeket.
- Soha ne keverje össze a régi és az új elemeket (mindig cserélje ki az összes elemet egyidejűleg).
- Ajánlott azonos típusú elemek használata.
- Ellenőrizze, hogy az elemek a megfelelő polaritással (+/-) vannak-e behelyezve.
- Mindig távolítsa el a régi vagy használt elemeket a készülékből.
- A csatlakozókat nem szabad rövidre zárni.
- Ne dobja a terméket tűzbe ártalmatlanítás céljából. A termékben lévő elemek felrobbanhatnak vagy szivároghatnak.
- Az elemeket ártalmatlanítsa megfelelően, azaz dobja be egy használaton-gyűjtőbe.
- Tartsa meg a termék csomagolását, mert fontos információkat tartalmaz.

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Órizzze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu