

# IGAZ VAGY HAMIS?

Tudod vagy bukod?

## JÁTÉKSZABÁLY

- 2-5 játékos számára

- 1 játék kb. 20 perc

### Kezdődhet a játék

A Demo/On/Off kapcsoló a szerkezet alján található. A teljes értékű játék elkezdéséhez told a kapcsolót 'On' pozícióba. Kikapcsolni az 'Off' pozícióba tolassal lehet. Ha elfelejtetted kikapcsolni a készüléket, pár perc után automatikusan leáll. Ilyenkor először az 'Off', majd újra az 'On' állásba kapcsolással lehet elindítani.

### Jó hírek!

Az a jó hírünk van, hogy a játék elkezdéséhez még a szabályokat sem kell elolvasnod. Sima ügy lesz, hiszen van egy Játékvezetőnk, aki mindenre figyel: röviden elmondja a szabályokat, hasznos tanácsokat ad, bemondja, mennyi az állás, stb. Szóval totális sétagalopp!

Mondjuk, ha a Játékszabály olvasgatás a hobbid (biztos létezik ilyesmi!) el is olvashatod. De enélkül is simán el tudtok kezdeni játszani.

A TIPPEK részben találsz olyan hasznos okosságokat, amiket a Játékvezető nem fog elmondani neked.

### Indulás

Válasszatok magatoknak egy-egy szint és nyomjátok meg a gombokat. Ha már mindenki választott, nyomjátok meg közösen a ZÖLDET.

### A játék célja

A Játékvezető néhány elképesztő állítást fog mondani a világról. Nektek egyszerűen csak meg kell tippelni, hogy az elhangzott állítás igaz-e vagy hamis.

A válaszadáshoz először mindig a saját gombokat kell megnyomni. Utána a középső ZÖLD gombot, ha igaznak, a PIROS gombot, ha hamisnak tippelt az elhangzotat. Légy résen, mert csak pár másodperc van kitalálni, mit tippelj.

Ha jól válaszolsz, egy pontot nyersz. De ha elszúrod vagy kifutsz az időből, két pont mínusz! Minden játékos az elején 20 ponttal indul és nyugi, a pontok nem tudnak 0 alá csökkenni.

Az nyer, aki a játék végéig a legtöbb pontot zsebelte be. Hajrá, dolgozzon a szürkeállomány!

### Hogy is megy ez az egész?

- A vetélkedő 3 körből áll.

- Az első körben a Játékvezető pécézi ki magának, hogy melyik játékosnak kell éppen válaszolnia.

- A második körben már csak az válaszolhat, aki először nyomja meg a saját gombját. A kezeteget az asztalra kell tenni és az asztalon tartani, amíg a Játékvezető be nem fejezi a kérdést. Ha valamelyikőtök egyik kérdésre sem válaszol, valószínűleg pontokat fog veszíteni büntiből. Úgyhogy csipkedjétek magatokat!

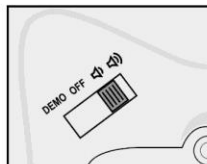
- A harmadik körben már bárkinek a játékosgombját megnyomhatjátok: nyomd a sajátod, ha Te akarod megválaszolni, vagy az ellenfeledét, hogy válaszra kényszerítsd. Nincs irgalom!

### Tipppek

- **SZÜNET.** Szüneteltetni tudjátok a vetélkedőt, mondjuk ha megbeszelnétek az egyik kérdést, vagy ha elfogyott az innivaló és valakinek hozni kell. Pusztán csak meg kell ehhez nyomni a középső ZÖLD és PIROS gombot egyszerre. A szünet végéhez ismét ugyanezt kell tennetek.

- **ISMÉTLÉS.** Előfordulhat, hogy zajtól, vagy a beszélgetésektől lemaradtok a kérdésről. Ilyenkor a Játékvezető meg tudja ismétetni a kérdést. Ehhez a középső ZÖLD gombot kétszer kell megnyomni. De ne totózázz sokáig, mert ezt csak addig lehet, míg valaki szemfüles meg nem válaszolja a kérdést!

- **KI A KIRÁLY.** A játék alatt a Játékvezető még azt is megmutatja, hogy éppen ki áll az élen. Annak a játékosnak a gombját a következő kérdés előtt egy pillanatra megvilágítja. Ha új játékos kerül az élre, az ő gombját világítja meg és trombitálászerű hangot ad. Így legalább észbe kaptok!



- **PONTSZÁMOK.** A Játékvezető minden kör végén bemondja a pontszámokat. Ha ezt egy adott kör közben szeretnétek megtudni, tartsátok a középső ZÖLD és PIROS gombot egyszerre lenyomva, legalább 3 másodpercig. Ha a pontszámok bemondása közben visszatérnétek a játékhoz, nyomjátok meg bármelyik játékos gombját.

- **JAVÍTÁS.** Ha rajtad volt a sor és egy kedves ellenfeled csalásból rosszul válaszolt a nevedben, a Te gombodat megnyomva, ezt kijavíthatod, ha középen a PIROS gombot egymás után kétszer megnyomod. A Játékvezető jó fej lesz, nem számolja az előző választ és felteszi a kérdést neked még egyszer.

- **ÁTUGRÁS.** A Játékvezető minden játék elején gondosan ismerteti a szabályokat, de ha el szeretné hallgattatni, mert már kívülről fújod az egészet, nyomd meg bármely játékos gombját, míg a szabályokat mondja a körök elején és átugorhatod ezt a részt.

- **HOLTVERSENY.** Ha a vetélkedő végén többen ugyanannyi ponttal álltok az élen, a Játékvezető újabb kérdéseket tesz fel, hogy egy győztest hirdethessen, egészen addig kérdez, míg csak egyikőtök válaszol helyesen.

### Hibaelhárítás

- A fények halványak vagy nem villognak - Merül az elem, cseréljétek le.

- Játék közben a szerkezet leáll és a gombok nem reagálnak - Véletlenül SZÜNET módba tettétek. Nyomjátok meg egyszerre a középső ZÖLD és PIROS gombot, ekkor elvileg folytatódni kell a játéknak. Ha nem így történik, az elemek lemerültek. Cseréld ki őket!

### Az elemek behelyezése:

A játékba 3 db 1.5V « AA » (R6) elem szükséges. A termékben vásárláskor próbáelemek vannak. Ezeket érdemes lecserélni vásárlás után új, tartós elemekre. A termékhez tartós, alkáli elemek használata javasolt. Az újratölthető elemek használatát nem javasoljuk, mivel ezek nem adnak le megfelelő energiát.

Nyissa fel az elemtartó rekesz fedelét egy csavarhúzóval. Az elemeket polaritás helyesen tegye be. Zárja vissza az elemtartó rekeszt.

### Elemekkel kapcsolatos figyelmeztetések:

A termékhez tartós, alkáli elemek használata javasolt. Az újratölthető elemek használatát nem javasoljuk, mivel ezek nem adnak le megfelelő energiát. Az ajánlaton kívül a termékhez más típusú elemek használatát nem javasoljuk. Ne használjon egyszerre régi és új elemeket, valamint különböző típusú (alkáli szén-cink és újratölthető nikkell-kadmium) elemeket. Behelyezéskor ügyeljen az elemek megfelelő polaritására. Ne zárja rövidre az elemek kivezetéseit. Vegye ki az elemeket a termékből, ha az huzamosabb ideig nincs használatban. A nem újratölthető elemeket ne töltsé újra! Az újratölthető elemeket vegye ki a termékből mielőtt feltöltené. Rendszeresen ellenőrizze az elemeket, a lemerülteket vegye ki a játékból. Az elemcserét és az elemek feltöltését felmótt végezze! Az általunk forgalmazott termékekből selejtezett, veszélyes hulladéknak minősülő anyagokat (pl.: elemek, akkuk, stb.) a vásárlás helyén térítésmentesen visszavesszük. Ne dobja az elemeket tűzbe vagy a háztartási hulladék közé, ezeket a megfelelő módon selejtezze ki! Ez a termék veszélyes hulladéknak minősülő alkatrészeket tartalmaz, amely nehézfémekkel (nikkellel, ólommal, kadmiummal) súlyosan károsítja a környezetet, ezért hulladékként csak elkülönítve gyűjthető.

Ha a játék hangja lassú vagy torz lesz, cseréljen benne elemet.

### Biztonsági tanácsok:

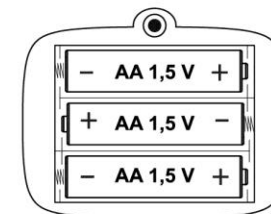
Tartsa meg a Használati útmutatót.

Kövesse az alábbi tanácsokat a termék karbantartása érdekében:

- A játék száraz helyen tárolandó.
- Ne tegye ki közvetlen hőnek, napfénynek és ne helyezze fűtőtest közelébe.
- Ne szerelje szét a játékot.
- Kerülje, hogy a játék kemény tárgyakkal ütközzön.
- Tisztítás enyhén nedves ruhával.
- Távolítsa el a termékből az elemeket, ha az huzamosabb ideig nincs használatban.

A termék elektromos alkatrészei miatt szelektív leselejteztést igényel a 2002/96/CE Európai irányelv szerint, ezért környezettudatosan selejtezze ki. Az ólomtartalom magasabb, mint 0,004%. Távolítsa el és az annak fenntartott helyen selejtezze ki a lemerült elemeket.

Vigyázat, fulladásveszély! A termék nem ajánlott 3 éven aluliak számára, mivel apró, lenyelhető alkatrészeket tartalmaz.



Az elemek helyes behelyezése



**zanZoon**

©2015 Zanzoon  
90 rue de Villiers  
92300 Levallois-Perret - France  
Email: zanzoon@zanzoon.net  
www.zanzoon.net

Modell & Hobby  
**TOYS**  
interaktív

Magyarország importálja és forgalmazza:

Modell Hobby Kft.  
1097 Budapest,  
Könyves Kálmán krt. 12-14  
Tel: 06-1/431-7451  
www.modellhobby.hu

Cikkszám: 45572