

REKA MNIE NĘKA!

Wiek 8+

Dla 2 lub więcej graczy

UJAWNIJ PRAWDĘ LUB PODEJMIJ WYZWANIE!

Zawartość opakowania

- Ręka
- 94 karty akcji „Prawda czy Wyzwanie”
- 6 kart specjalnych „Joker”

Cel gry

Zostań pierwszym graczem, który skompletuje 6 kart „Prawda czy Wyzwanie”!

Przygotowanie do gry

1. Wszyscy gracze siadają wokół Ręki.
2. Karty „Prawda czy Wyzwanie” leżą w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
3. Każdy z graczy otrzymuje po jednej karcie „Joker”, z której może skorzystać tylko raz podczas całej rozgrywki.
4. Najmłodszy gracz uruchamia Rękę. By to zrobić, trzeba przesunąć przełącznik na grzbiecie Ręki na pozycję „ON”, a następnie wcisnąć guzik obok.

Przebieg gry

1. Ręka porusza się po niewielkim okręgu, aż wreszcie się zatrzymuje i wskazuje palcem jednego z graczy.
2. Wskazany gracz decyduje się na „Prawdę” (odpowiedź na pytanie) lub „Wyzwanie” (wykonanie polecenia).
3. Jeden z pozostałych graczy odczytuje mu treść zadania. (Uwaga: gracze odczytują karty po kolei.)
4. Jeśli gracz wskazany przez Rękę nie zakończył zadania pomyślnie (według pozostałych graczy) lub odmawia podjęcia się zadania, musi poddać się „Karze” zapisanej u dołu karty.

Punkcja

- Jeśli gracz z powodzeniem zakończył zadanie z kategorii „Prawda” lub „Wyzwanie”, otrzymuje kartę.
- Jeśli gracz nie wykonał poprawnie zadania i został poddany „Karze”, nie otrzymuje karty.
- Jeśli gracz nie wykonał również „Kary”, musi oddać jedną ze swoich kart.

Joker

- Po wysłuchaniu treści zadania z kategorii „Prawda” lub „Wyzwanie”, gracz może zdecydować się na użycie karty „Joker”. W tej sytuacji nie zdobędzie kolejnej karty, ale również żadnej nie straci.
 - Gracz wybiera teraz przeciwnika, który musi przejąć jego zadanie.
 - Jeśli przeciwnik wykona poprawnie zadanie, zdobędzie w nagrodę dwie karty! Jeśli jednak mu się nie powiedzie, musi się poddać „Karze”. Niewykonana „Kara”, to strata dwóch kart.
5. Gra toczy się dalej. Ręka losowo wskazuje kolejnego gracza do wykonania zadania z kategorii „Prawda” lub „Wyzwanie”.

6. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 6 kart, wygrywa!

WYMIANA BATERII

Produkt wymaga 3 baterii AA 1,5V (nie zawarte w zestawie).

Demontaż i wymiana baterii powinny być wykonane przez osobę dorosłą lub pod nadzorem osoby dorosłej.

1. Otwórz pokrywę baterii, znajdującą się na zewnętrznej stronie Ręki.
2. Podczas wymiany baterii upewnij się, że nowe zostały włożone zgodnie z polaryzacją zaprezentowaną w komorze na baterie.
3. Zamknij pokrywę baterii.

UWAGA

- Upewnij się, że baterie zostały włożone zgodnie z polaryzacją (+/-) zaprezentowaną w komorze na baterie.
- Demontaż i wymiana baterii powinny być wykonane przez osobę dorosłą lub pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie należy ładować baterii, które nie są do tego przeznaczone.
- Baterie przed ponownym ładowaniem należy bezwzględnie usunąć z zabawki.
- Nie wolno dopuścić do zwarcia na zaciskach.
- Nie rób spłęcia.
- Zużyte baterie należy niezwłocznie usunąć z zabawki.
- Nie należy mieszać baterii różnego typu, np. jednorazowych i baterii do ponownego ładowania, a także baterii nowych z używanymi.
- Nie należy zasilać zabawki za pomocą innych źródeł energii niż baterie alkaliczne. Nie podłączać produktu do innych źródeł prądu.
- Zużyte baterie należy wyrzucić do specjalnie oznakowanego pojemnika. Nie wrzucać baterii do ognia, mogą eksplodować lub wyciec.
- Jeśli zabawka nie jest używana przez dłuższy czas lub baterie się wyczerpały, należy je niezwłocznie usunąć.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić czy produkt nie nosi śladów uszkodzenia elementów elektrycznych. W razie usterki, nie używać go do czasu naprawy.
- Należy używać baterii tylko tego samego typu lub baterii zalecanych na opakowaniu.
- Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zawarte są informacje o zabawce.

Nie likwidować ze stałymi odpadami miejskimi, lecz zbierać oddzielnie. Porzucenie lub niewłaściwe stosowanie substancji lub komponentów elektrycznych, które znajdują się w tym aparacie, może okazać się szkodliwe dla środowiska. Symbol, na którym widnieje, pojemnik na śmieci na kółkach, z czarną kreską u dołu” oznacza, że niniejszy aparat został wprowadzony do handlu po 13/08/05 r. i podlega obowiązkowi zróżnicowanego zbierania odpadów. Wszelkie nadużycia będą karane według prawa.

KORZYSTANIE Z BATERII DO PONOWNEGO ŁADOWANIA NIE JEST ZALECANE DLA TEGO PRODUKTU.



For 2 or more players
Age 8 and upwards

THE GAME OF ARMLESS FUN!

Contents

- 'Don't Point the Finger' Hand
- Truth or Dare Cards
- Double Dare Cards

Objectives

To be the first player to collect 6 cards by successfully completing the 'Truth' or 'Dare' challenge!

Setting up

1. All players sit in a circle around the 'Don't Point the Finger' Hand.
2. The Truth or Dare cards are placed in an accessible position for all.
3. Each player is given 1 "Double Dare" card which he can use only 'once' during the game.
4. The 'Youngest' player is elected to switch on the Hand.

Game Play

1. The 'Don't Point the Finger' Hand walks around in a small circle, until it randomly stops and its finger will raise and point at a player in front.
2. A player is elected to read out a card to the player who has been pointed at.
(Note: players take it in turns to read out cards).
3. The player facing the 'Don't Point the Finger' Hand is given the choice of 'Truth' or 'Dare' questions.
4. If he does not complete successfully (judged by the other players) or refuses to take the challenge, he must take the **'Forfeit'**, written at the bottom of the card!

Scoring with Cards

- If a player is successful with his 'Truth' or 'Dare' challenge he keeps the card
- If a player is unsuccessful and takes 'Forfeit' he does not collect the card
- If a player is also unsuccessful with 'Forfeit', he must give a card back!

Double Dare

- A player may choose to use his "Double Dare" card rather than take the 'Truth' or 'Dare' challenge. (Note: he makes this decision once he has heard the challenge). By doing this he will not collect a card, but he will also not lose one either.
 - The Player must choose an opponent who he would like to face the 'Truth' or 'Dare' that he has passed on.
 - If the chosen player completes the 'Double Dare' he will receive 2 cards as a reward! If he fails he must face the 'Forfeit' of that card (same scoring as * above).
5. Play continues, with the 'Don't Point the Finger' Hand randomly picking on individuals to perform 'Truth' or 'Dare' challenges!
 6. The first player to collect 6 cards is the winner!

REPLACING BATTERIES:

This game requires 3xAA Batteries (not included).

Removal and replacement of batteries should be carried out by an adult or under adult supervision:

1. Unscrew the battery cover from the top of the hand.
2. Replace the batteries, ensure the batteries are inserted with the correct polarity.
3. Screw back the battery cover

CAUTION

- Take special care to ensure batteries are inserted correctly, observing (+) and (-) marks on battery and product.
- Removal and replacement of batteries should be carried out by an adult or under adult supervision.
- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries.
- Rechargeable batteries must be removed from game before recharging.
- Removal and recharging of rechargeable batteries should be carried out by an adult or under adult supervision.
- Avoid short circuiting the contacts in the battery compartment or the battery terminals.
- Remove exhausted batteries from product.
- Do not mix old (used) and new batteries or batteries of different types eg. Rechargeable and alkaline.
- Do not attempt to power battery products by the introduction of mains supply or separate power supplies, and do not attempt to plug any part of this product into the mains supply.
- Dispose of exhausted batteries safely, and never dispose of batteries in a fire.
- Remove batteries from product after use or if storing for long periods.
- Periodically examine product for signs of damage to electrical parts and do not play with until damage has been properly examined.
- Only use batteries of the same or equivalent type to those recommended.
- Please retain the above information for future reference.

USE OF RECHARGEABLE BATTERIES IS NOT RECOMMENDED FOR THIS PRODUCT