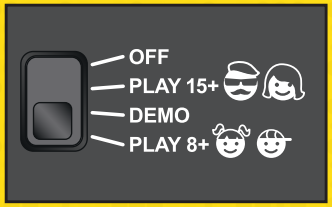
Tesztelnéd a popkultúra ismereteid? Akkor a „Nevezd meg!” kvízjáték a te játékod! Több mint 400 audio kérdéssel próbára teheted ismereteid a dalok, a TV műsorok, filmek, állathangok, valamint számtalan más rejtélyes téma vonatkozásában! Vigyázz, kész, nevezd meg!

ELŐKÉSZÜLETEK

A kezdéshez állítsd be a kapcsolót (a játék alsó részén található) attól függően, hogy ki játszik vele.



játékmódban 8 éven felüli gyerekekkel játszhatsz.
játékmódban 15 éven felüliekkel versenyezhetsz.

Amennyiben elfelejtenéd kikapcsolni a játékot, néhány perc elteltével automatikusan készenléti üzemmódba vált. Amint ez megtörtént, a játék ismételt bekapcsolásához csúsztassuk a kapcsolót a vagy a állásba.

A hangerő növeléséhez csatlakoztathatsz a játékalaphoz egy hangszórót, ehhez a jack dugó bemenetet a lila és a piros gombok között találod.

JÓ HÍR!

Akár azonnal elkezdődhet a játék, anélkül, hogy egyáltalán elolvasnád a használati útmutatót.

Igen, valóban, hiszen a játékmester mindenről gondoskodik – elmagyarázza a szabályokat, számlálja a játékosok pontszámait, elvégzi a pontozás műveletét a játék közben és végén, és még megjegyzéseket is fűz a játékodhoz! Pofonegyszerű!

Ám ha megrögzött szabálykövető vagy (minden társaságban akad egy), akkor csak olvass tovább. Ellenkező esetben azonnal indulhat a játék, csak csúsztasd a kapcsolót a vagy állásba, attól függően, hogy kivel játszol.

Azért vess egy gyors pillantást a TIPPEK részre is, hogy néhány olyan trükköt is megismerj, amit a játékmestertől nem tudnál meg!

A JÁTÉK MŰKÖDÉSE

Minden játékos válasszon egy gombot és nyomja meg.
Amint minden játékos felkészült, nyomjátok meg a középső gombot.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja minél több hangot felismerni, olyan gyorsan, ahogy csak lehet.
Az a játékos lesz a nyertes, aki elsőként eléri a 20 pontot, és a játék ismét 0 ponttól indul.
Minden helyes válasz 1 pontot ér – de JÓL VIGYÁZZ! Amennyiben a válaszod rossz, az összes TÖBBI játékos kap egy pontot, szóval légy GYORS ÉS OKOS!

A JÁTÉK MENETE

A játékmester ad egy rávezető hangot a kitalálandó hang kategóriájáról (pl. énekes, film, híresség), majd lejátssza a hangot. A játékosok megpróbálják kitalálni mi az, olyan gyorsan, ahogy csak lehet. A válaszadáshoz elsőként nyomd meg a gombodat, mielőtt a „GONG” jelzést meghallanád. A „GONG” jelzés után a játékmester megmondja a helyes megfejtést.

Amennyiben a játékos válasza helyes volt, nyomja meg a gombot. Amint ez megtörténik a játékos kap 1 pontot. Ám ha a válasz rossz volt, a játékos nyomja meg a gombot.
Ezután az ÖSSZES többi játékos jutalma egy pont! Szóval ne siesd el a választ!

Bár, ha biztos vagy magadban és nagyon gyorsan válaszolsz, kaphatsz BÓNUSZ pontot is!

Megjegyzés: ha senki sem nyomja meg a gombját, hogy válaszolhasson, a játékmester tovább folytatja a játékot, senki sem kap pontot és egy új rávezető hangot ad az új feladványhoz.

A JÁTÉK VÉGE

A játékmester bejelenti a játékosoknak, ha a játéknak vége, és felsorolja a játékosok által elért összpontszámokat emelkedő sorrendben – ezzel is tovább fokozva az izgalmakat a legvégső pillanatig.

Amennyiben két vagy több játékos is döntetlennel végez az első helyen, a játékmester kizárólag nekik tesz fel kérdést.
Az a játékos lesz a végső nyertes, aki elsőként nyomja meg a gombját és ad helyes választ.
Ám amennyiben a válasz rossz, a játékos kiesik. Ha senki sem válaszol elég gyorsan, egy új rávezető segítséget kapnak és a játék mindaddig folytatódik, amíg az egyik játékos nyer.

Új játék kezdéséhez nyomd meg a gombot.
A játék kikapcsolásához csúsztasd a kapcsolót az OFF (ki) állásba.

TIPPEK

A játék SZÜNETELTETÉSE: a játék közepén a szüneteltetéshez csak nyomd le egyszerre a és gombokat. A játék újraindításához csak nyomd meg bármelyik gombot, akár színeset is.

A rávezető hang MEGISMÉTELTETÉSE: előfordulhat, hogy a lármás játékosok (tudod, hogy milyen vagy) csacsoghatnak, vagy zajonghatnak ahelyett, hogy a játékmesterre figyelnének – ekkor, megismételtethetjük a játékmesterrel a rávezető hangot a gombot kétszer gyorsan lenyomva – de ezt csak addig teheted meg, amíg bármely másik játékos nem nyomta le a gombját.

PONTSZÁMOK: a játékmester ismerteti a pontszámokat, amint egy játékos elért 15 pontot, ezután csak a játék végén hirdeti ki az eredményeket. Játék közben a pontállás meghallgatásához csak nyomd le egyszerre 2 másodpercig a és gombokat.
A részeredmények ismertetése után a játék folytatásához nyomd meg bármelyik színes gombot.

ÁTUGRÁS: A játékmester örömmel irányít mindent, de le is csendesítheted, ha kedved tartja. Amennyiben már ismered a játékszabályokat, nem szükséges újra meghallgatnod azokat, csak nyomj meg egy színes gombot miközben a játékmester a szabályokat ismerteti.

VISSZAUGRÁS
A játékmester szereti egy kicsit megfűszerezni a dolgokat!
Légy résen és hallgasd figyelmesen – számtalan meglepetést tartogat a számotokra!