

KI A JÓBARÁTOK LEGNAGYOBB RAJONGÓJA?

Láttál minden Jóbarátok részt? Fejből tudod Ross minden mondatát vagy tökéletesen utánzod Joey-t? Jól kiismered magad ebben a magával ragadó világban, és szívesen szerencsét próbálnál? Akkor fogj egy bögre kávé és kapd fel a legmenőbb '90-es évekbeli szerkód, mert indul a Jóbarátok - Az interaktív kvíz.

ELŐKÉSZÜLET

A játék 3 db AAA / R03 elemmel működik, és próbaelemeket tartalmaz. A játék elindításához nyomd a kazetta alján található gombot **ON** állásba. Ha elfelejted kikapcsolni a játékot, pár perc tétlenség után automatikusan alvó módra vált. Ha ilyenkor vissza szeretnéd kapcsolni, először nyomd a gombot **OFF** állásba, majd ismét **ON** állásba.

KEZDET

Ha olyan spontán vagy, mint Phoebe, akár anélkül is elkezdhetsz játszani, hogy továbbolvasnál: igen, így van, teljesen ránk bízhatod magad! A Játékmester elmagyarázza a szabályokat, felteszi a kérdéseket, számolja a pontokat és még a válaszaitokra is reagál.

Mégis, ha Monica versenyszelleme bujkál benned, és kezdedbe akarod venni az irányítást, akkor a játékszabály csak rád vár!

Ha a tudásszomjad akkora, akár Dr. Ross Gelleré, még a TIPPEK részt is elolvashatod, így biztosan mestere leszel a játék minden funkciójának!

ÜDV A CENTRAL PERKBEN



Mielőtt elkezdenétek, két csapatot kell alkotnotok: például lányok a fiúk ellen! Ha nagyban játszotok, ne felejtsetek el bedobni valami óriási tétet... például egy egész lakást!

Ezután mindkét csapat kiválasztja azt a Jóbarátok szereplőt, akinek a csapatát szeretnék alkotni:



RACHEL



JOEY



MONICA



CHANDLER



PHOEBE



ROSS

Ebben mindenkinek meg kell egyeznie, mert nem választhatja mindkét csapat ugyanazt a szereplőt!

A JÁTÉK CÉLJA

Szereztek annyi pontot, amennyit csak tudsz a kérdések megválaszolásával, és nyerjétek meg a játékot!

A JÁTÉK MENETE

A Játékmester kérdések révén teszi próbára a Jóbarátok világáról szerzett tudásotokat. Nektek kell megmondanotok, hogy az állítások igazak vagy hamisak. Ha az állítás **IGAZ**, nyomjatok a **PERK** gombra. Ha **HAMIS**, nyomjatok a **CENTRAL** gombra.

Ha egy csapat helyesen válaszol, 10 pontot szereznek. Ha nem, akkor 10 pontot veszítenek. Mindkét csapat 20 ponttal indul. A játékot három kör alkotja:

- 1 Egyszerre egy:** A Játékmester felváltva tesz fel kérdéseket nektek. Ti döntitek el, hogy az állítások igazak vagy hamisak.
- 2 Villámforduló:** Mindkét csapatnak 1-1 perc áll rendelkezésére, hogy a lehető legtöbb kérdést megválaszolja. Igyekezettek, ketyeg az óra!
- 3 Szemtől szembe:** Most csak a gyorsabb csapat válaszolhatja meg a kérdést. Ha tudjátok a választ, gyorsan nyomjatok meg a gombokat (sárga vagy lila) és mondjátok be azt. Figyelem: ebben a körben néhány kérdés Bónusz Kérdéshez vezet: a Játékmester felszólít a válaszadásra, majd ellenőrzi, hogy helyes volt-e. Füleljetek jól!

A végén a legtöbb pontot birtokló csapat nyeri a játékot.

De vigyázzatok... a Játékmester trükkös és néha örült feladatokat oszt ki nektek. Ezek a feladatok különleges kihívások, amiket gyorsan kell végrehajtani. Ha sikerült, bónuszpontokat kaptok, de ha nem... veszítetek valamennyit!

Nos, készen álltok? Nyerjen a legjobb JÓBARÁT!

TIPPEK

SZÜNET - A játékot lehet szüneteltetni. Ehhez egyszerre kell lenyomni a **CENTRAL** és **PERK** gombokat. A folytatáshoz bármelyik gomb megnyomása elég.

ISMÉTLÉS - A legutóbbi kérdés megismétléséhez nyomjatok le a **PERK** gombot kétszer gyorsan egymás után.

PONTOK - A Játékmester a körök végén kihirdeti a pontokat. Ha a kör közben szeretnétek hallani őket, nyomjatok le a **PERK** és a **CENTRAL** gombokat egyszerre és tartsátok több mint 2 másodpercig.

FEJBŐL - A Játékmester mindenre ügyel és mindent elmagyaráz. Ha már fejből tudod a szabályokat, átugorhatod őket a sárga vagy a lila gomb megnyomásával. Ezt a körök elején teheted meg.

HIBA - Ha egy játékos valaki más helyett válaszolt, és hibázott, akkor érvényteleníthetitek a választ a **CENTRAL** gomb gyors kétszeri megnyomásával. Figyeljétek oda, mert gyorsan kell nyomni, még mielőtt új kérdésbe kezdene a játék. Ilyenkor a Játékmester figyelmen kívül hagyja a korábbi választ és újra felteszi ugyanazt a kérdést.