

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék 3 darab AAA (R03) típusú elemmel működik, melyek nem tartozékaik a játéknak. A **be-és kikapcsoló** gomb a játék alján található. A játék megkezdése előtt kapcsoljuk be a játékot (**ON**), majd a játék befejezte után kapcsoljuk ki azt (**OFF**).

Amennyiben elfelejtjük kikapcsolni a játékot, pár perc után automatikusan alvó üzemmódba vált.

JÓ HÍREK!

Amennyiben szeretnétek, a következő instrukciók elolvasása nélkül is azonnal elkezdhetek játszani! A Játékmester mindenre odafigyel: elmagyarázza a szabályokat, kérdéseket tesz fel, számolja a pontokat és reagál kérdéseitekre is! A játék megkezdése előtt vessetek egy pillantást a Típek részre, mivel a Játékmester ezekről nem ad információt.

Ha szenvedélyed a játékszabályok pontos megismerése (létezik ilyen!), olvasd el figyelmesen a következő utasításokat.

KEZDÉS

Válassz egy gombot és nyomd meg. Miután mindenki választott, nyomjátok meg a játék közepén található pipával jelzett gombot, és indulhat a játék!

A JÁTÉK MENETE ÉS CÉLJA

A Játékmester ad egy témát és egy betűt. 12 másodpercet van, hogy találjatok egy a témához kapcsoló szót, amely az adott betűvel kezdődik!

Az, aki leggyorsabban talál ilyen szót, lenyomja a saját gombját. Ekkor az óra megáll, és a fények mutatják, a hátralévő másodperceket. Ez megegyezik a megnyerhető pontok számával. A gombot nyomó játékosnak 2 másodperce van a válaszadásra.

Ha a többi játékos szerint is helyes a megoldás, megnyomják a pipa gombot, ezzel jóváhagyva a választ. A válaszadó így megnyeri a visszaszámláló által kijelzett pontokat.

Azonban, ha a játékos nem tud választ adni 2 másodperc alatt, vagy a válasza helytelen, a többi játékos megnyomja az X gombot. Ebben az esetben a válaszadó játékoson kívül mindenki más megkapja a pontokat.

Tehát: minél gyorsabban válaszolsz, annál több pontot kapsz... DE biztosnak kell lenned a válaszodban!



10 másodperccel az óra lejárta előtt nyomod le a gombod. 10 fényt látsz világítani. Ha a többiek helyesnek ítélik a válaszod, kapsz 10 pontot!

5 másodperccel az óra lejárta előtt nyomod le a gombod. 5 fényt látsz világítani. Ha nem válaszolsz, vagy a válaszod helytelen: mindenki más kap 5 pontot!

Az a játékos nyeri a játékot, aki legelőször eléri a 100 pontot! A Játékmester szereti megcsavarni a játékot: gyakran tesz fel különleges kérdéseket! Légy résen és figyelj rá nagyon!

Megjegyzés: Ha senki sem nyomja meg a gombját az adott idő alatt, a Játékmester folytatja a játékot a következő kérdéssel, és nem kaptok pontot!

HALADÓ SZINT

A játék több mint 250 témát és 3000 különböző nehézségű kérdést tartalmaz. Minél gyorsabban válaszolsz helyesen, annál nehezebbek lesznek a kérdések! Ellenkező esetben a kérdések könnyebbé válnak.

Ezáltal a játék folyamatosan alkalmazkodik minden szinthez és korosztályhoz!

TIPPEK

Szünet - A játékot tudjátok szüneteltetni a körök között... KIVÉVE, ha a visszaszámláló már elindult! A szünethez egyszerre nyomjátok le a pipa és az X gombot. A folytatáshoz nyomjátok le bármilyen gombot a játékon.

Kérdés ismétlése - Megeshet, hogy néha zajt csaptok, beszélgettek, vagy vitakoztok, és emiatt nem halljátok jól a Játékmestert. Ilyenkor kérhetitek a kérdés megismétlését a pipa gomb megnyomásával. Ezt még az előtt kell megtenni, hogy egy játékos lenyomná a saját gombját.

Pontok - Amint az egyik játékos eléri az 50 pontot, a Játékmester közli a jelenlegi pontszámokat. Ha máskor szeretnétek tudni az állást, nyomjátok a pipa és az X gombot egyszerre több mint két másodpercig. Ha a pontok kihirdetése közben folytatnátok a játékot, nyomjátok le bármelyik gombot.

Ugrás - Ha már ismeritek a játékszabályokat, a játék elején átugorhatjátok őket bármelyik gomb megnyomásával.