

KEZDÉS

Ez a játék három darab 1,5 V AAA / R03 elemmel működik. (A kipróbáláshoz szükséges elemeket a csomagolás tartalmazza.) A játék elindításához a játék alján található ON / OFF kapcsolót kapcsolj ON állásba. Ha a játék befejeztével elfelejtenéd OFF állásba tenni a kapcsolót, a játék néhány perc múlva automatikusan készenléti állapotba kerül. Ebben az esetben a bekapcsoláshoz tedd a kapcsolót OFF, majd vissza az ON állásba.

JÁTÉKMESTER

Jó hír, hogy nem feltétlen szükséges elolvasni ezt a használati utasítást a játék megkezdéséhez, ugyanis a beépített játékmester mindenről gondoskodik! Elmagyarázza a szabályokat, számolja a pontokat és kommentálja a játékosok tevékenységét. Engedd, hogy vezessen!

HOGYAN KELL JÁTSZANI?

Minden játékos kiválaszt magának egy szint, és megnyomja a hozzá tartozó gombot. Amikor mindenki elkészült, egyszerűen meg kell nyomni a játék közepén található „play” gombot. Ha egynél több játékos regisztrál, a játék automatikusan többjátékos módba kerül. Ha csak egy játékos van regisztrálva, a játék egyjátékos módba kerül.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékmester hangokat fog lejátszani, amik mindegyike beilleszthető az alábbi témák egyikébe:



A játék célja, hogy kitaláld a lejátszott hangok témáit, jegyezd meg a sorozatot az aktuális szabály szerint, majd nyomd meg a megfelelő gombokat. Ha egy játékos téved, kiesik. A játék addig folytatódik, amíg csak egy játékos marad. A játékos, aki a legtöbb témát jegyezte meg, megnyeri a játékot.

4 JÁTÉK AZ 1-BEN

A játékmester lehetővé teszi, hogy az elején kiválasszuk a játszani kívánt játékot a következő 4 játék közül:

Sorban

Kezdőknek javasoljuk, hogy a sorban játékkal indítsanak, hogy megértsék a játék működését és célját, és élvezzék azt. A sorban játékban a játékvezető lejátszik egy hangot, majd kiválaszt egy játékost. Ez a játékos kitalálja, hogy melyik témához tartozik a hang, és megnyomja a megfelelő hangjelzőt.

Például, ha a hang a zongora, a játékosnak meg kell nyomnia a hangszerek jelzőt.

Ezután a játékvezető újabb hangot ad, és egy másik játékost választ. A játékosnak meg kell nyomnia az előző körben lejátszott első hang témáját, majd a második hang témáját.

Például, ha a második hang az elefánt, a második játékosnak először meg kell nyomnia a hangszerek, majd az állatok jelzőt.

És így tovább, minden körben extra hanggal, a játékosoknak meg kell nyomniuk a lejátszott hangok témáit a megfelelő sorrendben.

Ha egy játékos téved, akkor kiesik. Ebben az esetben a játékmester visszajátssza az utolsó hangot még egyszer, majd kiválaszt egy másik játékost, akinek a játék elejétől kezdve kell a megfelelő sorrendben megnyomnia a jelzőket. A játék addig folytatódik, amíg csak egy játékos marad a körben. A játékos, aki a legtöbb témára emlékezett helyes sorrendben, megnyeri a játékot.

Fordított

Ebben a bonyolultabb változatban a szabályok ugyanazok, mint a sorban játékban, hogy a játék soknak minden egyes hangnak megfelelő témát kell megjelölniük, viszont fordított sorrendben, azaz az utolsótól kezdve az elsőig.

Például, ha a játékmester hangokat játszik a zongora, az elefánt és a motor sorrendben, a játékosnak meg kell nyomnia a járművek, majd az állatok és végül a hangszerek gombokat.

Átugrás

A szabályok ugyanazok, mint a fordított játékban, kivéve, hogy van egy (vagy több) tiltott téma, ami azt jelenti, hogy a hangok témáit a tiltott téma megnyomása nélkül kell fordított sorrendben megnyomnia!

Például, ha a tiltott téma az állatok, és a játékmester a zongorát, az elefántot és a motor hangokat játssza le ebben a sorrendben, a játékosnak csak a járművek és hangszerek gombokat kell megnyomnia.

A játék még izgalmasabbá tehető, ha a körök során további tiltott témák kerülnek bevezetésre.

Mix Keverve mind (nem érhető el egyjátékos módban)

Ez a játék egyesíti a három korábban említett játékot. Ez aztán igazi agytorna!

- 1. forduló: Sorban
- 2. forduló: Fordított
- 3. forduló: Átugrás

A Mixben fordulónként minél több témát jegyeznek meg a játékosok, annál több pontot nyernek. Az a játékos, aki a legtöbb pontot szerzi a három fordulóban, megnyeri a játékot!

Döntetlen mix módban

Több játékos közötti döntetlen esetén a játékvezető sorban játékkal dönti el, hogy ki nyer.

- A játékmester 5 különböző hangot fog játszani egymás után minden játékos számára.
- Minden játékosnak a lehető leggyorsabban meg kell nyomnia a megfelelő témákat, abban a sorrendben, ahogyan a hangokat játszották.
- A leggyorsabb játékos nyeri meg a fordulót!

Ha egyetlen játékosnak sem sikerül megnyomnia helyes sorrendben mind az öt témát, akkor az nyer, aki többet eltalált.

EGYJÁTÉKOS MÓD (Mix nem elérhető)

Felkészültél, hogy megdöntsd a saját rekordjaidat?

Egyjátékos módban játssz magad ellen, feszegesd a határaidat, és próbáld elérni új csúcspontot minden játékban.

TIPPEK

SZÜNET: Szünetre van szükséged? Nem akadály! A játékosok bármikor szüneteltethetik a játékot. A szüneteltetéshez egyszerűen nyomd meg a „pause” gombot a játék középpontjában, majd a pihenő végeztével nyomd meg a „play” gombot, így tudod újraindítani.

ISMÉTLÉS: Előfordulhat, hogy a környezet zajos lesz, és a játékosok saját hibájukon kívül nem hallják tisztán a játékvezetőt. Ezekben a helyzetekben a „play” gomb megnyomásával megismételhető a hang. Figyelj, hiszen csak addig újrajátszható egy hang, amíg egy játékos meg nem nyomja bármelyik jelzőgombot, és a játékvezető újabb hangot adna ki.

ZAP: A játékmester hasznos lehet a játék kezdetekor, de ha már ismered a szabályokat, nyilvánvalóan nem kell újra és újra meghallgatni őket! A játékmester magyarázatai bármikor, egy gombnyomással kikapcsolhatóak.