

VABANG! JUNIOR

INSTRUKCJA

Co kojarzy Ci się z obrazkiem na karcie?

Pewnie znasz mnóstwo odpowiedzi!

Jakie jest Twoje pierwsze skojarzenie? Jeśli już wiesz, szybko naciśnij przycisk. Od teraz razem z pozostałymi graczami macie tylko kilka sekund na wykazanie się refleksem!

ZAWARTOŚĆ

elektroniczny przycisk

168 kart z hasłami

instrukcja



Przycisk jest urządzeniem elektrycznym wymagającym użycia baterii (3 × 1,5 V AAA).

CEL GRY

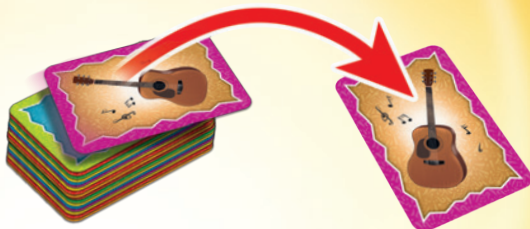
Zadaniem graczy jest zdobycie 10 kart poprzez wymyślanie własnych skojarzeń do obrazków na kartach.

PRZYGOTOWANIE

Ustawcie przycisk na środku stołu, tak aby każdy miał do niego swobodny dostęp. Potasujcie dokładnie wszystkie karty i połóżcie je w stosie obok Was.

ROZGRYWKA

1. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Pobiera wierzchnią kartę ze stosu i natychmiast pokazuje wszystkim graczom 1 z obrazków, który się na niej znajduje. Gracz może wybrać dowolną stronę karty.



2. Od tego momentu każdy z graczy (włącznie z osobą odkrywającą kartę) może wymyślić 1 skojarzenie, do obrazka, który widzi. Gracz, który jako pierwszy wymyśli skojarzenie, wypowiada je głośno i uderza w przycisk.

Skojarzenia mogą być zupełnie różne, czasami będzie to kolor ilustracji, miejsce, w którym występuje dana rzecz, lub czynność, którą można za pomocą tej rzeczy wykonać.



3. Naciśnięty przycisk zacznie świecić i odtwarzać melodię. W tym czasie wszyscy gracze mogą podawać swoje własne skojarzenia do tej samej karty. Za każdym razem, gdy któryś z graczy poda jakieś skojarzenie, uderza w przycisk.



Skojarzenia, które padły wcześniej, nie mogą się powtarzać!



4. Jeśli żaden z graczy nie poda nowego skojarzenia do momentu, w którym przycisk przestanie grać, runda kończy się. Kto jako ostatni powiedział swoje skojarzenie, zdobywa kartę jako punkt.

**Każdy z graczy ma możliwość podania skojarzenia do karty.
Wszyscy grają w tym samym czasie.**

Jeśli gracz poda skojarzenie, które padło wcześniej, kartę zdobywa ostatnia osoba, która podała swoje skojarzenie.

Po zakończeniu rundy nową kartę ze stosu pobiera kolejny gracz po lewej stronie.

Gracz, który zdobędzie jako pierwszy 10 kart, zostaje zwycięzcą!



AUTOR GRY:
Michał Szewczyk

ILUSTRACJE I OPRACOWANIE GRAFICZNE:
Michał Ambrzykowski, Kamila Mrożek-Zielińska, Lemon Tree

ZESPÓŁ:
Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski, Eryka Stachowska,
Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

OPRACOWANIE TECHNICZNE:
Grzegorz Traczykowski

REDAKCJA I KOREKTA:
Izabela Dawidowicz

INSTRUKCJA VIDEO



TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

