

H

TICK... TACK...

Bumm™



Láncreakció

A kirobbanó láncreakció!

2+ játékos részére, 12 éves kortól

Alapötlet: S. Barc & J.C. Rodriguez

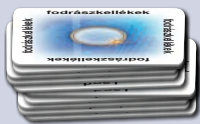
- licenced by Week End Games

Chain Reaction (Láncreakció) kiegészítés:

Andrew & Jack Lawson

Ismerd meg a Tick... Tack... Bumm! vidám partyjáték legújabb változatát! Mondj gyorsan egy szót az egyik kategóriából, majd passzold oda a következő játékosnak a bombát. A kimondott szó egy izgalmas láncreakciót indít el. A bombát átvevő játékosnak az elhangzott szó utolsó betűjével kell egy új szót mondania az egyik szabad kategóriához... Így alakul ki egy szólánc, amit nem szabad megszakítani. Miközben egymásnak passzoljátok az időmérőt, ami folyamatos ketyegéssel elég nagy feszültséget okoz, gyorsan keressetek a szavakat. Őrületes verseny, amiben folyamatosan gyorsnak és válaszra késznek kell lennetek! Figyeljete, mert amikor feltűnik az irányváltató kártya, akkor hamar újra rajtatok a sor! Készen álltok?

TARTALOM



108 kétoldalas
kategóriakártya

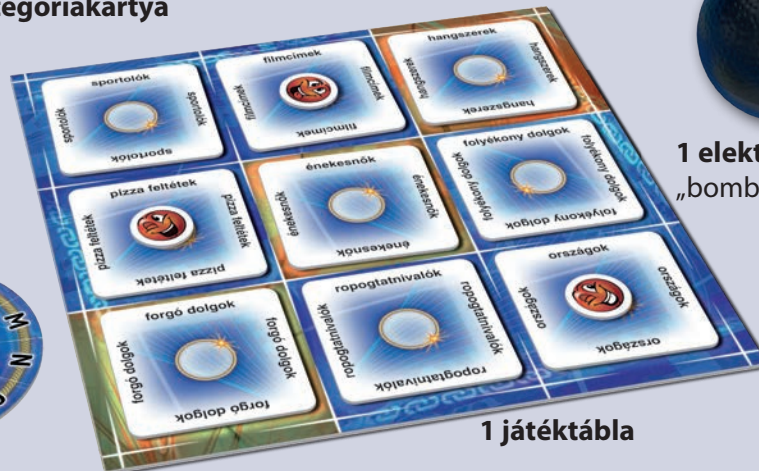


9 korong



1 forgatótárcsa

1 mutatónyíl rögzítő elemmel



1 játéktábla



1 elektronikus időmérő
„bomba”



1 játékleírás






A bombához szükségesek lesz 2 darab AAA 1,5 V elemre. A játék elemeket nem tartalmaz.

A bombát az alján lévő gomb megnyomásával indíthatjátok el. Egy elektronikus chip vezérli a véletlenszerűen változó hosszúságú működési időt. A bomba 10 és 60 másodperc között ketyeg, mielőtt „robban”. A bombát a robbanást követően az új fordulóhoz újra el kell indítanotok.

A CÉLOTOK A JÁTÉKBAN

Mindenkinek az a célja, hogy minél tovább a játékban maradjon, míg a játékosársak sorban kiesnek. Ehhez érvényes szavakat kell mondani a megadott kategóriákhoz, és gyorsan tovább kell passzolni a ketyegő bombát.

ELŐKÉSZÜLETEK

-  Az első játék megkezdése előtt tegyetek 2 darab 1,5 Voltos AAA elemet a bombába. Az elemek behelyezése előtt olvassátok el „Az elemek behelyezése és cseréje” cím alatti bekezdést. Nyomjátok ki a forgatótárcsát és a korongokat a kartonelemből. Rögzítsétek a mutatónyilat a forgatótárcsa közepén lévő lyukba.
-  Fektesétek a játéktáblát az asztal közepére.
-  Alaposan keverjétek meg a kategóriakártyákat, majd fektessetek belőlük a játéktábla mindegyik mezőjére egyet. A maradék lapokat egy pakliba rendezve tegyétek a játéktábla mellé, ez lesz a húzópaklitok.
-  A forgatótárcsát, a korongokat és a bombát szintén tegyétek a játéktábla mellé.
-  Válasszatok egy kezdőjátékost.

A JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékos elindítja a bombát, megforgatja a forgatótárcsa mutatóját, majd mond egy fogalmat (azzal a kezdőbetűvel, amit kipörgetett) a táblán fekvő kategóriakártyák egyikéhez. Ezután rátesz a kiválasztott kategóriakártyára egy korongot és továbbadja a bombát a bal oldalán ülő játékosnak.

A bombát átvevő játékosnak az elhangzott szó utolsó betűjével kell egy új fogalmat mondania az egyik szabad kategóriakártyához. Szabadnak számít az összes olyan kategóriakártya, amelyik a játéktáblán fekszik, és nincsen rajta korong. Azok a kategóriakártyák tabuk, amiken már fekszik egy korong, ezek az adott fordulóban már nem választhatóak. Ha a fogalom több szóból áll, akkor mindig az utolsó szó utolsó betűje van érvényben. Miután a játékos mondott egy érvényes fogalmat egy kategóriakártyához, rátesz egy korongot a kiválasztott kategóriakártyára és továbbadja a bombát a bal oldalán ülő játékosnak, és így tovább.

Példa: a forgatókorong mutatója a **T** betűn állt meg. A játékos a **Pizza feltétek** kategóriakártyát választja, és azt mondja, hogy **Tojás**, majd rátesz egy korongot a Pizza feltétek kategóriakártyára, végül továbbadja a bombát. A következő játékos a **Filmcímek** szabad kategóriakártyát választja, és azt mondja, hogy **Shrek**, majd rátesz egy korongot a Filmcímek kategóriakártyára, végül továbbadja a bombát. Mivel még több szabad kategóriakártya van, így az őt követő játékosnak még van miből választania, és ő az **Országok** szabad kategóriakártyát választja, és azt mondja, hogy **Kína**, és így tovább.



FIGYELEM – IRÁNYVÁLTOZTATÁS!

Minden kör kezdetekor az óramutató járásával megegyező irányban játszotok. Viszont, amikor rátesztek egy korongot egy olyan kategóriakártyára, amelyik sárga mintás mezőn fekszik, akkor megváltozik a játék iránya. Ha eddig az óramutató járásával megegyező irányban játszottatok, akkor ettől kezdve ellenkező irányban folytatjátok, tehát a jobb oldalaton ülő játékosnak adjátok tovább a bombát, és fordítva.

Egy körnek vagy akkor van vége, amikor lejár a bomba és „robban”, vagy akkor, amikor minden kategóriakártyára került egy korong.

„ROBBANT” A BOMBA

Az a játékos, akinek a kezében van a bomba, amikor abba marad a bomba ketyegése és „robban”, elvesz a játéktábláról egy olyan kategóriakártyát, amelyiken fekszik egy korong. Ha még nincsen olyan kategóriakártya, amelyiken korong van, akkor elveszi a húzópakli legfelső lapját. Az elvesztett kategóriakártyát büntetésül maga elé fekteti.

MINDEN KATEGÓRIAKÁRTYÁN FEKSZIK EGY KORONG

Ha nincsen szabad kategóriakártya, akkor a soron következő játékos nem tud kategóriakártyát választani, amihez mondana egy fogalmat. El kell vennie a játéktábláról egy kategóriakártyát a rajta fekvő koronggal együtt. Az elvesztett kategóriakártyát maga elé kell tennie, a korongot pedig a tábla mellé.





Miután a játékos elvette a kategóriakártyát, cseréljétek le a játéktáblán maradt összes foglalt kategóriakártyát újakra a húzópakliból. A lapokat mindig fordítsátok át, tehát úgy tegyétek le a játéktáblára, hogy az az oldaluk legyen felfelé fordítva, amelyik eddig lefelé volt. Hagyjátok a játéktáblán azokat a kártyákat, amelyeken nincsen korong. Tegyétek a korongokat a játéktábla mellé.

Amint egy játékos a 3. kategóriakártyát teszi maga elé, kiesik a játékból.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor egy kivétellel minden játékos kiesik a játékból.

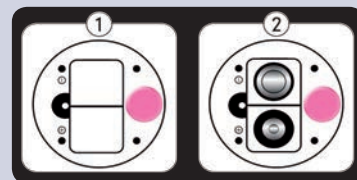
Érvényes és érvénytelen fogalmak

-  Minden, a magyar nyelvben használatos szó érvényes, beleértve a tulajdonneveket, márkaneveket.
-  Dalok, filmek, könyvek címei, illetve együttesek, énekesek stb. nevei érvényesek. Akkor is, ha több szóból állnak. Ilyen esetben mindig az utolsó szó utolsó betűjével kell a következő játékosnak új fogalmat mondania.
-  Egy fogalom egy körben csak egyszer használható, akkor is, ha több kategóriához is illik.
-  A főneveknek lehetőség szerint az egyes számú alakját kell használni.

Figyelem! Az érvénytelennek vélt fogalmat még azelőtt jelezni kell, mielőtt a következő játékos új fogalmat mond. Azután már nem lehet megkérdőjelezni egy fogalom érvényességét. Amennyiben a fogalom ténylegesen hibás, a hibás fogalmat mondó játékosnak vissza kell vennie a bombát, és új fogalmat kell mondania a kiválasztott kategóriához.

Az elemek behelyezése és az elemcsere:

A játék két AAA 1,5 Voltos elemmel működik. Az elemeket csak felnőtt kezelheti, gyermekek kezébe nem kerülhetnek. Az elemcserehez lazítsa meg a kis csavart, a bomba alsó részén. Nyissa fel az elemház fedelét, majd helyezze be a csereelemeket a pólusuknak megfelelően az elemházba (lásd az ábrán). Helyezze vissza az elemház fedelét, végül rögzítse a fedőt a csavarral. Tartsa be az itt leírt biztonsági szabályokat.



Elemek nélkül

Az elemek helyesen behelyezve

Az elemek kezelésére vonatkozó biztonsági szabályok:

Kivételes esetekben az elemek kifolyhatnak. Az elemekből kifolyó folyadék égési sérülést okozhat, és a terméket is tönkre teheti, ezért be kell tartani az elemek kezelésére vonatkozó biztonsági előírásokat.

- Nem tölthető elemet ne próbáljon feltölteni!
- A lemerült, tölthető elemet a töltés megkezdése előtt ki kell venni a játékból.
- Az elemek töltését csak felnőtt végezheti.
- Ne használjon standard (cink-szén) elemet alkalikus vagy tölthető (nikkel – kadmium) elemmel együtt.
- Új és régi elemeket ne használjon együtt.
- Javasoljuk, hogy azonos típusú elemeket használjon egyidejűleg.
- Az elemeken található + és - pólusoknak megfelelően kell azokat az elemtartóban elhelyezni.
- Távolítsa el a készülékből a régi és a lemerült elemeket.
- Ne zárja rövidre a készülék csatlakozóit.
- Tilos az elemeket tűzbe dobni, mert felrobbanhatnak!
- Védje a környezetet, és a használt elemet a szelektív gyűjtőbe dobja!
- Őrizze meg a csomagolást, mert a csomagoláson szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnik.hu



Kedvelj minket a
[facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)

