

JÁTEKVÁLTOZAT 3-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Döntsétek el, hány fordulót (zenét) játszatok végig. A játékot mindenki 10 étellel kezdi, és aki elejti a labdát, vagy a kezében tartja, amikor megáll a zene, nem esik ki, csak veszít 1 életet. A játék végén a legtöbb étellel rendelkező játékos lesz a győztes.

JÁTEKVÁLTOZAT 2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Üljetek le egymással szembe, és dobáljátok egymásnak a labdát. Amikor a zene megáll, az a játékos, akinek a kezében van a labda, elveszíti a fordulót. Annyi fordulót játszhattok, amennyit csak akartok!

Érezzétek jól magatokat Vilivel, és ne felejtsetek el a kapcsolóját „OFF” pozícióba kapcsolni, amikor befejeztétek a játékot!

⚠ VIGYÁZAT: A csomag 2 db AAA elemet tartalmaz. Lenyelni életveszélyes – lásd a leírást. AZ ELEMÉKET GYERMEKEK ELŐL ELZÁRT HELYEN KELL TÁROLNI.

- A játékszer nem való állatoknak.
- **Ne tartsd** a játékszert közvetlenül egy gyermek füléhez.
- **Ne érje** víz a játékszert.
- A csomag tartalmaz 2 db 1,5 V feszültségű AAA elemet. Ez a játékszabály tartalmazza az elem cseréjére vonatkozó információkat és óvintézkedéseket.
- **Nem szabad** vegyesen használni régi és új elemeket.
- **Nem szabad** vegyesen használni alkáli, hagyományos (szén-cink) és újratölthető elemeket.
- A nem újratölthető elemek újratöltését nem szabad megpróbálni.
- Az elemeket a polaritásuknak megfelelően kell a játékszerbe helyezni.
- A lemerült elemeket el kell távolítani a játékszerből.
- A tápcsatlakozókat nem szabad rövidre zárn.

FCC NYILATKOZAT: Ez az eszköz megfelel az FCC-szabályok 15. részében leírtaknak. Az eszköz üzemeltetése az alábbi két feltétellelhez van kötve: (1) Az eszköz nem okozhat káros interferenciát, illetve (2) az eszköznek el kell viselnie minden kapott interferenciát, a nem kívánt működést okozó interferenciát is beleértve.

Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Franciaország. www.blueorangegames.eu



Próbáljátok ki a többi interaktív játékunkat is:
Hol van Cincin? és **Húzz vagy púzz!**

A **Hol van Cincin?** interaktív bűjőcskajáték.
A **Húzz vagy púzz** memóriajáték, ahol meg kell figyelni,
hogy huhogást vagy pukizást hallotok,
és meg kell találnotok a hanghoz tartozó lapkákat.



© 2023 Blue Orange Edition. A Passzolgass Vilivel és a Blue Orange a Blue Orange Edition, Franciaország védjegyei. Forgalmazza és kicadja a Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Franciaország. www.blueorangegames.eu







TARTOZÉKOK

- 1 vidra (elemek a csomagban)
- összeállítást igényel)
- 1 felfújható labda



JÁTEKSZABÁLY

VILI, A VIDRA FORRÓ KRUMPLIT SZERETNE JÁTSZANI VELETEK!

ODAADJA NEKTEK A KEDVENC LABDÁJÁT,
ÉS ZENÉL, MIKÖZBEN TI EGYMÁSNAK
ADOGATJÁTOK MAJD AZT. SIESSETEK, AHOGY
CSAK BÍRTOK, DE NE EJTSÉTEK EL A LABDÁT!
HA AKKOR ÁLL MEG A ZENE, AMIKOR A
LABDA ÉPP NÁLAD VAN, VESZÍTESZ EGY
ÉLETET, VAGY AKÁR KI IS ESHETSZ!



ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületeket egy felnőttnek kell elvégeznie.

- Nyisd ki az elemtartót egy csavarhúzóval (a csomag nem tartalmazza).
- Tedd bele a 2 mellékelt elemet, a + és - polaritás jelzésének megfelelően.
- Csukd be az elemtartót, és zárd le egy csavarhúzóval.
- Fújd fel a labdát. (Ezt is egy felnőtt tegye.)

A JÁTÉK MENETE (5 VAGY TÖBB JÁTÉKOS ESETÉN)

1. Üljetek vagy álljatok körbe.
2. Döntsétek el, hogyan dobálgatjátok a labdát: mindig a szomszédnak, vagy összevissza.
3. A zene elindításához kapcsoljátok a **Vili** alján lévő kapcsolót „ON” állásba. A játékszer kétféle zenét tud lejátszani. A kis fehér gombbal választhattok zenét. Az első megnyomásra elindul az első zene, a második megnyomásra megáll, ha pedig ezután újra megnyomjátok, a második zenére ugrik. Amikor egy zene véget ér, a kis fehér gombbal indíthatjátok el a következőt.

Az ON/OFF
kapcsolóval
kezdhetitek el
és fejezhetitek
be a játékot.



A kis kerek
gombot a játék
során kell majd
használnotok.

4. Amint elindult a zene, tegyétek Vilit a kör közepére.



5. Amíg szól a zene, dobálgassátok egymásnak a labdát.



6. Aki elejti a labdát, kiesik a játékból.
7. Amikor a zenében szünet van, az, akinél a labda van, kiesik a játékból.



Amikor a zene a végére ért, mindenki,
aki nem esett ki, győz! Ezután kezdjétek újra!

A játék célja, hogy ne ejtsd el a labdát, és ne legyen nálad a labda,
amikor a zene megáll. Olyan gyorsan kell dobálgatnotok a labdát, amilyen
gyorsan csak tudjátok, mintha csak egy forró krumpli volna nálatok.
Ne habozzatok, mielőtt továbbadnátok a labdát!