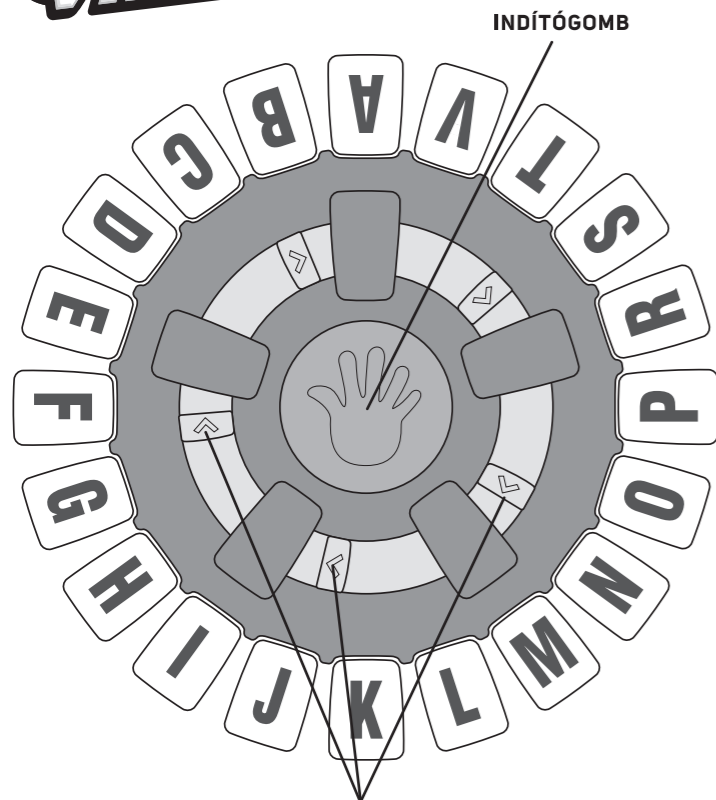
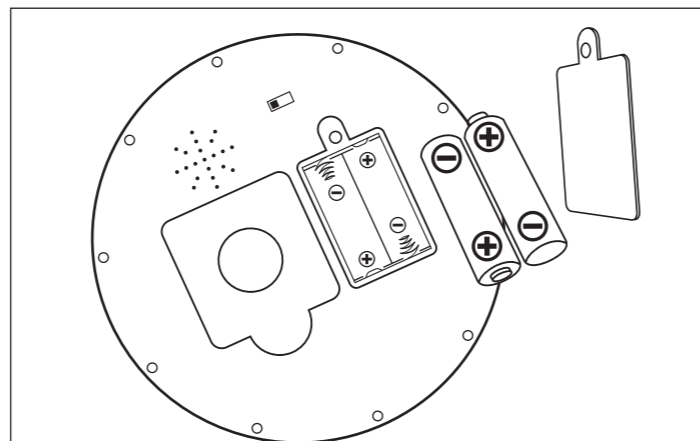


# TAPPLE VILLÁMVÁLASZ



INDÍTÓGOMB

**BETŰVISSZAÁLLÍTÓ KAR**  
NYOMD ÖSSZE, HOGY A BETŰ  
VISSZAÁLLJANAK AZ EREDETI POZÍCIÓJUKBA.



## ELEMEREKRE VONATKOZÓ BIZTONSÁGI FIGYELMEZTETÉS:

A termék 2 db AA elemmel működik (nem a játék része).  
Ne keverje a régi és új elemeket, mindig egyforma típusú elemeket használjon.  
Ne próbálkozzon az elemek újratöltésével.  
Az újratölthető akkumulátorokat töltés előtt szedje ki a játékból.  
Az akkumulátorok töltése csak felnőtt felügyelete mellett történhet.  
A nem újratölthető elemeket nem szabad újratölteni.  
A lemerült elemeket vegye ki a játékból.  
Ne zárja rövidre az érintkezőket és az áramkört!  
Ne dobja az elemeket a tűzbe, mert felrobbanhatnak vagy kifolyhatnak.  
Ne dobja az elemeket a kukába, csak a szelektív elemgyűjtő ládába!  
Ha hosszabb ideig nem használja a játékot, vegye ki belőle az elemeket.  
Az elemek behelyezésekor ügyeljen azok polaritására.



A szemeteskuka jel a terméken vagy annak csomagolásán azt jelenti, hogy ezt a terméket nem szabad háztartási hulladékként kezelni. Az EU 2012/19/EU Elektromos és elektronikai hulladékokra vonatkozó (WEEE) irányelvnek megfelelően ezt az elektromos terméket nem szabad a szelektálatlan kommunális hulladékok közé dobni. Kérjük, hogy ezt a terméket vigye vissza a vásárlás helyére vagy az önkormányzati gyűjtőpontra, hogy újra lehessen hasznosítani. Ezzel segíti a környezet megóvását.

### Termék megnevezése: Villámválasz társasjáték

A csomagolást és játékszabályt őrizze meg, mert fontos információkat tartalmaz. A színek és a doboz tartalma eltérőek lehetnek a csomagoláson szereplő képektől. **Figyelmeztetés:** Fulladásveszély! 3 éven aluli gyermekek számára nem alkalmas az apró alkatrészek miatt.

Anyaga: műanyag, papír. Tisztítása: száraz ruhával.

Származási ország: Kína

Importálja:

REGIO Játékkereskedelmi Kft.,

1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25. regiojatek.hu

### Gyártó:

Ooba Ltd., Rm. 901, 9/F., Easey  
Commercial Building, 253-261  
Hennessy Rd., Hong Kong.

**ooba**  
www.ooba.games.com

Termék © 2012 NPD Partnership Ltd., Egyesült Királyság.

A TAPPLE az NPD Partnership Ltd. védjegye.

Az NPD Partnership Ltd. engedélyével készült.

A csomagolás © 2023 és a formatervezési jogszabályok az Ooba Ltd., HK és az USAOPOLY Inc., USA tulajdonában vannak. Minden jog fenntartva.



8+  
kortól

2-8 játékos

# TAPPLE VILLÁMVÁLASZ

## JÁTÉKSZABÁLY

VÁLASSZ EGY KATEGÓRIÁT A KÁRTYÁRÓL!

NYOMD MEG AZ IDŐZÍTŐT!

VÁLASZOLJ GYORSAN!

MAJONÉZ!

NYOMD LE A KEZDŐBETŰT!

ÁLLÍTSD MEG AZ IDŐZÍTŐT  
A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOSNAK...

SAJT!

és így  
tovább...

Mondj egy szót, aminek a kezdőbetűje még szabad a keréken, majd állítsd le az időzítőt

- 10 másodperced van, ha lejár, kiestél!

Az utolsó játékos nyeri a kategóriakártyát!

# TAPPLE VILLÁMVÁLASZ

## A DOBOZ TARTALMA:

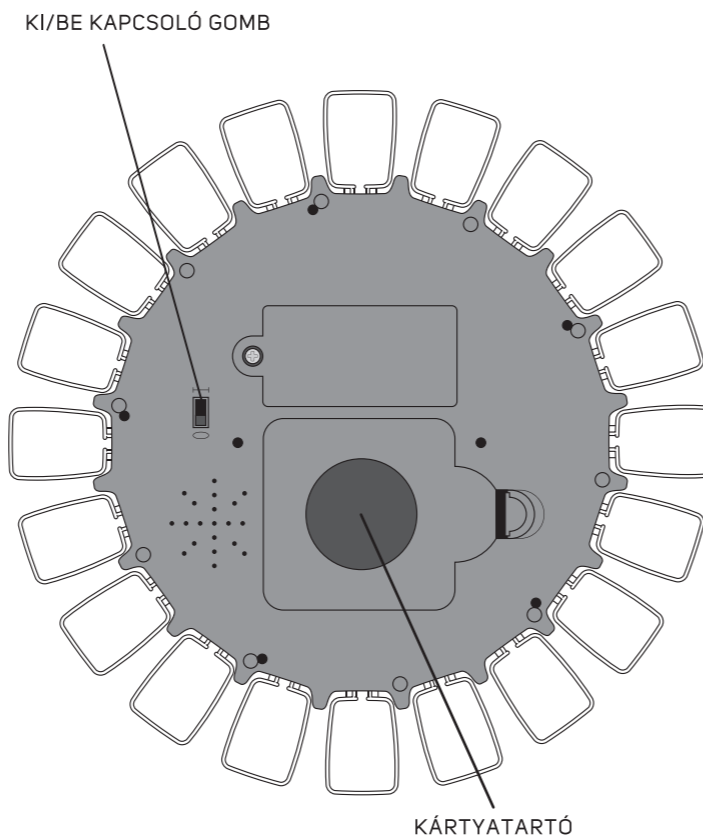
1 db kerék, 36 db kategóriakártya, 1 db használati utasítás

## A JÁTÉK CÉLJA:

Minden játékos egymás után mond egy szót, ami kapcsolódik a választott kategóriához és olyan betűvel kezdődik, ami még elérhető a keréken. Mindenkinek 10 másodperce van egy szóra, majd így halad tovább a kör. Ha lejár az idő, kiestél a játékból. Minél több betűt használtok fel, annál nehezebbé válik a játék. Az lesz a kör győztese, aki utoljára marad a játékban. A győztes vegye magához a kategóriakártyát, amiből három darabot kell összegyűjteni a végső győzelemhez.

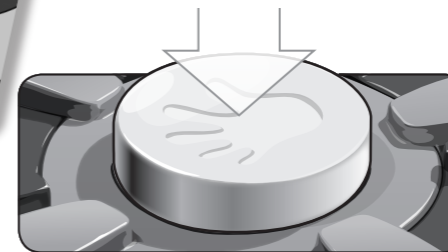
## ELŐKÉSZÜLETEK:

1. Fordítsd meg a kereket és helyezd be az elemeket, majd told "I" irányba a bekapcsoló gombot.
2. Helyezd vissza az elemtartó fedelét.
3. Vedd ki a 36 db kategóriakártyát a tartóból és helyezd középre úgy, hogy minden játékos hozzáférjen.
4. Ha bekacsoltad a kereket, helyezd középre a pakli mellé.



## A JÁTÉK MENETE:

A legfiatalabb játékos húz egy kártyát, majd választ egy kategóriát. A kategóriát ismerteti a többiekkel, majd képpel felfelé fordítva leteszi az asztalra úgy, hogy mindenki lássa. A kezdő játékos megnyomja az időzítőt és már indulhat is a játék.



A játék óramutató járásával megegyező irányba halad.

Ha te vagy a következő a körben:

1. Nyomd meg az időzítőt.
2. Mondj egy szót, ami a választott kategóriához kapcsolódik.
3. Nyomd le a keréken a kimondott szó kezdőbetűjét és állítsd le az időzítőt a következő játékosnak.

## MEGJEGYZÉS:

Amennyiben az alábbi kezdőbetűkkel találtál ki egy szót, nyomd le a megadott betűt a keréken:  
 Á→A Cs→C Dz,Dzs→D É→E Gy→G Í→I Ly→L  
 Ny→N Ó,Ö,Ő→O Sz,Z→S Ty→T Ú,Ü,Ű→U



## KIESÉS:

A játékos kiesik a körből amennyiben:

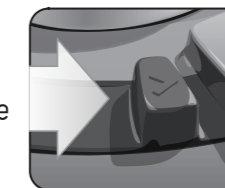
- nem teljesíti a feladatot 10 másodpercen belül
- mond egy olyan szót, ami nem kapcsolódik a kategóriához (ennek elfogadásáról a többi játékos szavazással dönt)

Amikor egy játékos kiesett, a kör folytatódik a következő játékosal.

**MEGJEGYZÉS:** Ha a kiesett játékos lenyomott egy betűt a keréken miután lejárt az ideje, az lenyomva marad továbbra is.

## A JÁTÉK VÉGE:

Addig tart a játék, amíg csak egy játékos marad a körben, mindenki más pedig kiesett. A kör nyertese magához veszi a kártyát.



A következő kör kezdő játékosa az előző kör győztese. Húz egy kártyát, majd választ egy kategóriát és ismerteti a többiekkel. A játékos megnyomja az időzítőt és már indulhat is a következő kör.

Addig tart a játék, amíg az egyik játékos

össze nem gyűjt három kategóriakártyát.

**MEGJEGYZÉS:** Ha szeretnétek hosszabb játékot játszani, akkor gyűjtsetek össze négy vagy akár öt kategóriakártyát.

## DÖNTETLEN KÖR:

Amennyiben minden betű lenyomásra került a keréken, akkor a körben maradt játékosok döntetlen kört játszanak. A soron következő játékos visszaállítja a betűket az eredeti pozíciójukba és felolvassa a másik kategóriát ugyanazon a kártyán. A gomb lenyomásával kezdődhet a játék.