PARTY GAME



ET- MÄNGUJUHEND

16+ 2-16 20 min

Kui hästi te muusikat tunnete? Kas laulate, ümisete või oskate öelda õige laulu pealkirja? Tõmmake märksõnu, panustage ja koguge võimalikult palju punkte! Kas mängite riskantselt või kindla peale? Kes teist saab kaks vinüülplaati ja võidab mängu?

Uurige ise järele! Ready? Set? BET!

SISU



1 muusikanupp



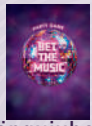
56 kahepoolset märksõnakaarti



20 panustamisžetooni väärtustega 1 kuni 5



4 meeskonnavärvides tähte



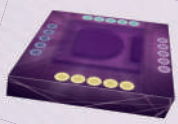
mängujuhend



panustamislaud



5 kuldse vinüülplaadi žetooni



poodium, mis asub karbi sisemisel vahetükil

KAS TEADSITE, ET...

Kas teadsite, et ingliskeelsed laulud moodustavad endiselt üle 50% maailma muusikaturust? Seetõttu kasutasime mängus ingliskeelseid märksõnu, kuid ärge muretsege! Võite anda vastuse, mis sisaldab selle märksõna vastet ükskõik millises keeles. Samuti võite märksõna kasutada muudetud vormis. Näiteks: kategoorias ÜTLE PEALKIRI võite pärast märksõnaga „LOVE" kaardi tõmbamist öelda näiteks „Love Story" või „Amour en papier".

MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärk on saada kaks vinüülplaadi žetooni .

Vinüülplaadi žetooni saab meeskond, kelle poodiumil olevate panustamisžetoonide punktide summa on iga vooru lõpus kõige suurem.

ETTEVALMISTUS

1. Jagunege 2, 3 või 4 meeskonnaks.
2. Valige oma meeskonna värvi täht ja võtke seejärel 5 sama värvi panustamisžetooni.
3. Asetage mängulaud laua keskele ja pange muusikanupp selle jaoks välja lõigatud kohta.
4. Kui mängite 3 meeskonnaga, katke väli "B" mängus mitteosaleva meeskonna panustamisžetoonidega. Kui mängite 2 meeskonnaga, katke väljad "B" ja "C" . Neid välju mängus ei kasutata.
5. Asetage karbi alumine osa koos poodiumiga ning vinüülplaadi žetoonid mängulaua lähedale.
6. Segage märksõnakaartide pakk ja asetage see mängulaua kõrvale, ükskõik kumba pidi ülespoole.



MÄNGULAUAL OLEVAD TÄHISED

Mängulaual on 5 kategooriavälja panustamiseks. Nendele väljadele asetate oma žetoonid:

LAULA laulu katkend, mis sisaldab vähemalt 5 järjestikust sõna ja milles esineb märksõna.

ÜTLE PEALKIRI laulul, mille pealkirjas esineb märksõna.

LAULA laulu katkend, mis sisaldab vähemalt 3 järjestikust sõna ja milles esineb märksõna.

ÜTLE PEALKIRI laulul, mille pealkirjas esineb märksõna.

ÜMISE sõnu kasutamata laulu katkendit, mille sõnades esineb kaardil olev märksõna.

Kas keegi suutis ära tunda loo, mida sa ümisesid? Kui mitte – ütle selle laulu pealkiri, mida silmas pidasid, või laula sellest katkend.

MÄNGU KÄIK

Mäng jaguneb voorudeks. Iga voor koosneb mitmest käigust.

Voor lõpeb, kui käigu lõpus ei ole vähemalt 1 meeskonnal enam ühtegi panustamiszetooni.

KÄIGU KÄIK

Iga käik koosneb kahest järgmisest sammust.

1. „BET"

Pöörake märksõnakaart ümber ja käivitage muusikanupp. Iga meeskond valib kategooria ja asetab sellele ühe oma veel kasutamata panustamisžetooni. Kui muusikanupp lõpetab mängimise, ei tohi enam žetoone lisada. Igal kategooriaväljal võib olla ainult üks panustamisžetoon.

2. „THE MUSIC"

Lahendage panused, alustades väikseima väärtusega žetoonidest: 1 → 2 → 3 → 4 → 5.

Märkus: kui mitmel žetoonil on sama väärtus, lahendage need järjekorras väljast „A" kuni väljani „E".

Korrake samme 1 ja 2 seni, kuni mõnel meeskonnal saavad olemasolevad panustamisžetoonid otsa. Kui see juhtub, liikuge sammu „VOORU LÕPP" juurde.

PANUSE LAHENDAMINE

Iga žetooni panus lahendatakse järgmiselt:

- Käivitage muusikanupp. Selle aja jooksul võib meeskond nõu pidada.
- Kui nupp lõpetab mängimise, peab žetooni asetanud meeskond kohe – olenevalt valitud väljast – laulma, ümisema või ütlema laulu pealkirja.
- Teised meeskonnad peavad otsustama, kas aktiivne meeskond täitis ülesande. Kui jah, liigub žetoon poodiumile ja annab vooru lõpus punkte. Kui mitte, pannakse žetoon kõrvale ja see ei osale selles voorus enam edasi.

Märkus: sama käigu jooksul ei tohi vastused korduda. Kui pealkiri või laul on juba kasutatud, ei tohi teised seda kuni järgmise käiguni uuesti kasutada.



PIDAGE MEELES: Väiksema väärtusega žetoonid annavad vähem võidupunkte, kuid need lahendatakse varem, mistõttu on nendega lihtsam punkte saada.

VOORU LÕPP

Lugege kokku iga meeskonna punktid, liites poodiumil olevate panustamisžetoonide punktiväärtused. Meeskond, kes kogus kõige rohkem võidupunkte, saab vinüülplaadi žetooni. Kui sellel meeskonnal on juba kaks sellist žetooni, liikuge sammu „MÄNGU LÕPP" juurde. Vastasel juhul võtavad kõik oma panustamisžetoonid tagasi ja mängitakse järgmine voor.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb kohe, kui üks meeskond saab teise vinüülplaadi žetooni. Meeskond, kellel on kaks vinüülplaadi žetooni, võidab ja võib laulda oma lemmiklaulu! Teised meeskonnad peavad seda kuulama ja artiste valju aplausiga premeerima!



VIIK

Kui vooru lõpus on viik, mängivad viiki jäänud meeskonnad kiire lisavooru:

1. Võtke ja pöörake ümber märksõnakaart.
2. Pidage oma meeskonnas kiiresti nõu. Meeskond, kes vajutab nuppu esimesena, peab enne aja lõppemist laulma katkendi laulust, milles esineb märksõna.
3. Kui meeskonnal õnnestub ülesanne täita, saab ta vinüülplaadi žetooni ja lisavoor lõpeb. Kui see ei õnnestu, langeb meeskond lisavoorust välja.
4. Kui lisavooru jääb üks meeskond, saab ta vinüülplaadi žetooni. Kui alles jääb vähemalt kaks viigis olevat meeskonda, minge tagasi punkti 1 juurde.



PATAREIDE PAIGALDAMINE
– Vajalikud patareid: 3 × AAA, ei kuulu komplekti.
– Patareide vahetamiseks keerake nupu alumisel küljel olev kruvi lahti ja eemaldage kaas, painutades selle kinnitit. Seejärel eemaldage tühjad patareid ja sisestage uued, järgides õiget polaarsust: + ja –. Pärast vahetamist sulgege patareikaas ja keerake kruvi ohutuse tagamiseks kinni.



Läbikriipsutatud prügikasti sümbol tähendab, et elektri- ja elektroonikatooteid ei tohi visata olmejäätmete hulka. Kasutatud seadmed tuleb viia vastavatesse kogumis- ja ringlussevõtupunktidesse.

TEAVE PATAREIDE OHUTU KASUTAMISE KOHTA
HOIATUS: Tühjad patareid tuleb viivitamatult ära visata. Hoidke uued ja kasutatud patareid laste käeulatusest eemal. Kui arvate, et patareisid võidi alla neelata või panna mõnda kehaossa, pöörduge kohe arsti poole.

Toode töötab 3 × AAA vahetatava patareiga, mis ei kuulu komplekti. Parima töövõime saavutamiseks on soovitatav kasutada leelispatareisid. Patareisid tohib vahetada ainult täiskasvanu. Ärge kasutage koos vanu ja uusi patareisid. Ärge kasutage koos leelispatareisid, tavalisi patareisid ja akusid. Kasutage ainult sama tüüpi patareisid. Patareid tuleb paigaldada nii, et nende polaarsus vastaks patareipesas olevatele tähistele. Ärge lühistage toiteklemmide kontakte. Tühjad patareid tuleb patareipesast eemaldada. Ärge laadige patareisid, välja arvatud juhul, kui need on selleks spetsiaalselt ette nähtud. Ärge kasutage kahjustatud patareisid. Patareisid ei tohi visata tulle ega looduskeskkonda. Akude kasutamine ei ole soovitatav, sest see võib vähendada seadme töövõimet. Laetavaid patareisid tohib laadida ainult täiskasvanu järelevalve all. Laetavad patareid tuleb enne laadimist mänguasjast eemaldada. Ärge laadige ühekordselt kasutatavaid patareisid. Kui mänguasja ei kasutata pikemat aega, tuleb patareid eemaldada.

Idee autor: Przemysław Błażejak,
Mängu autor: Krystian Munia
Meeskond: Paulina Kortas, Kamila Mrożek-Zielińska, Maksymilian Dikti, Zuzanna Staniszewska, Aleksandra Dłuska
Graafika ja illustratsioonid: Izabela Szwaba
Tehniline töötlus: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesłuchowska
Tõlge on loodud tehisintellekti tööriistade toel.

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

03128

PARTY GAME



FI - PELIOHJEET

16+ 2-16 20 min

Kuinka hyvin tunnette musiikin? Laulatteko, hyräilettekö vai osaatteko sanoa oikean kappaleen nimen? Nostakaa avainsanoja, lyökää vetoa ja kerätkää mahdollisimman paljon pisteitä! Pelaatteko riskillä vai varman päälle? Kuka teistä saa kaksi vinyylilevyä ja voittaa pelin?

Ottakaa selvää! Ready? Set? BET!

PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on saada kaksi vinyylilevypelimerkkiä.

Vinyylilevypelimerkin saa joukkue, jonka palkintokorokkeella olevien vedonlyöntipelimerkkien pisteiden summa on kierroksen lopussa suurin.

SISÄLTÖ



1 musiikkipainike



56 kaksipuolista avainsanakorttia



vedonlyöntilauta



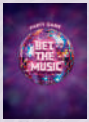
20 vedonlyöntipelimerkkiä, joiden arvot ovat 1–5



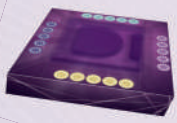
5 kultaista vinyylilevypelimerkkiä



4 tähteä joukkueiden väreissä



peliohjeet



palkintokoroke, joka sijaitsee laatikon sisällä olevassa sisäkkeessä

PELIVALMISTELUT

1. Jakautukaa 2, 3 tai 4 joukkueeseen.
2. Valitkaa oman joukkueenne värinen tähti ja ottakaa sitten 5 samanväristä vedonlyöntipelimerkkiä.
3. Asettakaa pelilauta pöydän keskelle ja sijoittakaa musiikkipainike sille varattuun aukkoon.
4. Jos pelaatte 3 joukkueella, peittäkää ruutu "B" sen joukkueen vedonlyöntipelimerkeillä, joka ei osallistu peliin. Jos pelaatte 2 joukkueella, peittäkää ruudut "B" ja "C". Näitä ruutuja ei käytetä pelissä.
5. Asettakaa laatikon alaosa palkintokorokkeineen sekä vinyylilevypelimerkit pelilaudan lähelle.
6. Sekoittakaa avainsanakorttipakka ja asettakaa se pelilaudan viereen kumpi tahansa puoli ylöspäin.

TIESITTEKÖ, ETTÄ...

Tiesittekö, että englanninkieliset kappaleet muodostavat yhä yli 50 % maailman musiikkimarkkinoista? Tästä syystä käytimme pelissä englanninkielisiä avainsanoja, mutta älkää huoliko! Voitte antaa vastauksen, joka sisältää kyseisen avainsanan vastineen millä tahansa kielellä. Voitte myös käyttää avainsanaa taivutetussa muodossa. Esimerkiksi: kategoriassa SANO NIMI, kun nostatte kortin, jossa on avainsana „LOVE", voitte sanoa esimerkiksi „Love Story" tai „Amour en papier".



PELILAUDAN MERKINNÄT

Pelilaudalla on 5 kategoriaruutua vedonlyöntiä varten. Näihin ruutuihin asetatte pelimerkkinne:

LAULA kappaleesta katkelma, jossa on vähintään 5 peräkkäistä sanaa ja jossa esiintyy avainsana.

SANO KAPPALEEN NIMI, jonka nimessä esiintyy avainsana.

LAULA kappaleesta katkelma, jossa on vähintään 3 peräkkäistä sanaa ja jossa esiintyy avainsana.

SANO KAPPALEEN NIMI, jonka nimessä esiintyy avainsana.

HYRÄILE sanoja käyttämättä katkelma kappaleesta, jonka sanoituksissa esiintyy kortin avainsana.

Tunnistiko kukaan hyräilemäsi kappaleen? Jos ei — sano sen kappaleen nimi, jota ajattelit, tai laula siitä katkelma.

PELIN KULKU

Peli jakautuu kierroksiin. Jokainen kierros koostuu useista vuoroista.

Kierros päättyy, kun vähintään yhdellä joukkueella ei vuoron lopussa ole enää yhtään vedonlyöntipelimerkkiä.

VUORON KULKU

Jokainen vuoro koostuu seuraavista 2 vaiheesta.

1. „BET"

Paljastakaa avainsanakortti ja käynnistäkää musiikkipainike. Jokainen joukkue valitsee kategorian ja asettaa siihen yhden vielä käyttämättömän vedonlyöntipelimerkkinsä. Kun musiikkipainike lakkaa soimasta, pelimerkkejä ei saa enää lisätä. Jokaisessa kategoriaruudussa voi olla vain yksi vedonlyöntipelimerkki.

2. „THE MUSIC"

Ratkaiskaa vedot aloittaen pienimmän arvon pelimerkeistä: 1 → 2 → 3 → 4 → 5.

Huomio: Jos usealla pelimerkillä on sama arvo, ratkaiskaa ne järjestyksessä ruudusta „A" ruutuun „E".

Toistakaa vaiheet 1 ja 2, kunnes jonkin joukkueen käytettävissä olevat vedonlyöntipelimerkit loppuvat. Kun näin tapahtuu, siirtykää kohtaan „KIERROKSEN LOPPU".

VEDON RATKAISEMINEN

Jokaisen pelimerkin veto ratkaistaan seuraavasti:

- Käynnistäkää musiikkipainike. Tänä aikana joukkue saa neuvotella.
- Kun painike lakkaa soimasta, pelimerkin asettaneen joukkueen on välittömästi – valitun ruudun mukaan – laulettava, hyräiltävä tai sanottava kappaleen nimi.
- Muiden joukkueiden on päätettävä, suorittiko aktiivinen joukkue tehtävän. Jos kyllä, pelimerkki siirtyy palkintokorokkeelle ja tuo pisteitä kierroksen lopussa. Jos ei, pelimerkki asetetaan sivuun eikä se osallistu enää tähän kierrokseen.

Huomio: Saman vuoron aikana vastaukset eivät saa toistua. Jos nimi tai kappale on jo käytetty, muut eivät saa käyttää sitä uudelleen ennen seuraavaa vuoroa.



MUISTAKAA: Pienemmän arvon pelimerkit antavat vähemmän voittopisteitä, mutta ne ratkaistaan aikaisemmin, joten niillä on helpompi saada pisteitä.

KIERROKSEN LOPPU

Laskekaa jokaisen joukkueen pisteet yhteen lisäämällä palkintokorokkeella olevien vedonlyöntipelimerkkien pistearvot. Eniten voittopisteitä kerännyt joukkue saa vinyylilevypelimerkin. Jos tällä joukkueella on jo kaksi tällaista pelimerkkiä, siirtykää kohtaan „PELIN LOPPU". Muussa tapauksessa kaikki ottavat vedonlyöntipelimerkkinsä takaisin ja pelataan uusi kierros.

PELIN LOPPU

Peli päättyy heti, kun yksi joukkue saa toisen vinyylilevypelimerkkinsä. Joukkue, jolla on kaksi vinyylilevypelimerkkiä, voittaa ja saa laulaa lempikappaleensa! Muiden joukkueiden on kuunneltava se ja palkittava esiintyjät raikuvilla aplodeilla!



TASAPELI

Jos kierroksen lopussa tulee tasapeli, tasatilanteessa olevat joukkueet pelaavat nopean jatkopelin:

1. Nostakaa ja paljastakaa avainsanakortti.
2. Neuvotelkaa nopeasti joukkueissanne. Joukkueen, joka painaa painiketta ensimmäisenä, on laulettava ennen ajan päättymistä katkelma kappaleesta, jossa esiintyy avainsana.
3. Jos joukkue onnistuu suorittamaan tehtävän, se saa vinyylilevypelimerkin ja jatkopeli päättyy. Jos se epäonnistuu, se putoaa jatkopelistä.
4. Jos jatkopeliin jää vain yksi joukkue, se saa vinyylilevypelimerkin. Jos mukana on edelleen vähintään kaksi tasatilanteessa olevaa joukkuetta, palatkaa kohtaan 1.



PARISTOJEN ASENTAMINEN
– Tarvittavat paristot: 3 × AAA, eivät sisälly pakkaukseen.
– Paristojen vaihtamiseksi ruuvatkaa painikkeen pohjassa oleva ruuvi irti ja irrottakaa kansi taivuttamalla sen salpaa. Poistakaa sitten tyhjentyneet paristot ja asettakaa uudet paristot paikalleen oikea napaisuus huomioiden: + ja –. Vaihdon jälkeen sulkekaa paristokotelon kansi ja kiristäkää ruuvi turvallisuuden vuoksi.



Yliviivatun jäteastian symboli tarkoittaa, että sähkö- ja elektroniikkatuotetta ei saa hävittää kotitalousjätteen mukana. Käytetty laite on toimitettava asianmukaiseen keräys- ja kierrätyspisteeseen.

TIETOA PARISTOJEN TURVALLISESTA KÄYTÖSTÄ
VAROITUS: Tyhjentyneet paristot on hävitettävä välittömästi. Pitäkää uudet ja käytetyt paristot poissa lasten ulottuvilta. Jos epäilette, että paristoja on nielty tai asetettu johonkin kehon osaan, hakeutukaa välittömästi lääkärin hoitoon.

Tuote toimii 3 × AAA -vaihtoparistolla, jotka eivät sisälly pakkaukseen. Parhaan suorituskyvyn saavuttamiseksi suositellaan alkaliparistojen käyttöä. Vain aikuinen saa vaihtaa paristot. Älkää sekoittako vanhoja ja uusia paristoja. Älkää sekoittako alkaliparistoja, tavallisia paristoja ja ladattavia akkuja. Käyttäkää vain samantyyppisiä paristoja. Paristot on asetettava niin, että niiden napaisuus vastaa paristokotelossa olevia merkintöjä. Älkää oikosulkeko virtaliittimiä. Tyhjentyneet paristot on poistettava paristokotelosta. Älkää ladatko paristoja, elleivät ne ole erityisesti ladattaviksi tarkoitettuja. Älkää käyttäkö vaurioituneita paristoja. Paristoja ei saa heittää tuleen eikä luontoon. Ladattavien akkujen käyttöä ei suositella, koska se voi heikentää suorituskykyä. Ladattavia paristoja saa ladata vain aikuisen valvonnassa. Ladattavat paristot on poistettava lelusta ennen lataamista. Älkää ladatko kertakäyttöisiä paristoja. Paristot on poistettava lelusta, jos sitä ei käytetä pitkään aikaan.

Idean tekijä: Przemysław Błażejak,
Pelin tekijä: Krystian Munia
Tiimi: Paulina Kortas, Kamila Mrożek-Zielińska, Maksymilian Dikti, Zuzanna Staniszewska, Aleksandra Dłuska
Grafiikka ja kuvitukset: Izabela Szwaba
Tekninen toteutus: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesłuchowska
Käännös on tehty tekoälytyökalujen avulla.

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

03128

PARTY GAME



SV - SPELREGLER

16+ 2-16 20 min

Hur bra koll har ni på musik? Kan ni sjunga, nynna eller kanske säga rätt låttitel? Dra ledtrådar, satsa och samla flest poäng! Spelar ni riskabelt eller säkert? Vem av er får två vinylskivor och blir vinnare?

Ta reda på det själva! Ready? Set? BET!

SPELETS MÅL

Spelets mål är att få två vinylskivemarker.

Vinylskivemarkern går till det lag som har högst sammanlagd poäng på sina satsningsmarker som ligger på prispallen i slutet av varje omgång.

INNEHÅLL



1 musikknapp



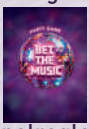
56 dubbelsidiga ledtrådskort



20 satsningsmarker med värden från 1 till 5



4 stjärnor i lagens färger



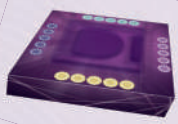
spelregler



satsningsbräde



5 marker med gyllene vinylskivor



prispall som finns på insatsen inuti lådan

FÖRBEREDELSER

1. Dela upp er i 2, 3 eller 4 lag.
2. Välj en stjärna i ert lags färg och ta sedan 5 satsningsmarker i samma färg.
3. Lägg brädet mitt på bordet och placera musikknappen i den utskurna platsen avsedd för den.
4. Om ni spelar med 3 lag, täck fältet "B" med satsningsmarker från laget som inte deltar i spelet. Om ni spelar med 2 lag, täck fälten "B" och "C". Dessa fält används inte i spelet.
5. Lägg lådans underdel tillsammans med prispallen samt vinylskivemarkörerna nära spelbrädet.
6. Blanda ledtrådskorten och lägg kortleken bredvid brädet med valfri sida uppåt.

VISSTE NI ATT...

Visste ni att engelskspråkiga låtar fortfarande står för mer än 50 % av den globala musikmarknaden? Därför har vi använt engelska ledord i spelet, men oroa er inte! Ni får svara med en motsvarighet till ledordet på valfritt språk. Ni får också böja ledordet. Till exempel: i kategorin SÄG TITELN kan ni, efter att ha dragit ett kort med ledordet „LOVE", säga till exempel „Love Story" eller „Amour en papier".



MARKERINGAR PÅ BRÄDET

På brädet finns 5 kategorifält för satsningar. Det är på dessa fält ni placerar era marker:

SJUNG ett utdrag ur en låt som innehåller minst 5 ord i följd och där ledordet förekommer.

SÄG TITELN på en låt där ledordet förekommer i titeln.

SJUNG ett utdrag ur en låt som innehåller minst 3 ord i följd och där ledordet förekommer.

SÄG TITELN på en låt där ledordet förekommer i titeln.

NYNNA, utan att använda ord, ett utdrag ur en låt där ledordet från kortet förekommer i texten.

Kunde någon känna igen låten du nynnade? Om inte – säg titeln på låten du tänkte på eller sjung ett utdrag ur den.

SPELETS GÅNG

Spelet är indelat i omgångar. Varje omgång består av flera turer.

En omgång slutar när minst 1 lag inte har någon satsningsmark kvar i slutet av en tur.

TURENS GÅNG

Varje tur består av följande 2 steg.

1. „BET"

Vänd upp ett ledtrådskort och starta musikknappen. Varje lag väljer en kategori och placerar en av sina oanvända satsningsmarker på den. När musikknappen slutar spela får ni inte lägga till fler marker. På varje kategorifält får det bara ligga en satsningsmark.

2. „THE MUSIC"

Avgör satsningarna, med början från markörerna med lägst värde: 1 → 2 → 3 → 4 → 5.

Observera: Om flera marker har samma värde, avgör dem i ordning från fält „A" till fält „E".

Upprepa steg 1 och 2 tills ett av lagen får slut på tillgängliga satsningsmarker. När det händer går ni vidare till steget „OMGÅNGENS SLUT".

AVGÖRA EN SATSNING

Varje satsning avgörs på följande sätt:

- Starta musikknappen. Under den tiden får laget rådgöra.
- När knappen slutar spela måste laget som lade markern omedelbart – beroende på valt fält – sjunga, nynna eller säga en låttitel.
- De andra lagen måste avgöra om det aktiva laget klarade uppgiften. Om ja, läggs markern på prispallen och ger poäng i slutet av omgången. Om nej, läggs markern åt sidan och deltar inte längre i den här omgången.

Observera: Under samma tur får svar inte upprepas. Om en titel eller låt redan har använts får de andra inte använda den igen förrän nästa tur.



KOM IHÅG: Marker med lägre värde ger färre segerpoäng, men de avgörs tidigare, vilket gör det lättare att få poäng för dem.

OMGÅNGENS SLUT

Räkna ihop varje lags poäng genom att lägga samman poängvärdena på satsningsmarkerna som ligger på prispallen. Laget som har flest segerpoäng får en vinylskivemarkör. Om laget redan har två sådana marker, gå vidare till steget „SPELETS SLUT". Annars tar alla tillbaka sina satsningsmarker och spelar en ny omgång.

SPELETS SLUT

Spelet slutar omedelbart när ett lag får sin andra vinylskivemarkör. Laget som har två vinylskivemarker vinner och får sjunga sin favoritlåt! De andra lagen måste lyssna och belöna artisterna med rungande applåder!



OAVGJORT

Vid oavgjort i slutet av en omgång spelar de lag som ligger lika en snabb utslagsrunda:

1. Dra och vänd upp ett ledtrådskort.
2. Rådgör snabbt i era lag. Laget som först trycker på knappen måste, innan tiden tar slut, sjunga ett utdrag ur en låt där ledordet förekommer.
3. Om laget lyckas med uppgiften får det en vinylskivemarkör och utslagsrundan avslutas. Om laget misslyckas åker det ut ur utslagsrundan.
4. Om bara ett lag återstår i utslagsrundan får det vinylskivemarkören. Om minst två lag fortfarande ligger lika, gå tillbaka till punkt 1.



INSTALLATION AV BATTERIER
– Batterier som krävs: 3 × AAA, ingår ej.
– För att byta batterier, skruva loss skruven på undersidan av knappen och ta bort locket genom att böja spärren. Ta sedan ut de förbrukade batterierna och sätt i nya, med rätt polaritet: + och –. Efter bytet, stäng batteriluckan och dra åt skruven av säkerhetsskäl.



Symbolen med den överkryssade soptunnan betyder att elektriska/elektroniska produkter inte får kastas tillsammans med hushållsavfall. Uttjänt utrustning ska lämnas till lämpliga insamlings- och återvinningsstationer.

INFORMATION OM SÄKER ANVÄNDNING AV BATTERIER
VARNING: Förbrukade batterier ska omedelbart kasseras. Håll nya och använda batterier utom räckhåll för barn. Om du misstänker att batterier kan ha svalts eller förts in i någon del av kroppen, sök omedelbart medicinsk hjälp.

Produkten drivs med 3 × AAA utbytbara batterier, ingår ej. För bästa prestanda rekommenderas alkaliska batterier. Batterier får endast bytas av en vuxen. Blanda inte gamla och nya batterier. Blanda inte alkaliska batterier, standardbatterier och uppladdningsbara batterier. Använd endast batterier av samma typ. Batterierna ska sättas i så att polariteten stämmer överens med markeringarna i batterifacket. Kortslut inte strömterminalerna. Urladdade batterier ska tas bort från batterifacket. Ladda inte batterier om de inte är särskilt avsedda för laddning. Använd inte skadade batterier. Batterier får inte kastas i eld eller i naturen. Användning av uppladdningsbara batterier rekommenderas inte, eftersom det kan försämra prestandan. Uppladdningsbara batterier får endast laddas under uppsikt av en vuxen. Uppladdningsbara batterier ska tas ut ur leksaken före laddning. Ladda inte engångsbatterier. Batterierna ska tas ut ur leksaken om den inte används under en längre tid.

Idé: Przemysław Błażejak,
Spelets upphovsman: Krystian Munia
Team: Paulina Kortas, Kamila Mrożek-Zielińska, Maksymilian Dikti, Zuzanna Staniszewska, Aleksandra Dłuska
Grafik och illustrationer: Izabela Szwaba
Teknisk bearbetning: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesłuchowska
Översättning skapad med stöd av AI-verktyg.

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

03128

PARTY GAME



UK - ПРАВИЛА ГРИ

16+ 2-16 20 min

Наскільки добре ви знаєтеся на музиці? Заспіваєте, наспіваєте мелодію чи, можливо, назвете правильну назву пісні? Тягніть слова, робіть ставки та здобувайте якомога більше балів! Гратимете ризиковано чи обережно? Хто з вас здобуде дві вінілові платівки й стане переможцем?

Переконайтеся самі! Ready? Set? BET!

МЕТА ГРИ

Мета гри - здобути два жетони вінілових платівок.

Жетон вінілової платівки здобуває команда, яка наприкінці кожного раунду має найбільшу суму балів на своїх жетонах для ставок, розміщених на подіумі.

ВМІСТ



1 музична кнопка



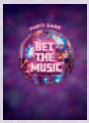
56 двосторонніх карток зі словами



20 жетонів для ставок із номіналами від 1 до 5



4 зірки в кольорах команд



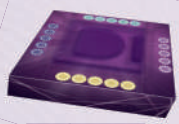
правила гри



поле для ставок



5 жетонів золотих вінілових платівок



подіум, що знаходиться на внутрішній вставці в коробці

ПІДГОТОВКА

1. Поділіться на 2, 3 або 4 команди.
2. Виберіть зірку кольору своєї команди, а потім візьміть 5 жетонів для ставок цього ж кольору.
3. Покладіть поле посередині столу та встановіть музичну кнопку у спеціально вирізане для неї місце.
4. Якщо граєте 3 командами, закрийте поле "B" жетонами для ставок команди, яка не бере участі у грі. Якщо граєте 2 командами, закрийте поля "B" і "C". Ці поля не беруть участі у грі.
5. Нижню частину коробки разом із подіумом, а також жетони вінілових платівок покладіть біля ігрового поля.
6. Перетасуйте колоду карток зі словами та покладіть її біля поля будь-яким боком догори.

ЧИ ЗНАЄТЕ ВИ, ЩО...

Чи знаєте ви, що англомовні пісні й досі становлять понад 50% світового музичного ринку? Саме тому в грі ми використали слова англійською мовою, але не хвилюйтеся! Ви можете дати відповідь, яка містить відповідник цього слова будь-якою мовою. Також можна змінювати слово за відмінками. Наприклад: у категорії НАЗВИ НАЗВУ, витягнувши картку зі словом „LOVE", ви можете назвати, наприклад, „Love Story" або „Amour en papier".



ПОЗНАЧЕННЯ НА ПОЛІ

На полі є 5 категорій для ставок. Саме на них ви розміщуватимете свої жетони:

ЗАСПІВАЙ уривок пісні, що містить щонайменше 5 послідовних слів і в якому трапляється слово з картки.

НАЗВИ НАЗВУ пісні, у назві якої трапляється слово з картки.

ЗАСПІВАЙ уривок пісні, що містить щонайменше 3 послідовні слова і в якому трапляється слово з картки.

НАЗВИ НАЗВУ пісні, у назві якої трапляється слово з картки.

НАСПІВАЙ, не використовуючи слів, уривок пісні, у тексті якої трапляється слово з картки.

Чи зміг хтось упізнати твір, який ти наспівував/наспівувала? Якщо ні – назви пісню, яку ти мав/мала на думці, або заспівай її уривок.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра поділяється на раунди. Кожен раунд складається з кількох ходів.

Раунд закінчується, коли наприкінці ходу щонайменше 1 команда вже не має жодного жетона для ставок.

ПЕРЕБІГ ХОДУ

Кожен хід складається з 2 таких кроків.

1. „BET"

Відкрийте картку зі словом і увімкніть музичну кнопку. Кожна команда обирає категорію та кладе на неї один зі своїх ще не використаних жетонів для ставок. Коли музична кнопка перестане грати, більше не можна додавати жетони. На кожному полі категорії може лежати тільки один жетон для ставок.

2. „THE MUSIC"

Розіграйте ставки, починаючи з жетонів найменшого номіналу: 1 → 2 → 3 → 4 → 5.

Увага: якщо кілька жетонів мають однаковий номінал, розіграйте їх по черзі від поля „A" до поля „E".

Повторюйте кроки 1 і 2 доти, доки в якоїсь команди не закінчаться доступні жетони для ставок. Коли це станеться, перейдіть до кроку „КІНЕЦЬ РАУНДУ".

РОЗІГРУВАННЯ СТАВКИ

Ставка для кожного жетона розігрується так:

- Увімкніть музичну кнопку. У цей час команда може порадитися.
- Коли кнопка перестане грати, команда, яка поклала жетон, повинна негайно – залежно від вибраного поля – заспівати, наспівати мелодію або назвати пісню.
- нші команди мають вирішити, чи активна команда виконала завдання.
- Якщо так, жетон потрапляє на подіум і принесе бали наприкінці раунду. Якщо ні, жетон відкладається вбік і більше не бере участі в цьому раунді.

Увага: в одному й тому самому ході відповіді не можуть повторюватися. Якщо назва або пісня вже були використані, інші не можуть використати їх знову до наступного ходу.



ПАМ'ЯТАЙТЕ: Жетони меншого номіналу приносять менше переможних балів, але розігруються раніше, тому за них легше здобути бали.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Підрахуйте бали кожної команди, додавши номінали жетонів для ставок, що знаходяться на подіумі. Команда, яка здобула найбільше переможних балів, отримує жетон вінілової платівки. Якщо ця команда вже має два такі жетони, перейдіть до кроку „КІНЕЦЬ ГРИ". В іншому разі всі забирають свої жетони для ставок і грають наступний раунд.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується негайно, коли одна команда здобуває другий жетон вінілової платівки. Команда, яка має два жетони вінілових платівок, перемагає і може заспівати свою улюблену пісню! Інші команди повинні її вислухати та нагородити артистів гучними оплесками!



НІЧИЯ

У разі нічиєї наприкінці раунду команди, що мають однаковий результат, грають швидкий додатковий раунд:

1. Візьміть і відкрийте картку зі словом.
2. Швидко порадьтеся у своїх командах. Команда, яка першою натисне кнопку, повинна до завершення часу заспівати уривок пісні, у якій трапляється слово з картки.
3. Якщо команді вдалося виконати завдання, вона отримує жетон вінілової платівки, і додатковий раунд завершується. Якщо не вдалося – команда вибуває з додаткового раунду.
4. Якщо в додатковому раунді залишилася одна команда, вона отримує жетон вінілової платівки. Якщо залишилися щонайменше дві команди з однаковим результатом, поверніться до пункту 1.



ВСТАНОВЛЕННЯ БАТАРЕЙОК
– Потрібні батарейки: 3 × AAA, не входять до комплекту.
– Щоб замінити батарейки, відкрутіть гвинт на нижній частині кнопки та зніміть кришку, відігнувши її фіксатор. Потім вийміть розряджені батарейки та вставте нові, дотримуючись правильної полярності: + і –. Після заміни закрийте кришку батарейного відсіку та з міркувань безпеки закрутіть гвинт.



Символ перекресленого сміттєвого контейнера означає, що електричний/електронний виріб не можна викидати разом із побутовими відходами. Відпрацьоване обладнання слід здавати до відповідних пунктів збору та переробки.

ІНФОРМАЦІЯ ЩОДО БЕЗПЕЧНОГО ВИКОРИСТАННЯ БАТАРЕЙОК
ПОПЕРЕДЖЕННЯ: Розряджені батарейки необхідно негайно утилізувати. Тримайте нові та використані батарейки подалі від дітей. Якщо ви вважаєте, що батарейки могли бути проковтнуті або поміщені в будь-яку частину тіла, негайно зверніться по медичну допомогу.

Виріб живиться від 3 змінних батарейок AAA, які не входять до комплекту. Для найкращої роботи рекомендується використовувати лужні батарейки. Батарейки може замінювати тільки доросла особа. Не змішуйте старі та нові батарейки. Не змішуйте лужні, стандартні батарейки та акумулятори. Використовуйте лише батарейки одного типу.
Батарейки слід встановлювати так, щоб їхня полярність відповідала позначенням у батарейному відсіку. Не замикайте контакти живлення. Розряджені батарейки слід вийняти з батарейного відсіку. Не заряджайте батарейки, якщо вони спеціально не призначені для заряджання. Не використовуйте пошкоджені батарейки. Батарейки не можна кидати у вогонь або викидати в довкілля. Використання акумуляторів не рекомендується через можливе зниження ефективності роботи. Акумуляторні батарейки можна заряджати тільки під наглядом дорослої особи. Перед заряджанням акумуляторні батарейки слід вийняти з іграшки. Не заряджайте одноразові батарейки. Батарейки слід вийняти з іграшки, якщо вона не використовується протягом тривалого часу.

Автор ідеї:Przemysław Błażejak,
Автор гри: Krystian Munia
Команда: Paulina Kortas, Kamila Mrożek-Zielińska, Maksymilian Dikti, Zuzanna Staniszewska, Aleksandra Dłuska
Графіка та ілюстрації: Izabela Szwaba
Технічна розробка: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesłuchowska
Переклад створено за допомогою інструментів штучного інтелекту.

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

Trefl
03128

PARTY GAME



DE - SPIELANLEITUNG

16+ 2-16 20 min

Wie gut kennt ihr euch mit Musik aus? Könnt ihr singen, summen oder vielleicht den richtigen Songtitel nennen? Zieht Begriffe, setzt eure Einsätze und sammelt die meisten Punkte! Spielt ihr riskant oder auf Nummer sicher? Wer von euch gewinnt zwei Schallplatten und wird Sieger?

Findet es selbst heraus! Ready? Set? BET!

INHALT



1 Musikknopf



56 doppelseitige Begriffskarten



Einsatzplan



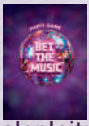
20 Einsatzchips mit den Werten von 1 bis 5



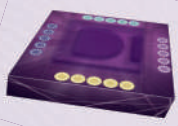
5 Chips mit goldenen Schallplatten



4 Sterne in den Teamfarben



Spielanleitung



Podium, das sich auf dem Einsatz im Inneren der Schachtel befindet

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, zwei Schallplatten-Chips zu gewinnen.

Den Schallplatten-Chip erhält das Team, das am Ende jeder Runde die höchste Punktesumme auf seinen Einsatzchips hat, die sich auf dem Podium befinden.

VORBEREITUNG

1. Teilt euch in 2, 3 oder 4 Teams auf.
2. Wählt einen Stern in der Farbe eures Teams und nehmt anschließend 5 Einsatzchips in der Farbe dieses Sterns.
3. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches und setzt den Musikknopf in die dafür vorgesehene Aussparung.
4. Wenn ihr mit 3 Teams spielt, deckt das Feld "B" mit den Einsatzchips des Teams ab, das nicht am Spiel teilnimmt. Wenn ihr mit 2 Teams spielt, deckt die Felder "B" und "C" ab. Diese Felder nehmen nicht am Spiel teil.
5. Legt den unteren Teil der Schachtel zusammen mit dem Podium sowie die Schallplatten-Chips in die Nähe des Spielplans.
6. Mischt den Stapel der Begriffskarten und legt ihn mit einer beliebigen Seite nach oben neben den Spielplan.

WUSSTET IHR, DASS ...

Wusstet ihr, dass englischsprachige Songs weiterhin mehr als 50 % des weltweiten Musikmarktes ausmachen? Aus diesem Grund haben wir im Spiel englische Begriffe verwendet, aber keine Sorge! Ihr dürft eine Antwort geben, die eine Entsprechung des jeweiligen Begriffs in einer beliebigen Sprache enthält. Ihr dürft den Begriff auch in gebeugter Form verwenden.
Zum Beispiel: In der Kategorie NENNE DEN TITEL könnt ihr, nachdem ihr eine Karte mit dem Begriff „LOVE" gezogen habt, zum Beispiel „Love Story" oder „Amour en papier" nennen.



MARKIERUNGEN AUF DEM SPIELPLAN

Auf dem Spielplan befinden sich 5 Kategoriefelder für eure Einsätze. Auf diese Felder legt ihr eure Chips:

SINGE einen Ausschnitt aus einem Song mit mindestens 5 aufeinanderfolgenden Wörtern, in dem der Begriff vorkommt.

NENNE DEN TITEL eines Songs, in dessen Titel der Begriff vorkommt.

SINGE einen Ausschnitt aus einem Song mit mindestens 3 aufeinanderfolgenden Wörtern, in dem der Begriff vorkommt.

NENNE DEN TITEL eines Songs, in dessen Titel der Begriff vorkommt.

SUMME, ohne Wörter zu benutzen, einen Ausschnitt aus einem Song, in dessen Text der Begriff von der Karte vorkommt.

Konnte jemand den Song erkennen, den du gesummt hast? Falls nicht - nenne den Titel des Songs, den du gemeint hast, oder singe einen Ausschnitt daraus.

SPIELABLAUF

Das Spiel ist in Runden unterteilt. Jede Runde besteht aus mehreren Zügen.

Eine Runde endet, wenn am Ende eines Zuges mindestens 1 Team keinen Einsatzchip mehr hat.

ABLAUF EINES ZUGES

Jeder Zug besteht aus den folgenden 2 Schritten.

1. „BET"

Deckt eine Begriffskarte auf und startet den Musikknopf. Jedes Team wählt eine Kategorie und legt einen seiner noch nicht verwendeten Einsatzchips darauf. Sobald der Musikknopf aufhört zu spielen, dürft ihr keine weiteren Chips mehr legen. Auf jedem Kategoriefeld darf nur ein Einsatzchip liegen.

2. „THE MUSIC"

Wertet die Einsätze aus, beginnend mit den Chips mit dem niedrigsten Wert: 1 → 2 → 3 → 4 → 5.

Hinweis: Wenn mehrere Chips denselben Wert haben, wertet sie nacheinander von Feld „A" bis Feld „E" aus.

Wiederholt die Schritte 1 und 2 so lange, bis einem der Teams die verfügbaren Einsatzchips ausgehen. Wenn das passiert, geht zum Schritt „RUNDENENDE" über.

AUSWERTUNG EINES EINSATZES

Die Auswertung eines Einsatzes erfolgt für jeden Chip folgendermaßen:

- Startet den Musikknopf. In dieser Zeit darf sich das Team beraten.
- Sobald der Knopf aufhört zu spielen, muss das Team, das den Chip gelegt hat, sofort - je nach gewähltem Feld - singen, summen oder einen Songtitel nennen.
- Die anderen Teams müssen entscheiden, ob das aktive Team die Aufgabe erfüllt hat. Wenn ja, kommt der Chip auf das Podium und bringt am Ende der Runde Punkte. Wenn nicht, wird der Chip beiseitegelegt und nimmt an dieser Runde nicht weiter teil.

Hinweis: Im selben Zug dürfen sich Antworten nicht wiederholen. Wenn ein Titel oder ein Song bereits verwendet wurde, dürfen die anderen ihn bis zum nächsten Zug nicht erneut verwenden.



DENKT DARAN: Chips mit niedrigerem Wert bringen weniger Siegpunkte, werden aber früher ausgewertet. Dadurch ist es einfacher, mit ihnen Punkte zu erzielen.

RUNDENENDE

Zählt die Punkte jedes Teams, indem ihr die Punktwerte der Einsatzchips auf dem Podium zusammenrechnet. Das Team, das die meisten Siegpunkte gesammelt hat, erhält einen Schallplatten-Chip. Wenn dieses Team bereits zwei solche Chips besitzt, geht zum Schritt „SPIELENDE" über. Andernfalls nehmen alle Teams ihre Einsatzchips zurück und spielen eine weitere Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald ein Team seinen zweiten Schallplatten-Chip erhält. Das Team, das zwei Schallplatten-Chips besitzt, gewinnt und darf seinen Lieblingssong singen! Die anderen Teams müssen zuhören und die Künstler mit tosendem Applaus belohnen!



GLEICHSTAND

Bei einem Gleichstand am Ende der Runde spielen die gleichauf liegenden Teams eine schnelle Verlängerung:

1. Zieht eine Begriffskarte und deckt sie auf.
2. Beratet euch schnell in euren Teams. Das Team, das den Knopf zuerst drückt, muss vor Ablauf der Zeit einen Ausschnitt aus einem Song singen, in dem der Begriff vorkommt.
3. Wenn das Team die Aufgabe erfüllt, erhält es einen Schallplatten-Chip und die Verlängerung endet. Wenn es die Aufgabe nicht erfüllt, scheidet es aus der Verlängerung aus.
4. Wenn in der Verlängerung nur noch ein Team übrig ist, erhält dieses Team den Schallplatten-Chip. Wenn mindestens zwei gleichauf liegende Teams übrig bleiben, kehrt zu Punkt 1 zurück.



EINLEGEN DER BATTERIEN
– Benötigte Batterien: 3 × AAA, nicht enthalten.
– Um die Batterien zu wechseln, löst die Schraube auf der Unterseite des Knopfes und nehmt die Abdeckung ab, indem ihr die Lasche zurückbiegt. Entfernt anschließend die verbrauchten Batterien und legt neue Batterien ein. Achtet dabei auf die richtige Polarität: + und –. Schließt nach dem Wechsel die Batterieabdeckung und zieht die Schraube aus Sicherheitsgründen wieder fest.



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne bedeutet, dass elektrische/elektronische Produkte nicht über den Hausmüll entsorgt werden dürfen. Altgeräte sind bei entsprechenden Sammel- und Recyclingstellen abzugeben.

INFORMATIONEN ZUR SICHEREN VERWENDUNG VON BATTERIEN
WARNUNG: Verbrauchte Batterien müssen sofort entsorgt werden. Haltet neue und gebrauchte Batterien von Kindern fern. Wenn ihr glaubt, dass Batterien verschluckt oder in irgendeinen Körperteil eingeführt worden sein könnten, sucht sofort ärztlichen Rat.

Das Produkt wird mit 3 austauschbaren AAA-Batterien betrieben, nicht enthalten. Für die beste Leistung wird die Verwendung von Alkalibatterien empfohlen. Batterien dürfen nur von einem Erwachsenen ausgetauscht werden. Alte und neue Batterien nicht mischen. Alkalibatterien, Standardbatterien und Akkus nicht mischen. Es dürfen ausschließlich Batterien desselben Typs verwendet werden. Die Batterien müssen so eingelegt werden, dass ihre Polarität den Markierungen im Batteriefach entspricht. Die Anschlussklemmen nicht kurzschließen. Verbrauchte Batterien müssen aus dem Batteriefach entfernt werden. Batterien nicht aufladen, es sei denn, sie sind ausdrücklich dafür vorgesehen. Beschädigte Batterien nicht verwenden. Batterien dürfen nicht ins Feuer geworfen oder in die Umwelt entsorgt werden. Die Verwendung von Akkus wird nicht empfohlen, da dies die Leistung verringern kann. Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen geladen werden. Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Spielzeug entfernt werden. Nicht wiederaufladbare Batterien nicht aufladen. Die Batterien müssen aus dem Spielzeug entfernt werden, wenn es längere Zeit nicht benutzt wird.

Idee: Przemysław Błażejak,
Autor des Spiels: Krystian Munia
Team: Paulina Kortas, Kamila Mrożek-Zielińska, Maksymilian Dikti, Zuzanna Staniszewska, Aleksandra Dłuska
Grafik und Illustrationen: Izabela Szwaba
Technische Ausarbeitung: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesłuchowska
Übersetzung mithilfe von KI-Tools erstellt.

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

03128

PARTY GAME



EN - RULES

16+ 2-16 20 min

How well do you know music? Will you sing, hum, or maybe name the correct song title? Draw prompt cards, place your bets, and score the most points! Will you play it risky or safe? Which team will collect two vinyl records and become the winner?

Find out for yourselves! Ready? Set? BET!

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to collect two vinyl record tokens.

A vinyl record token is awarded to the team with the highest total value of its betting tokens placed on the podium at the end of each round.

CONTENTS



1 music button



56 double-sided prompt cards



betting board



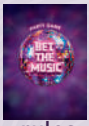
20 betting tokens with values from 1 to 5



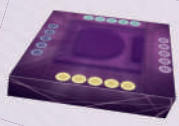
5 golden vinyl record tokens



4 stars in team colors



rules



podium located on the insert inside the box

SETUP

1. Divide into 2, 3, or 4 teams.
2. Choose a star in your team color, then take 5 betting tokens in the color of that star.
3. Place the board in the middle of the table and put the music button in the cut-out space designed for it.
4. When playing with 3 teams, cover space "B" with the betting tokens of the team not taking part in the game. When playing with 2 teams, cover spaces "B" and "C". These spaces are not used in the game.
5. Place the bottom of the box with the podium, as well as the vinyl record tokens, near the board.
6. Shuffle the deck of prompt cards and place it next to the board with either side facing up.

DID YOU KNOW...

Did you know that English-language songs still make up more than 50% of the global music market? For this reason, we used English prompt words in the game, but don't worry! You may give an answer that includes an equivalent of the prompt word in any language. You may also use the prompt word in an inflected form. For example: in the NAME THE TITLE category, after drawing a card with the prompt word "LOVE", you may name, for instance, "Love Story" or "Amour en papier".



MARKINGS ON THE BOARD

There are 5 category spaces on the board for placing bets. You will place your tokens on these spaces:

SING a section of a song containing at least 5 consecutive words, in which the prompt word appears.

NAME THE TITLE of a song whose title contains the prompt word.

SING a section of a song containing at least 3 consecutive words, in which the prompt word appears.

NAME THE TITLE of a song whose title contains the prompt word.

HUM, without using any words, a section of a song whose lyrics contain the prompt word from the card.

Was anyone able to recognize the song you hummed? If not – name the song you had in mind or sing a section of it

GAMEPLAY

The game is divided into rounds. Each round consists of several turns.

A round ends when, at the end of a turn, at least 1 team has no betting tokens left.

TURN STRUCTURE

Each turn consists of the following 2 steps.

1. „BET"

Reveal a prompt card and start the music button. Each team chooses a category and places one of its unused betting tokens on it. When the music button stops playing, no more tokens may be added. Only one betting token may be placed on each category space.

2. „THE MUSIC"

Resolve the bets, starting with the lowest-value tokens: 1 → 2 → 3 → 4 → 5.

Note: If several tokens have the same value, resolve them in order from space "A" to space "E".

Repeat steps 1 and 2 until one of the teams runs out of available betting tokens. When this happens, proceed to "END OF THE ROUND".

RESOLVING A BET

Resolve each betting token as follows:

- Start the music button. During this time, the team may discuss its answer.
- When the button stops playing, the team that placed the token must immediately – depending on the chosen space – sing, hum, or name a song title.
- The other teams must decide whether the active team completed the task. If they did, the token goes onto the podium and will score points at the end of the round. If not, the token is set aside and takes no further part in this round.

Note: Answers may not be repeated during the same turn. If a title or song has already been used, the others may not use it again until the next turn.



REMEMBER: Lower-value tokens give fewer victory points, but they are resolved earlier, making it easier to score points with them.

END OF THE ROUND

Calculate each team's points by adding together the point values of the betting tokens on the podium. The team with the most victory points gains a vinyl record token. If that team already has two such tokens, proceed to "END OF THE GAME". Otherwise, all teams take back their betting tokens and play another round.

END OF THE GAME

The game ends immediately when one team gains its second vinyl record token. The team with two vinyl record tokens wins and may sing its favorite song! The other teams must listen and reward the performers with thunderous applause!



TIE

In the event of a tie at the end of a round, the tied teams play a quick tiebreaker:

1. Draw and reveal a prompt card.
2. Quickly discuss your answer within your teams. The team that presses the button first must sing, before time runs out, a section of a song in which the prompt word appears.
3. If the team succeeds, it gains a vinyl record token and the tiebreaker ends. If it fails, it is eliminated from the tiebreaker.
4. If only one team remains in the tiebreaker, that team gains the vinyl record token. If at least two tied teams remain, return to point 1.



BATTERY INSTALLATION
– Required batteries: 3 × AAA, not included.
– To replace the batteries, unscrew the screw on the underside of the button and remove the cover by bending back its latch. Then remove the used batteries and insert new ones, observing the correct polarity: + and –. After replacing the batteries, close the battery cover and tighten the screw for safety.



The crossed-out wheeled bin symbol indicates that the electrical/electronic product must not be disposed of with household waste. Used equipment should be taken to appropriate collection and recycling points.

INFORMATION ON SAFE BATTERY USE
WARNING: Used batteries must be disposed of immediately. Keep new and used batteries away from children. If you think batteries may have been swallowed or placed inside any part of the body, seek medical advice immediately.

The product is powered by 3 × AAA replaceable batteries, not included. Alkaline batteries are recommended for best performance. Batteries may only be replaced by an adult. Do not mix old and new batteries. Do not mix alkaline batteries, standard batteries, and rechargeable batteries. Use only batteries of the same type. Batteries must be inserted so that their polarity matches the markings in the battery compartment. Do not short-circuit the supply terminals. Exhausted batteries must be removed from the battery compartment. Do not recharge batteries unless they are specifically designed to be recharged. Do not use damaged batteries. Batteries must not be thrown into fire or released into the natural environment. The use of rechargeable batteries is not recommended, as it may reduce performance. Rechargeable batteries may only be charged under adult supervision. Rechargeable batteries must be removed from the toy before charging. Do not recharge non-rechargeable batteries.
Batteries should be removed from the toy if it will not be used for a long period of time.

Concept: Przemysław Błażejak,
Game author: Krystian Munia
Team: Paulina Kortas, Kamila Mrożek-Zielińska, Maksymilian Dikti, Zuzanna Staniszewska, Aleksandra Dłuska
Graphics and illustrations: Izabela Szwaba
Technical development: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesłuchowska
Translation created with the support of AI tools.

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

03128

PARTY GAME



RU – ПРАВИЛА ИГРЫ

16+ 2-16 20 min

Насколько хорошо вы разбираетесь в музыке? Споёте, напоёте мелодию или, может быть, назовёте правильное название песни? Тяните слова, делайте ставки и набирайте как можно больше очков! Будете играть рискованно или осторожно? Кто из вас получит две виниловые пластинки и станет победителем?
Проверьте сами! Ready? Set? BET!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры - получить два жетона виниловых пластинок .

Жетон виниловой пластинки получает команда, у которой в конце каждого раунда самая большая сумма очков на жетонах для ставок, находящихся на подиуме.

СОСТАВ ИГРЫ



1 музыкальная кнопка



56 двусторонних карточек со словами



поле для ставок



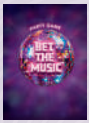
20 жетонов для ставок со значениями от 1 до 5



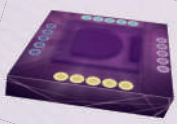
5 жетонов золотых виниловых пластинок



4 звезды в цветах команд



правила игры



подиум, расположенный на внутренней вставке в коробке

ПОДГОТОВКА

1. Разделитесь на 2, 3 или 4 команды.
2. Выберите звезду цвета своей команды, а затем возьмите 5 жетонов для ставок того же цвета.
3. Поместите поле в центр стола и установите музыкальную кнопку в специально вырезанное для неё место.
4. Если играете 3 командами, закройте поле "B" жетонами для ставок команды, которая не участвует в игре. Если играете 2 командами, закройте поля "B" и "C" . Эти поля не участвуют в игре.
5. Нижнюю часть коробки вместе с подиумом, а также жетоны виниловых пластинок положите рядом с игровым полем.
6. Перемешайте колоду карточек со словами и положите её рядом с полем любой стороной вверх.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Знаете ли вы, что англоязычные песни по-прежнему составляют более 50% мирового музыкального рынка? Именно поэтому в игре мы использовали слова на английском языке, но не волнуйтесь! Вы можете дать ответ, содержащий эквивалент этого слова на любом языке. Также можно использовать слово в изменённой форме. Например: в категории НАЗОВИ НАЗВАНИЕ, вытянув карточку со словом „LOVE", вы можете назвать, например, „Love Story" или „Amour en papier".



ОБОЗНАЧЕНИЯ НА ПОЛЕ

На поле находятся 5 категорий для ставок. На них вы будете размещать свои жетоны:

СПОЙ фрагмент песни, содержащий минимум 5 последовательных слов, в котором встречается слово с карточки.

НАЗОВИ НАЗВАНИЕ песни, в названии которой встречается слово с карточки.

СПОЙ фрагмент песни, содержащий минимум 3 последовательных слова, в котором встречается слово с карточки.

НАЗОВИ НАЗВАНИЕ песни, в названии которой встречается слово с карточки.

НАПОЙ, не используя слов, фрагмент песни, в тексте которой встречается слово с карточки.

Смог ли кто-нибудь узнать песню, которую ты напевал/напевала? Если нет — назови песню, которую ты имел/имела в виду, или спой её фрагмент.

ХОД ИГРЫ

Игра делится на раунды. Каждый раунд состоит из нескольких ходов.

Раунд заканчивается, когда в конце хода хотя бы у 1 команды не остаётся ни одного жетона для ставок.

ХОД ИГРОВОГО ХОДА

Каждый ход состоит из следующих 2 шагов.

1. „BET"

Откройте карточку со словом и включите музыкальную кнопку. Каждая команда выбирает категорию и кладёт на неё один из своих ещё не использованных жетонов для ставок. Когда музыкальная кнопка перестанет играть, больше нельзя добавлять жетоны. На каждом поле категории может находиться только один жетон для ставок.

2. „THE MUSIC"

Разыграйте ставки, начиная с жетонов с наименьшим значением: 1 → 2 → 3 → 4 → 5.

Внимание: если несколько жетонов имеют одинаковое значение, разыгрывайте их по очереди от поля „A" до поля „E".

Повторяйте шаги 1 и 2 до тех пор, пока у одной из команд не закончатся доступные жетоны для ставок. Когда это произойдёт, перейдите к шагу „КОНЕЦ РАУНДА".

РОЗЫГРЫШ СТАВКИ

Розыгрыш ставки для каждого жетона проходит следующим образом:

- Включите музыкальную кнопку. В это время команда может посовещаться.
- Когда кнопка перестанет играть, команда, положившая жетон, должна немедленно – в зависимости от выбранного поля – спеть, напеть мелодию или назвать песню.
- Остальные команды должны решить, выполнила ли активная команда задание. Если да, жетон отправляется на подиум и принесёт очки в конце раунда. Если нет, жетон откладывается в сторону и больше не участвует в этом раунде.

Внимание: в одном и том же ходе ответы не могут повторяться. Если название или песня уже были использованы, остальные не могут использовать их снова до следующего хода.



ПОМНИТЕ: Жетоны с меньшим значением дают меньше победных очков, но разыгрываются раньше, поэтому за них легче получить очки.

КОНЕЦ РАУНДА

Подсчитайте очки каждой команды, складывая значения жетонов для ставок, находящихся на подиуме. Команда, набравшая больше всего победных очков, получает жетон виниловой пластинки. Если у этой команды уже есть два таких жетона, перейдите к шагу „КОНЕЦ ИГРЫ". В противном случае все команды забирают свои жетоны для ставок и играют следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается немедленно, когда одна команда получает второй жетон виниловой пластинки.Команда, у которой есть два жетона виниловых пластинок, побеждает и может спеть свою любимую песню! Остальные команды должны её выслушать и наградить артистов бурными аплодисментами!



НИЧЬЯ

В случае ничьей в конце раунда команды, сыгравшие вничью, проводят быструю дополнительную игру.

1. Возьмите и откройте карточку со словом.
2. Быстро посоветуйтесь в своих командах. Команда, которая первой нажмёт кнопку, должна до истечения времени спеть фрагмент песни, в которой встречается слово с карточки.
3. Если команде удалось выполнить задание, она получает жетон виниловой пластинки, и дополнительная игра заканчивается. Если не удалось - команда выбывает из дополнительной игры.
4. Если в дополнительной игре осталась одна команда, она получает жетон виниловой пластинки. Если осталось как минимум две команды, продолжающие играть вничью, вернитесь к пункту 1.



УСТАНОВКА БАТАРЕЕК
– Требуемые батарейки: 3 × AAA, не входят в комплект.
– Чтобы заменить батарейки, открутите винт на нижней стороне кнопки и снимите крышку, отогнув её фиксатор. Затем выньте разряженные батарейки и вставьте новые, соблюдая правильную полярность: + и –. После замены закройте крышку батарейного отсека и в целях безопасности затяните винт.



Символ перечёркнутого мусорного бака означает, что электрическое/электронное изделие нельзя выбрасывать вместе с бытовыми отходами. Отработанное оборудование следует сдавать в соответствующие пункты сбора и переработки.

ИНФОРМАЦИЯ О БЕЗОПАСНОМ ИСПОЛЬЗОВАНИИ БАТАРЕЕК
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Разряженные батарейки необходимо немедленно утилизировать. Храните новые и использованные батарейки в недоступном для детей месте. Если вы считаете, что батарейки могли быть проглочены или помещены в какую-либо часть тела, немедленно обратитесь за медицинской помощью.

Изделие питается от 3 сменных батареек AAA, которые не входят в комплект. Для лучшей работы рекомендуется использовать щелочные батарейки. Батарейки может заменять только взрослый. Не смешивайте старые и новые батарейки. Не смешивайте щелочные, стандартные батарейки и аккумуляторы. Используйте только батарейки одного типа. Батарейки следует устанавливать так, чтобы их полярность соответствовала обозначениям в батарейном отсеке. Не допускайте короткого замыкания клемм питания. Разряженные батарейки необходимо вынуть из батарейного отсека.
Не заряжайте батарейки, если они специально не предназначены для зарядки. Не используйте повреждённые батарейки. Батарейки нельзя бросать в огонь или выбрасывать в окружающую среду. Использование аккумуляторов не рекомендуется из-за возможного снижения эффективности работы. Аккумуляторные батарейки можно заряжать только под присмотром взрослого. Перед зарядкой аккумуляторные батарейки необходимо вынуть из игрушки. Не заряжайте одноразовые батарейки. Батарейки следует вынуть из игрушки, если она не используется в течение длительного времени.

Автор идеи: Przemysław Błażejak,
Автор игры: Krystian Munia
Команда: Paulina Kortas, Kamila Mrożek-Zielińska, Maksymilian Dikti, Zuzanna Staniszewska, Aleksandra Dłuska
Графика и иллюстрации: Izabela Szwaba
Техническая разработка: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesłuchowska
Перевод выполнен с использованием инструментов ИИ.

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

2/2 03128