

# SOCZYSTE CYTRYNKI

Zgadnij  
albo zmoknij!

Trefl

6+

4

15

Naklejki

## Instrukcja

### ZAWARTOŚĆ



1 elektroniczny timer

4 cytrynki

9 żetonów cytrynek

4 żetony TAK/NIE

(2 psikające i 2 niepsikające)

(jednostronnych)

(dwustronne)

### CEL GRY

Celem gry jest poprawne odgadnięcie, czy po wydaniu przez timer dźwięku końcowego ma się przed sobą psikającą, czy niepsikającą cytrynkę.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Napełnijcie cytrynki wodą. Każdy z graczy wybiera jedną cytrynkę i pokazuje pozostałym osobom, czy ta wybrana przez niego psika, czy nie (w grze znajdują się dwie psikające i dwie niepsikające cytrynki). Następnie odkłada ją na stół, a obok niej kładzie żeton TAK/NIE, którym zaznacza, czy jego cytrynka psika, czy nie.

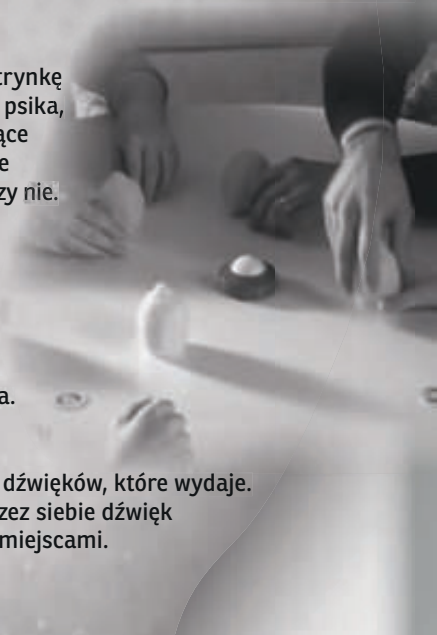
### Timer wydaje następujące dźwięki:

- dźwięk startowy (trąbka)
- 4 odgłosy zwierząt w losowej kolejności (stoń, koń, pies i kogut)
- dźwięk końcowy (przypominający syrenę).

Każdy z graczy wybiera odgłos jednego zwierzęcia.

### ROZGRYWKA

Naciśnijcie timer i słuchajcie uważnie dźwięków, które wydaje. Każdy z graczy, słysząc wybrany przez siebie dźwięk zamienia dwie dowolne cytrynki miejscami.



Gracze muszą uważnie obserwować wszystkie zmiany, ponieważ kiedy timer wyda z siebie dźwięk końcowy, będą musieli odgadnąć, czy stojąca przed nimi cytrynka jest psikająca, czy nie.

Każdy z graczy zaznacza za pomocą odpowiedniej strony żetonu TAK/NIE, czy znajdującą się przed nim cytrynka psika, czy nie. Kiedy wszyscy gracze to zrobią, każdy z nich będzie musiał zademonstrować wszystkim, czy udało mu się odgadnąć poprawnie. Można to zrobić na dwa sposoby, w zależności od wybranego przez siebie wariantu:

**Wariant 1:** Gracze pokazują pozostałym, czy ich cytrynka jest psikająca, czy nie, po kolei. Jeżeli gracz ułożył przed sobą żeton TAK – celuje cytrynką w innego gracza i naciska ją. Jeżeli cytrynka psika, gracz, który poprawnie odgadł, otrzymuje żeton z cytrynką. Jeśli gracz ułożył przed sobą żeton NIE – celuje w samego siebie i naciska cytrynkę. Jeżeli pozostanie suchy, otrzymuje żeton cytrynki. W przeciwnych przypadkach gracze nie otrzymują żetonów.

**Wariant 2:** Gracze pokazują pozostałym, czy ich cytrynka jest psikająca, czy nie, jednocześnie. Jeżeli gracz ułożył przed sobą żeton TAK – celuje cytrynką w innego gracza. Jeśli gracz ułożył przed sobą żeton NIE – celuje w siebie. Gracze jednak nie naciskają cytrynek od razu. Kiedy każdy wyceluje cytrynką w siebie lub innego gracza, na głośno "trzy-cztery" wszyscy ściskają cytrynki. Każda osoba, która odgadła prawidłowo, otrzymuje żeton cytrynki.

## KONIEC GRY

Pierwszy gracz, który w ciągu kilku rund (zgodnych z opisem powyżej) zdobędzie trzy żetony cytrynki, wygrywa grę.



TAK

NIE



TREFL SA  
Kontenerowa 25,  
81-155 Gdynia

Entertainment Limited,  
Copyright 2018

### UWAGI dotyczące bezpiecznego użytkowania produktu

Nie celuj w oczy. Aby uniknąć obrażeń, używaj tylko czystej wody z kranu.

### Instalacja baterii

Wymiana baterii powinna być przeprowadzona przez osobę dorosłą. Należy zwrócić uwagę, aby pokrywka baterii została właściwie zamknięta. Połknięcie baterii może być niebezpieczne dla życia! Zainstaluj 2 nowe baterie typu AAA według diagramu znajdującego się w środku pojemnika na baterie.

### Informacje dotyczące bezpiecznego użytkowania baterii

Zalecane stosowanie baterii o wydłużonej trwałości (alkalicznych). Nie należy stosować baterii różnych rodzajów ani nowych z używanymi. Nie wolno stosować uszkodzonych baterii. Baterie należy instalować z zachowaniem poprawnej biegunowości (+/-). Nie wolno zwierać zacisków zasilania. Wyczerpane baterie należy usunąć z zabawki. Jeżeli zabawka nie jest używana przez dłuższy czas, zaleca się wyjęcie baterii w celu zapobiegania ich wyczerpaniu. Baterii nie wolno wrzucać do ognia. Nie wolno próbować instalować baterii, które nie są przeznaczone do tego typu produktu.

### Utylizacja baterii i produktu



Symbol przekreślonego kosza na śmieci na produkcie lub jego opakowaniu oznacza, że produktu nie wolno wyrzucać do zwykłych pojemników na odpady. Obowiązkiem użytkownika jest przekazanie zużytego sprzętu do wyznaczonego punktu zbiórki w celu recyklingu odpadów powstałych ze sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Zapewniając prawidłową utylizację, pomagasz chronić środowisko naturalne. W celu uzyskania bardziej szczegółowych informacji dotyczących recyklingu niniejszego produktu należy skontaktować się z przedstawicielem władz lokalnych, dostawcą usług utylizacji odpadów lub sklepem. Niniejszy sprzęt został przetestowany i spełnia wymagania dla urządzeń cyfrowych klasy B, zgodnie z częścią 15 zasad FCC. Wymagania te stworzono w celu zapewnienia odpowiedniego zabezpieczenia przed szkodliwymi zakłóceniami w instalacjach domowych. Niniejszy sprzęt generuje, wykorzystuje i może emitować energię częstotliwości radiowych, i w przypadku instalacji oraz stosowania niezgodnie z zaleceniami może powodować uciążliwe zakłócenia w łączności radiowej. Nie ma jednak żadnych gwarancji, że zakłócenia nie wystąpią w danej instalacji. Jeżeli sprzęt powoduje uciążliwe zakłócenia odbioru radia i telewizji, co można sprawdzić, włączając i wyłączając odbiornik telewizyjny i radiowy, użytkownik może podjąć próbę usunięcia zakłóceń w następujący sposób: zmienić kierunek lub położenie anteny odbiorczej; zwiększyć odstęp pomiędzy sprzętem a odbiornikiem; podłączyć sprzęt do gniazdka należącego do obwodu, do którego nie jest podłączony odbiornik; skonsultować się ze sprzedawcą lub doświadczonym technikiem RTV w celu uzyskania pomocy.

Autorzy gry: **Don Ullman i Bob Driscoll**  
Opracowanie wersji polskiej: **Malwina Jakóbczyk**  
Opracowanie graficzne: **Sebastian Gojke**