

	Pobierz bezpłatną aplikację: 	Zawartość pudełka: 1. Karty do gry (27 szt.) 2. Pchełki (25 szt.) 3. Mały bączek 4. Instrukcja Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+ Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej. W razie niezgodności prosimy o kontakt: e-mail: alexander@alexander.com.pl Nie śmieję się” jest towarzyską grą, w której co chwila wybuchają salwy śmiechu. Kłopot w tym, że aby zdobyć przewagę nad rywalami, trzeba jak najdłużej zachować powagę. Czy zdołasz nie roześmiać się jako pierwszy?	PRZYGOTOWANIE DO GRY: 1. Rozdaj pchełki między graczy tak, aby każdy posiadał ich tyle samo. Pozostałe pchełki odłóżcie do pudełka. 2. Potasowane karty z hasłami ułóż w stos obok planszy. 3. Jeżeli chcesz skorzystać z aplikacji do gry, pobierz ją z Google Play, Windows Store albo App Store, korzystając z kodów QR umieszczonych w instrukcji. Możesz także pobrać aplikację wpisując w wyszukiwarkach tych platform nazwę „Nie Śmieję się”. Telefon z włączoną aplikacją ułóż tak, by leżał	w zasięgu ręki każdego z zawodników. W tym wariantcie gry bączek schowaj do pudełka. PRZEBIEG GRY: Grę rozpoczyna osoba, która ma najgłośniejszy śmiech, losując zawodnika, który rozpocznie pokazywanie haseł. W tym celu kręci bączkiem lub uruchamia tryb losowania w aplikacji. Wskazany gracz odkrywa pierwszą z góry kartę z hasłami, kładzie ją na stole i wybiera hasło, które będzie prezentować. Rozpoczynając prezentowanie	wybranego hasła gracz uruchamia czas - kręcąc bączkiem lub uruchamiając tryb odliczania czasu w aplikacji. Celem gracza prezentującego hasło jest rozśmieszenie przynajmniej jednego z rywali - jeżeli osiągnie ten cel w wyznaczonym czasie, to nie traci swojej pchełki. Jeżeli nikt się nie roześmieje, to osoba prezentująca oddaje jedną pchełkę ze swojego zasobu. Celem pozostałych graczy jest obserwowanie prezentacji hasła i jak najdłuższe zachowanie powagi. Runda kończy się przed czasem, jeżeli choć jeden z obserwujących roześmieje się.	Osoba ta musi oddać jedną pchełkę ze swojego zasobu. Utracone pchełki zawsze odkładamy do pudełka. Jeżeli kilka osób roześmieje się na raz i trudno jednoznacznie stwierdzić, kto zachichotał jako pierwszy, to spór rozstrzygany jest przez głosowanie wszystkich uczestników. Osoba wskazana przez większość graczy jako ta, która według nich jako pierwsza utraciła kamienną twarz, musi oddać jedną pchełkę ze swojego zasobu. Rundę z pokazywaniem hasła kończy zatem zawsze oddanie pchełki - osoby pokazującej,	której nie udało się wywołać u nikogo śmiechu lub osoby obserwującej, która jako pierwsza się roześmiała. Użyta karta wraca na spód stosu, a przegrany losuje osobę pokazującą hasło w kolejnej rundzie. KONIEC GRY: Następuje w momencie, gdy pierwszy z graczy straci wszystkie swoje pchełki. Wygrywa osoba, która ma najwięcej pchełek na końcu rozgrywki.	Zasady bezpiecznego użytkowania: Ostrzeżenia: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować. Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu. Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek. PRODUCENT: Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis 80-209 CHWASZCZYNO k/GDYŃ UL. TELEWIZYJNA 19 TEL./FAX 58 552 83 70, TEL. 58 552 87 27 Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.	
---	---	---	--	--	--	--	--	---	---