

# Žaidimo Taisyklės

Puikus žaidimas  
kiekvienai kelionei!

# KARŠTA BULVĖ

MINI



pagalvok!  
atsakyk!  
mesk!





# Žaidimo Taisyklės

## Rinkinį sudaro:

1. Žaidimo lenta – 1 vnt.
2. Karšta bulvė – 1 vnt.
3. Klausimų kortos – 55 vnt.
4. Loštukai – 4 vnt.
5. Vilkelis – 1 vnt.
6. Žaidimo taisyklės.

**Žaidėjų skaičius: 2-4**

**Žaidėjų amžius: 8+**

Išpakavus rinkinį, pagal sąrašą būtina patikrinti, ar yra visos detalės. Jeigu pastebėjote detalių trūkumą ar kitokių neatitikimų, prašome kreiptis į platintoją **tel. 8-686-90003** arba **el. p. info@kamratas.lt**

**Ar sugebi greitai mąstyti, kai spaudžia laikas? Ką gi, ruoškis išbandymui! Turi vos kelias akimirkas, kad sugalvotum ir pasakytum atsakymą, o „karštą bulvę“ numestum varžovui. Atsikratyk „karštos bulvės“, kol nesibaigė laikas ir nesudegei! Galvok greitai, mesk taikliai, gaudyk tiksliai ir nenukrisk į žaidimo lentos apačią!**

**Tai žaidimas, kurį norėsi pasiimti į kiekvieną kelionę!**



## **PASIRUOŠIMAS**

1. Žaidimo lentą padėkite ant tvirto lygaus pagrindo, pvz., ant stalo.
2. Klausimų kortas sumaišykite ir sudėkite į krūvelę prie žaidimo lentos. Šalia padėkite „karštą bulvę“.
3. Loštukus išimkite iš maišelio ir sustatykite žaidimo lentoje, tako pradžioje.

4. Prie žaidimo lentos padėkite vilkelį. Vietoje vilkelio galima naudotis nemokama programėle, kuriai parsisiųsti naudokite ant dėžutės bei žaidimo taisyklėse pateiktą QR kodą.

Programėlę taip pat galima rasti „Google Play“ arba „App Store“ paieškoje, įrašius „Hot potato“. Įrenginį su įjungta programėle padėkite prie žaidimo lentos taip, kad jis būtų pasiekiamas visiems žaidėjams.

## **ŽAIDIMO EIGA**

Žaidimą pradeda žemiausias žaidėjas. Jis paima į rankas „karštą bulvę“. Žaidėjas, kuris yra jam iš dešinės pusės, paima iš krūvelės pirmą nuo viršaus kortą ir garsiai perskaito vieną iš klausimų kitoje kortos pusėje, po to pasuka vilkelį arba paleidžia programėlę (paspausdamas „Start“). Žaidėjas, kuris laiko karštą bulvę, privalo atsakyti į užduotą klausimą ir mesti „bulvę“ kitam žaidėjui. Šis taip pat privalo atsakyti į tą patį klausimą ir mesti „bulvę“ kitam. Žaidėjas baigė savo veiksmą, kai atsakęs į klausimą numetė „karštą bulvę“ kitam, net jei pastarasis jos ir nepagavo.

Kiti žaidėjai gali nesutikti su pateiktu atsakymu, jei manys jį esant nelogišką arba neteisingą. Tačiau pasakyti, kad nesutinka, jie turi nedelsdami, kol dar nepradėjo atsakinėti kitas žaidėjas. Priešingu atveju, prieštaravimas nebebus priimamas. Pasakius, kad atsakymas klaidingas, „karšta bulvė“ gražinama neteisingai atsakiusiam žaidėjui. Šis privalo sugalvoti naują atsakymą arba prašyti balsavimo (kaip balsuojama – žr. skyrių „Balsavimas“).

Žaidėjai „karštą bulvę“ perduoda vienas kitam pagal laikrodžio rodyklę. Kartoti savo ar kitų žaidėjų ankstesnių atsakymų negalima. Raundas baigiasi, kai vilkelis nustoja suktis arba pasigirsta garsinis signalas iš laikui matuoti naudojamą įrenginio. Žaidėjas, kuris tuo metu laiko „karštą bulvę“, „sudegė“, ir turi savo loštuką žaidimo lentoje perkelti vienu laukeliu arčiau kepsninės.

Klausimai užduodami pagal laikrodžio rodyklę, tai reiškia, kad naujame raunde klausimą skaito žaidėjas, kuris ankstesniame raunde pirmasis turėjo pateikti atsakymą.

## **BALSAVIMAS**

Balsavimas gali būti pasitelkiamas, kai žaidžia trys ar daugiau žaidėjų. Jei žaidėjas nesutinka su prieštaravimu, jog jo pateiktas atsakymas yra neteisingas, jis pasiima jam gražintą „karštą bulvę“ ir sušunka „Balsuojame!“.

Žaidėjai, kurie mano, jog pateiktas atsakymas yra teisingas, pakelia ranką. Balsavimą inicijavęs žaidėjas balsavimo teisės neturi, nebent yra lygiosios – tuomet jo balsas įskaitomas jo naudai ir manoma, kad pateiktas atsakymas yra teisingas.

- 1) Jei balsavimas baigėsi prieš pasibaigiant raundo laikui:
  - a) kai nubalsuojama, jog atsakymas buvo teisingas, karšta bulvė atitenka kitam pagal eilę žaidėjui ir raundas tęsiamas;
  - b) kai nubalsuojama, jog atsakymas buvo neteisingas, balsavimą inicijavęs žaidėjas privalo pateikti naują atsakymą, ir tik tuomet raundas tęsiamas toliau.
- 2) Jei balsavimas baigėsi pasibaigus raundo laikui:
  - a) kai nubalsuojama, jog atsakymas buvo teisingas, vienu laukeliu arčiau kepsninės savo loštuką privalo perkelti dėl atsakymo suabejojęs žaidėjas;
  - b) kai nubalsuojama, jog atsakymas buvo neteisingas, vienu laukeliu arčiau kepsninės savo loštuką privalo perkelti balsavimą inicijavęs žaidėjas.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi (pasirinktinai – žaidėjų susitarimu):

1. Kai bent vieno žaidėjo loštukas atsiduria laukelyje „Sudegei“.
2. Kai žaidimo lentoje „nesudegęs“ lieka tik vieno žaidėjo loštukas.

### Įspėjimas

Žaislas netinka vaikams iki 3 metų amžiaus. Yra smulkių detalių.

Pakuotė nėra žaislo dalis. Būtina nuolat stebėti žaislo būklę.

Prašome išsaugoti pakuotę dėl joje pateiktos informacijos.

### Saugojimas

Produktą laikyti sausoje patalpoje, originalioje pakuotėje, toli nuo šilumos šaltinių.

### Utilizavimas

Nebenaudojamą žaislą utilizuoti saugiai, neteršiant aplinkos.

### Atitikties deklaracija

CE ženklu žymimas produktas atitinka žaislų saugos direktyvos reikalavimus.

### GAMINTOJAS

Z. P. „Alexander“ Piotr Pundzis  
Telewizyjna 19  
80-209 Chwaszczyno, Lenkija  
info@alexandertoys.com  
www.alexandertoys.com

### PLATINTOJAS

UAB „Kamratas“  
Barskūnų k., Jauniūnų sen.  
LT-19155 Širvintų raj.  
Tel. 8-686-90003  
info@kamratas.lt  
www.kamratas.lt



Šiuo ženklu žymimas žaislas netinka vaikams iki 3 metų amžiaus.