

# ACTIVITY<sup>®</sup> Lasershow

## Innovatív Activity lézerrajzzal!

**Szerző: Jürgen Heel**

Az ACTIVITY<sup>®</sup> LASERSHOW játékban lézersugarakkal és fantáziával rajzolhatod meg a műalkotásaidat. És hogy ne tűnjenek el azonnal, egy csapattársad utánad rajzolja őket egy rajzlapon. A többieknek ki kell találni, hogy melyik fogalmat rajzoltátok! Hogy mi lesz ebből? Felhőtlen szórakozás és kreatív alkotás!



**Kérjük, legyél óvatos a lézermutató kezelésekor, ne szereld szét, és ne világíts senki szemébe!**

## Tartalom

**165 kétoldalas kártyán**  
**990 feladvány**

**1 lézermutató**

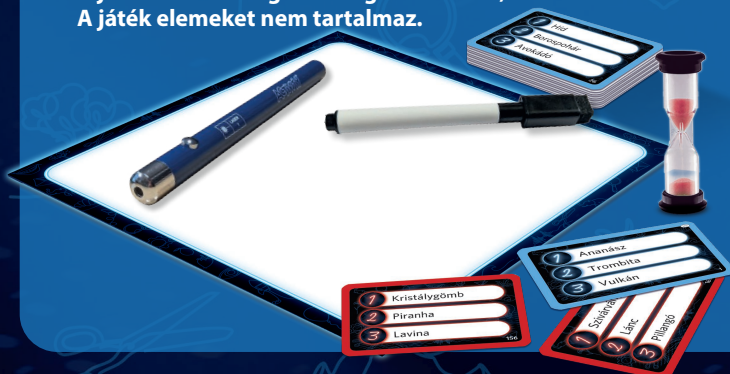
**1 rajztábla**

**1 törölhető toll**

**1 homokóra (60 másodperces)**

**1 játékleírás**

A játékhoz szükség van még 2db AAA 1,5V elemre.  
A játék elemeket nem tartalmaz.



## A játék célja

Az a célod, hogy elsőként gyűjts 20 kártyát. A feladványokat olyan ügyesen rajzold meg a lézermutatóval, hogy a többiek ki tudják találni.

## Előkészületek

Döntsétek el, hogy az egyszerűbb kék, vagy a nehezebb piros oldalon álló feladványokkal játszotok.

**Tipp:** Az első körben javasoljuk, hogy a kék kártyaoldallal játszotok. Ezeket a feladványokat könnyebb megrajzolni. A piros kártyaoldalokhoz több gyakorlás kell. Azok a feladványok nagyobb kihívást jelentenek, de érdekesebbek is!



Keverjétek meg a kártyákat, és tegyétek őket egy pakliba rendezve az asztal közepére.

A választott kártyaoldal legyen lefordítva.

Készítsétek elő a homokórát, a lézermutatót, a rajztáblát és a törölhető filcet.

## A játék menete

Válasszatok egy kezdőjátékost, ő lesz a **rajzoló**. Amikor rád kerül a sor, vedd el a lézermutatót. A bal oldaladon ülő játékos lesz a **követő**, ő vegye el a rajztáblát és a filcet. Fordítsd meg a homokórát (ezzel elindítod a körödre az időt).

**Megjegyzés:** Állapodjatok meg abban, hogy a kártyán lévő három feladvány közül hányadikkal szeretnétek játszani a játékot. Ez a megállapodás az egész játékra vonatkozik. Ha például az 1. feladvány mellett döntötök, akkor mindig mindenkinek az 1. feladványt kell megrajzolnia. Ez biztosítja a további játékokban a változatos játékot.

1. Húzd fel a felső kártyát a pakliból, és olvasd el a megbeszélt feladványt anélkül, hogy a többiek látnák.
2. Tedd le magad elé a kártyát lefordítva az asztalra. Rajzold fel a lézermutatóval a rajztáblára a feladványt úgy, hogy a lézermutató gombját benyomva tartod. Amikor a gombot elengeded, a lézermutató fénye kialszik. Eközben a bal oldaladon ülő játékos valós időben nyomon követi és utánad rajzolja a lézerrajzod egy tollal.

**Fontos:** A követő nem tudja, mit rajzol! Csak te ismered a feladványt!



3. Rajtad kívül mindenki egyszerre próbálja kitalálni a feladványt. Még az is kitalálhatja, aki nyomon követi a lézerrajzod!
4. Ha valaki kitalálja a feladványt, akkor fedd fel a kártyát, ezzel meg is mutatod a többieknek, hogy a megoldás helyes, és végül tedd magad elé a kártyát pontként. Aki kitalálta a feladványt, az vegyen el 1 kártyát a pakliból, és tegye maga elé pontként.
5. Ha a homokóra még nem pergett le, elvehetsz egy következő kártyát a pakliból, és felrajzolhatod a megbeszélt feladványt a rajztáblára a lézermutatóval.

**Megjegyzés:** A követő törölheti a rajzokat, akkor, amikor a rajztábla túlságosan megtelik!

## A köröd vége

A köröd véget ér, amint lepereg a homok az órában. Csúsztasd az aktuális feladványkártyát a pakli alá. Töröljétek le a rajztáblát, és addjátok tovább a rajztáblát a filccel és a lézermutatót balra. Az a játékos, aki eddig a követő volt, ő veszi át a lézermutatót és ő lesz a következő kör rajzolója.

# Játéksegítő szabályok

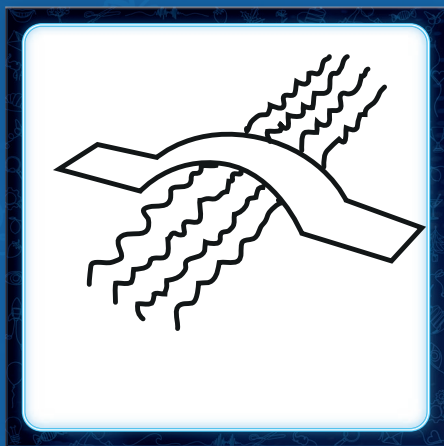
# A játék vége és az értékelés

## Megengedett ...

- kihagyni a feladványt, ha túl nehéznek tűnik,
- a feladvány egyes részeit egymás után lerajzolni, és I, II, III stb. jelöléssel megjelölni,
- nyilakat, szimbólumokat rajzolni,
- "igen" és "nem" szavakkal kommunikálni
- szólni a nyomon követő játékosnak, hogy törölje a rajzokat.

## Tilos ...

- betűket vagy számokat rajzolni, írni (kivéve, ha azok a kifejezés egyes részeit azonosítják),
- hangokat adni, arckifejezésekkel információt adni, mutogatni vagy jelnyelvet használni,
- az "igen", "nem" vagy "törlés" szavakon kívül bármit kimondani.



A játék akkor ér véget, amikor valaki 20 kártyát, azaz 20 pontot gyűjtött össze. Ő lett a győztes! Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

Most tanultatok meg rajzolni a lézermutatóval? Akkor írjátok fel az első játékban összegyűjtött kártyák számát, és játszatok egy második kört! Keverjétek meg az összes kártyát, és rendezzétek egy pakliba. Határozzátok meg, hogy hányadik feladvánnyal szeretnétek játszani, és játszatok addig, amíg valaki újra össze nem gyűjt 20 kártyát. Az nyer, aki összesen a legtöbb kártyát gyűjtötte össze!

## Játékvariáció - Freestyle

Miért csak a rajztáblára rajzoltok a lézerral, ha használhatjátok az egész asztalt, a falat vagy a padlót is? A "Freestyle" játékvariációban csak a lézermutatóval rajzoltok, ehhez a variációhoz nem használjátok a rajztáblát. A játék szabályai ezzel a kivétellel változatlanul megmaradnak.

**Megjegyzés:** Természetesen sötétben is játszhattok a lézermutatóval!

## Lézermutató megjegyzések

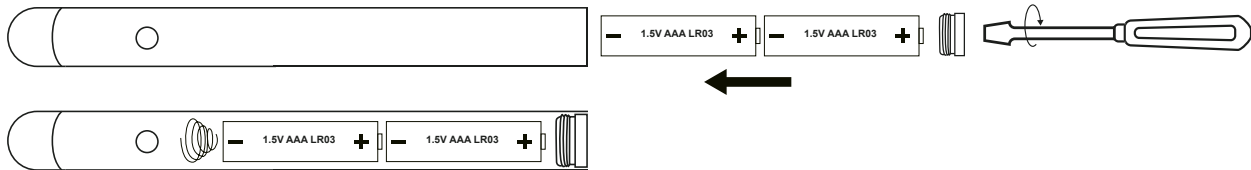


**CLASS 1 LASER PRODUCT**  
**EN 50689:2021**

A lézermutató egy 1. osztályú fogyasztói lézertermék, amely megfelel a EN50689:2021 szabványnak. A készülék helytelen használat vagy a lézermutató házának károsodása esetén veszélyes sugárterhelést okozhat. Ne nézzen közvetlenül a fényforrásba. Ne kísérelje meg átépíteni vagy szétszerelni a lézermutatót.

### Megjegyzés az elemek behelyezésével kapcsolatban

A lézermutató 2 db 1,5 V-os AAA elemmel működik (a játék elemeket nem tartalmaz). Az elemeket csak felnőttek kezelhetik, és gyermekektől elzárva kell tárolni. Az elem cseréjéhez csavarja ki az elemház fedelének a csavarját a lézermutató végén. Nyissa ki az elemházat, és helyezze be az elemeket, a polaritásnak megfelelően (lásd az ábrát). Ezután csavarozza vissza a csavart a lézermutató elemházának fedelébe és húzza meg. Az itt felsorolt biztonsági utasításokat be kell tartani.



### Az elemek kezelésére vonatkozó biztonsági szabályok:

Kivételes esetekben az elemek kifolyhatnak. Az elemekből kifolyó folyadék égési sérülést okozhat, és a terméket is tönkre teheti, ezért be kell tartani az elemek kezelésére vonatkozó biztonsági előírásokat.

- Nem tölthető elemet ne próbáljon feltölteni!
- A lemerült, tölthető elemet a töltés megkezdése előtt ki kell venni a játékból.
- Az elemek töltését csak felnőtt végezheti.
- Ne használjon standard (cink-szén) elemet alkáli vagy tölthető (nikkel – kadmium) elemmel együtt.
- Új és régi elemeket ne használjon együtt.
- Javasoljuk, hogy azonos típusú elemeket használjon egyidejűleg.
- Az elemeken található + és - pólusoknak megfelelően kell azokat az elemtartóban elhelyezni.
- Távolítsa el a készülékből a régi és a lemerült elemeket.
- Ne zárja rövidre a készülék csatlakozóit.
- Tilos az elemeket tűzbe dobni, mert felrobbanhatnak!
- Védje a környezetet, és a használt elemet a szelektív gyűjtőbe dobja!

A játék kézikönyvének egyetlen részét sem szabad mesterséges intelligencia technológiák vagy rendszerek betanítására felhasználni vagy reprodukálni.

Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van az „ACTIVITY® LASERSHOW” játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot:

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[piatnik.hu](http://piatnik.hu)

Kérjük, őrizze meg a játék csomagolását, mert olyan fontos információkat tartalmaz, amikre a későbbiekben még szüksége lehet. A változtatás jogát fenntartjuk.

Megtalál minket a:



[Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



[instagram.com/piatnikhungary](https://www.instagram.com/piatnikhungary)