

in een hand

OPGEPAST
WANNEER DE VINGER
JE AANKIJST!

Omdraai



IN EEN HAND OMDRAAI SPELREGELS

Vanaf 7 jaar, 2 of meer spelers

Inhoud

Elektronisch bewegende hand*,
94 Kaarten “Waarheid”, “Durven” of “Doen”,
6 Joker kaarten. *werkt op 3 AA batterijen, niet meegeleverd.

Doel van het spel

Als eerste speler 6 kaarten verzamelen door de uitdagingen “Waarheid”, “Durven” of “Doen” tot een goed einde te brengen.

Vorbereiding

1. Alle spelers plaatsen zich in een cirkel rond de hand.
2. Leg de stapel actiekaarten omgekeerd op een toegankelijke plaats voor iedereen.
3. Elke speler ontvangt een JOKER kaart welke hij slechts eenmaal kan gebruiken tijdens het spel.
4. De jongste speler start het spel door de hand in werking te zetten.

Het spel spelen

1. De hand verplaatst zich in cirkels op de tafel. Als ze stopt zal de wijsvinger één van de spelers aanwijzen (let op: zorg ervoor dat de spelers mooi verdeeld rond de hand zitten om lege plaatsen te vermijden).
2. Eén van de andere spelers wordt aangewezen om de bovenste kaart voor te lezen aan degene die

werd aangewezen (opmerking: vanaf nu worden de kaarten om beurt voorgelezen).

3. De aangewezen persoon zegt “Waarheid” of “Durven” waarna men hem de bijbehorende opdracht voorleest.

4. Indien hij de opdracht niet succesvol uitvoert (dit wordt bepaald door de andere spelers) of wanneer hij weigert de opdracht uit te voeren, moet hij de uitdaging aangaan die onderaan op de kaart vermeld staat (“Doen”).

5. Nadat de speler de opdracht heeft beëindigd, wordt de hand weer in werking gesteld om een nieuwe speler aan te wijzen.

Hoe win je een kaart

- Wanneer een speler met succes een “Waarheid” of “Durven” opdracht uitvoert, mag hij de kaart houden.
- Indien hij hierin niet slaagt, krijgt hij de kaart niet en moet hij de “Doen” opdracht uitvoeren.
- Wanneer een speler de “Doen” opdracht weigert uit te voeren of ook hier niet in slaagt dan moet hij een kaart teruggeven die hij voorheen gewonnen had.

Joker kaarten

Een speler mag zijn Joker kaart inzetten indien hij de “Waarheid” of “Durven” opdracht niet wil uitvoeren (opmerking: kaart mag ingezet worden zodra zijn of haar opdracht werd voorgelezen).

Wanneer hij dit doet, krijgt hij de kaart niet maar hij verliest ook geen kaart.

De speler mag vervolgens een tegenspeler aanwijzen die de opdracht moet uitvoeren.

Als deze tegenspeler de opdracht tot een goed einde brengt, ontvangt hij 2 kaarten als beloning! Indien hij faalt, moet hij de uitdaging (“Doen”) aangaan. Brengt hij deze niet tot een goed einde dan verliest hij 1 van zijn kaarten.

De winnaar

De winnaar is de speler die als eerste 6 kaarten heeft gewonnen!

Tips voor het gebruik van de hand

- Plaats de hand op een lege en vlakke ondergrond van ongeveer 1m².
- Zorg ervoor dat alle vingers de ondergrond raken.
- Stel schakelaar **B** op de ON positie.
- Druk op knop **C** om de hand in beweging te brengen.

- Wacht tot de hand volledig stil staat alvorens ze opnieuw in beweging te brengen.
- De hand niet aanraken terwijl deze beweegt.
- Nooit de hand bij de vingers nemen maar steeds de bovenkant vast nemen.
- Na gebruik schakelaar **(B)** op de OFF positie stellen.
- De hand enkel schoonmaken met een droge doek.
- Gebruik geen bijtende schoonmaakmiddelen om de hand te reinigen.
- Verwijder alle batterijen na gebruik of wanneer het apparaat gedurende langere tijd niet gebruikt zal worden.
- Vervang de batterijen indien de hand niet goed werkt.

De batterijen vervangen

Om de hand in werking te stellen moeten er 3 AA batterijen geplaatst worden (niet inbegrepen).

Het vervangen of plaatsen van batterijen moet door een volwassene of onder toezicht van een volwassene gebeuren.

1. Open het batterijvak **(A)** met behulp van een schroevendraaier.
2. Verwijder de gebruikte batterijen.
3. Installeer de nieuwe batterijen en houd hierbij rekening met de "+" en "-" pool zoals aangegeven in het vak.
4. Schroef het batterijdeksel opnieuw vast.



+ en - pool zoals aangegeven op de batterijen en het product.

- Probeer niet om niet-oplaadbare batterijen terug op te laden.
- Meng geen nieuwe met gebruikte batterijen, standaard (saline) met alkaline batterijen en oplaadbare met standaard of alkaline batterijen.
- Verwijder de batterijen als u het spel gedurende een lange periode niet zal gebruiken.
- De aansluitklemmen niet kortsluiten.
- Als het product elektrische storingen veroorzaakt, verwijder dan het product uit de buurt van andere elektrische apparatuur. Indien nodig, schakel het toestel opnieuw in.
- Probeer niet om het product van stroom te voorzien door gebruik van netstroom of een ander onafhankelijk voedingssysteem.
- Probeer niet om een onderdeel van dit product op netstroom aan te sluiten.

• Lege batterijen moeten worden verwijderd uit het product.

- Breng uw lege batterijen naar een erkend afvalverzamelcentrum.
- Controleer regelmatig de hand op eventuele beschadigingen van elektronische onderdelen. In geval van beschadiging niet meer met de hand spelen tot deze volledig hersteld is.

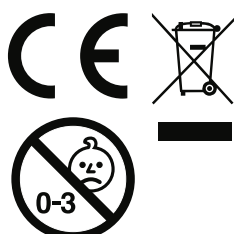
• Gebruikte batterijen niet in contact brengen met vuur. Ontploffingsgevaar.

• Bewaar deze adviezen om deze in de toekomst te kunnen raadplegen.

Veiligheidsvoorschriften:

OPGELET!

- Laat het vervangen van de batterijen over aan een volwassene of vervang deze onder het toezicht van een volwassene.
- Herlaadbare batterijen moeten herladen worden onder toezicht van een volwassene.
- Herlaadbare batterijen moeten uit de hand gehaald worden alvorens ze te herladen.
- Volg de aanwijzingen zorgvuldig op. Gebruik alleen de batterijen die zijn aanbevolen. Plaats de batterijen op een juiste manier, met naleving van de



MEGABLEU wordt verdeeld in België door Asmodee, Jan-Baptist Vinkstraat 4, 3070 Kortenberg en in Nederland door MEGABLEU, Route de Bresolles, 61190 Randonnai, Frankrijk.
© 2012 MEGABLEU, France. Alle rechten voorbehouden.

Dit symbool geeft aan dat het product niet met het huishoudelijk afval mag worden weggegooid. Lever dit product in bij een inzamelpunt specifiek voor elektrische en elektronische apparatuur.

MEGABLEU
www.megableu.com