

size : 10 x 10 in (254 x 254 mm)

**HOIATUS: LÄMBUMISOHT** – Väikesed osakesed. Mitte sobilik alla 3-aastastele lastele. Ärge suunake silmade või näo poole. Ärge tulistage inimeste või loomade suunas või teistele ohtlikus läheduses.

**BRĪDINĀJUMS: NOSMAKŠANAS RISKS** – mazas detaļas. Nav paredzēts bērniem līdz trīs gadu vecumam. Netēmēt uz acīm vai seju. Nešaut uz cilvēkiem vai dzīvniekiem vai aklā zonā.

**ĪSPĒJIMAS: UŽSPRINGIMO PAVOJUS** – smulkios dalys. Netinka jaunesniems nei triju metų vaikams. Nesitaikykite į akis ar veidą. Nešaukite į žmones ar gyvūnus arba iš arti.

**ETTEVAATUST: JUUSTE TAKERDUMINE.** Pange juuksed kinni ning katke juuksed ja lahtised riided enne mängimist.

**UZMANĪBU! MATU SAPĪŠANĀS RISKS.** Pirms spēlētis, sasieniet un apsedziet matus un nostipriniet vaļīgu apģērbu.

**DĒMESIO: GALI ĪSIPINTI PLAUKAI.** Prieš žaidimą susiriškite ir užsidenkite plaukus bei pasirūpinkite, kad nebūtų palaidų drabužių.



Jugueite Importado por: Spin Master México, S.A. de C.V.  
Av. Insurgentes Sur No.1070 piso 8, Colonia Insurgentes  
San Borja Alcaldía Benito Juárez C.P. 03100, Ciudad de México.  
R.F.C. SMM050627V48 Atención al cliente: 800 9530147

HEDBANZ™, EVERYBODY KNOWS BUT YOU™, Spin Master logo & © Spin Master Ltd. Kõik õigused kaitstud. HEDBANZ™ on Kanadas ja Ühendkuningriigis The Future Trends Experience Ltd. kaubamärk ja Ameerika Ühendriikides Spin Master Ltd kaubamärk. © 2021 The Future Trends Experience Ltd. Kõik õigused kaitstud. Tootmine ja edasimüük litsentsi alusel.

HEDBANZ™, EVERYBODY KNOWS BUT YOU™, Spin Master logo un © Spin Master Ltd. Visas tiesības aizsargātas. HEDBANZ™ The Future Trends Experience Ltd. preču zīme Kanādā un Apvienotajā Karalistē, un Spin Master Ltd. - ASV. © 2021 The Future Trends Experience Ltd. Visas tiesības aizsargātas. Ražots un izplatīts saskaņā ar licenci.

HEDBANZ™, EVERYBODY KNOWS BUT YOU™, Spin Master logo & © Spin Master Ltd. Visos teisēs saugomos. HEDBANZ™ yra The Future Trends Experience Ltd. prekės ženklas Kanadoje bei JK ir Spin Master Ltd. prekės ženklas JAV. © 2021 The Future Trends Experience Ltd. Visos teisēs saugomos. Gaminama ir platinama pagal licenciją.

©2021. TM & © Spin Master Ltd. Kõik õigused kaitstud. / Visas tiesības aizsargātas. / Visos teisēs saugomos.  
Levitaja / Izplatītājs / İspatino: / ©2021. TM et © Spin Master Ltd. Tous droits réservés. Distribué par: Spin Master Ltd., 225 King Street West, Toronto ON M5V 3M2  
Canada Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221 Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151, 1043 GR  
Amsterdam, NL Spin Master Australia Pty Ltd, Suite 101, Level 1, 18-24 Chandos Street, St Leonards, NSW 2065; J1800 316 982 Spin Master Toys UK Ltd. Secure  
Trust House, Boston Drive, Bourne End, Buckinghamshire, SL8 5YS, UK

VALMISTATUD VIETNAMIS / RAŽOTS VIETNAMĀ / PAGAMINTA VIETNAME

WWW.SPINMASTERGAMES.COM



T34157\_0048\_20133721\_GML\_IS\_R2



# HEDBANZ

## BLAST OFF!

### JUHISED / NORĀDĪJUMI / INSTRUKCIJOS

**SISU:** 2 peapaela, 100 kaarti, 1 näidisküsimuste leht, juhised

**SATURS:** 2 galvas saites, 100 kārtis, 1 lapa ar paraugu jautājumiem, pamācība

**TURINYS:** 2 galvos juostas, 100 kortelių, 1 pavyzdinių klausimų lapas, instrukcijos

EE

See on kiire võistlus arvamaks ära kolm kaarti, kuid kui oled liiga aeglane, lendab su peas olev kaart plahvatusena minema! Arvaja küsib erinevaid küsimusi (ei pea olema „ei“ või „jah“ küsimused!) ja ülejäänud seltskond vastab ühe sõna või heliga. Jää kaardi juurde liiga kauaks ja see lendab su peapaelast plahvatusena minema!  
Tööta koos oma arvajaga, et kiiresti arvata õigesti ära kolm Hedbanzi kaarti enne kui teine meeskond, selleks, et mänguring võita. Kogu mängu võitmiseks pead võitma kolm ringi!

#### MÄNGU EESMÄRK

Olge läbi küsimuste jada esimene meeskond, kes võidab kolm mänguringi! Et mäng veelgi lõbusam oleks, võid teiste Hedbanzi kaartide olemasolul ka need mängu võtta!

#### VALMIS SEADMINE

- Jagunege kahte meeskonda, kus on mõlemas kaks või rohkem mängijat.
- Valige igas meeskonnas üks mängija, kes on arvaja – andke neile mõlemale üks Blastoff Hedbanz. Nad lähevad võistlusesse üksteise vastu! Kui meeskonnad on eri suuruses, pange noorim mängija suuremasse meeskonda.
- Sega kaardid ja pane nad mõlema arvaja käeulatusse.
- Kumbki arvaja võtab kaardi ning paneb kaarti mitte vaadates selle enda peapaela peale nii, et meeskond näeb seal olevat sõna.



#### VALMIS? MÄNGIME

- Lugedes kolmeni, keeravad mõlemad meeskonnad oma Blastoff Hedbanzil oleva nupu nii kaugele paremale, kui võimalik, seejärel hakkavad mõlemad arvajad küsimusi küsima!
- Arvajad saavad küsida ükskõik, milliseid küsimusi, soovi korral ka uuesti sama küsimust. Küsimuste arv ei ole piiratud.
  - Ülejäänud meeskond võib igaüks vastata ühe sõna või häälega.
  - Kui arvaja arvab kaardil oleva sõna õigesti, tuleb peapaelal olev kaart kohe ära võtta ja selle asemele asetada uus kaart ning seejärel taimer uuesti algusesse panna. Nii arvaja või ükskõik, kes meeskonnast, võib aidata kaardi paneku ja taimeri taaseadistamisega.
  - Kohe, kui taimer on uuesti seadistatud, võib arvaja hakata järgmist kaarti arvama.
  - Kui aeg saab enne kaardi arvamist otsa... HÜPPAB KAART PLAHVATADES peapaela pealt ära ning see tähendab, et sa ei saa seda enam arvata! Võta kiirelt pakist uus kaart, taaseadista taimer ja alusta arvamist!

## Country of Origin - Placement

Factory according to production country to print Country of Origin (COO)  
If corresponding country is not in below, contact Spin Master to provide translation

### China

MADE IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINE  
HECHO EN CHINA / СДЕЛАНО В КИТАЕ / ÇIN'DE ÜRETİLMİŞTİR

### Vietnam

MADE IN VIETNAM / FABRIQUÉ AU VIETNAM  
HECHO EN VIETNAM / СДЕЛАНО ВО ВЬЕТНАМЕ / VIETNAM'DA ÜRETİLMİŞTİR

### India

MADE IN INDIA / FABRIQUÉ EN INDE  
HECHO EN INDIA / СДЕЛАНО В ИНДИИ / HINDISTAN'DA ÜRETİLMİŞTİR

### Mexico

MADE IN MEXICO / FABRIQUÉ AU MEXIQUE  
HECHO EN MÉXICO / СДЕЛАНО В МЕКСИКЕ / MEKSİKA'DA ÜRETİLMİŞTİR

Country of Origin  
Placement

## ET VÕITA

Arvaja küsib küsimuse (ei pea olema „jah“ või „ei“ küsimus!) ja ülejäänud meeskond vastab igaüks ühe sõna või häälega. Tööta koos oma arvajaga, et arvata õigesti kolm Hedbanzi kaarti enne teist meeskonda, et mänguring võita. Kogu mängu võitmiseks pead võitma kolm ringi!

## LV

Tās ir sacīkstes viens pret vienu, lai uzminētu 3 kārtis, bet, ja tu domāsi pārāk ilgi, kārts uz Tavas galvas uzsprāgs! Minētājam jāuzdod jebkurš jautājums (nav jābūt „jā“ vai „nē“ jautājumam!) un pārējai komandai jāatbild ar vienu vārdu vai skaņu. Ja pie kādas kārts kavēsies pārāk ilgi, tā uzsprāgs uz galvas apsēja!

strādā ar minētāju, lai pirmie pareizi atminētu 3 Hedbanz kārtis, lai uzvarētu kārtu. Uzvar 3 kārtās, lai uzvarētu spēli!

## SPĒLES MĒRĶIS

Uzdodot virkni jautājumu, esiet pirmā komanda, kas uzvar 3 spēles kārtās! Lielāki jautrībai, ja Jums ir citas Hedbanz versijas, pielieciet klāt arī šīs kārtis!

## IESTATĪŠANA

- Sadalieties 2 komandās ar 2 vai vairāk spēlētājiem katrā komandā.
- Katrā komandā izvēlieties vienu spēlētāju, kas būs minētājs - iedodiet katram no viņiem Blastoff Hedbanz.
- Viņi cīnīsies galvu pret galvu! Ja komandās nav vienāds cilvēku skaits, ielieciet jaunāko spēlētāju komandā ar lielāko cilvēku skaitu.
- Samaisiet kārtis un nolieciet tās rokas stiepiena attālumā no abiem minētājiem.
- Katrs minētājs izvel kārti un ieliek to galvas apsējā, neskatoties uz to, lai vārds būtu vērsts pret grupu.



## GATAVS? SPĒLĒJAM!

Pēc skaita 3, abas komandas pagriež pogu uz sava Blastoff Hedbanz pēc iespējas vairāk pa labi, lai abi minētāji var sākt uzdot jautājumus!

- Minētāji var uzdot jebkuru jautājumu, ko viņi vēlas, ieskaitot vienu un to pašu jautājumu, ja vēlas. Uzdots jautājumu skaitam nav ierobežojumu.
- Pārējā komanda var atbildēt uz jautājumu ar 1 vārdu vai skaņu.
- Ja minētājs pareizi uzmin vārdu no kartītes, nekavējoties noņemiet to no galvas apsēja un ielieciet tajā citu kartīti un atiestatiet taimeris. Minētājs vai kāds no komandas var palīdzēt nomainīt kartīti un atiestatīt taimeris.
- Tiklīdz taimeris atkal ir palaists, minētājs var sākt minēt nākamo kartīti.
- Ja taimeris iztek, pirms kartīte ir uzminēta ... kartīte NOKRITĪS no galvas apsēja, un Jūs vairs nevarat turpināt to minēt! Ātri paņemiet no galda citu kartīti, atiestatiet taimeris un sāciet minēt!

## LAI UZVARĒTU

Minētājam jāuzdod jebkurš jautājums (nav jābūt „jā“ vai „nē“ jautājumam!) un pārējai komandai jāatbild ar vienu vārdu vai skaņu. Strādājiet ar minētāju, lai pirmie pareizi atminētu 3 Hedbanz kārtis un uzvarētu kārtu. Uzvar 3 kārtās, lai uzvarētu spēli!

## LT

Tai įtemptos varžybos, kuriose reikia atspėti 3 korteles, tačiau, jeigu galvosite pernelyg ilgai, ant jūsų galvos esanti kortelė nuskris. Spėliotojas užduoda bet kokį klausimą (į kurį atsakymas nebūtinai turi būti „taip“ arba „ne“!), o kiti komandos nariai atsako vienu žodžiu arba garsu. Jei per ilgai užtruksite su bet kuria kortele, ji nuskris nuo galvos juostos! Padėkite savo spēliotojui, kad teisingai atspėtumėte 3 „Hedbanz“ korteles anksčiau nei kita komanda ir laimėkite raundą. Laimėkite 3 raundus, kad laimėtumėte žaidimą!

## ŽAIDIMO OBJEKTAS

Atsakinėdami į daugybę klausimų, pirmieji laimėkite 3 žaidimo raundus! Jei turite kitas „Hedbanz“ versijas, kad būtų dar smagiau, galite pridėti ir šių kortelių!

## PASIRUOŠIMAS

- Pasiskirstykite į 2 komandas po 2 ar daugiau žaidėjų.
- Pasirinkite vieną žaidėją iš kiekvienos komandos, kuris bus spēliotojas - kiekvienam jų duokite po „Blastoff Hedbanz“ juostą. Jie įtemptai varžysis vienas su kitu! Jei komandose ne vienodas žaidėjų skaičius, jauniausia žaidėją paskirkite į komandą, kurioje daugiau žmonių.
- Išmaišykite korteles ir padėkite jas taip, kad jas pasiektų abu spēliotojai.
- Kiekvienas spēliotojas ištraukia kortelę ir, nežiūrėdamas į ją, užsideda ją ant savo galvos juostos.



## PASIRUOŠĖ? PRADĖKIME ŽAIDIMĄ

Suskaičiuavus iki 3, abi komandos iki galo pasuka „Blastoff Hedbanz“ rankenėlę į dešinę, tada abu spēliotojai gali pradėti uždavinėti klausimus!

- Spėliotojai gali užduoti bet kokį klausimą, jeigu nori, galima net ir tą patį. Klausimų, kuriuos galima užduoti, skaičius neribojamas.
- Kiti komandos nariai gali atsakyti į klausimą vienu žodžiu ar garsu.
- Jeigu spēliotojas teisingai atspėja kortelėje įrašytą žodį, iš karto nuimkite kortelę nuo jo galvos juostos ir ant jos uždėkite kitą kortelę bei iš naujo nustatykite laikmatį. Spėliotojas ar bet kuris komandos narys gali padėti uždėdant kitą kortelę ir iš naujo nustatant laikmatį.
- Kai tik nustatomas laikmatis, spēliotojas gali vėl pradėti spēliuoti sekančią kortelę.
- Jeigu laikas baigiasi dar neatspėjus, kas įrašyta kortelėje... kortelė NUSKRIS nuo galvos juostos ir tai reikš, kad nebegalite bandyti jos atspėti! Iš krūvelės greitai ištraukite kitą kortelę, nustatykite laikmatį iš naujo ir pradėkite spēlioti!

## NORINT LAIMĖTI

Spėliotojas užduoda bet kokį klausimą (į kurį atsakymas nebūtinai turi būti „taip“ arba „ne“!), o kiti komandos nariai atsako vienu žodžiu arba garsu. Padėkite savo spēliotojui teisingai atspėti 3 „Hedbanz“ korteles anksčiau nei kita komanda ir laimėkite raundą. Laimėkite 3 raundus, kad laimėtumėte žaidimą!