

Инструкция по пользованию

Установка батареек

Жоли работает от 3х батареек 1,5 V типа AA/LR6. Установка и смена батареек проводится взрослыми. Отсек для батареек находится в основании осьминога. Откройте крышку отсека с помощью отвертки. Установите батарейки, соблюдая полярность. Затем вновь закрепить крышку отсека.

Правила безопасности

- Обычные батарейки не подзаряжают!
- Аккумуляторные батарейки подзаряжают только под присмотром взрослых!
- Аккумуляторные батарейки перед подзарядкой из игрушки необходимо вынуть!
- Не использовать батарейки различного типа и не устанавливать старые и новые батарейки вместе!
- Устанавливать батарейки, соблюдая полярность.
- Если батарейки разряжены или игрушка долгое время не используется, батарейки необходимо вынуть.
- Рекомендуется использовать щелочные батарейки.
- Использовать батарейки только данного типа или равноценного типа.
- При смене батареек замене подлежат сразу все батарейки.



Обозначенные этим символом изделия должны быть рассортированы следующим образом: не смешивайте электрические детали с обычным домашним мусором, а сдайте их на специальный сборный пункт в вашем районе. Выясните у коммунальной службы, где находится приёмный пункт использованных батареек.

Информация по уходу

- Для чистки поверхности использовать мягкую, сухую или слегка влажную салфетку. Нельзя использовать моющие средства.
- Беречь Жоли от прямых солнечных лучей и не размещать вблизи источников тепла.
- Следить за тем, чтобы жидкость не попала внутрь Жоли.
- Разбирать Жоли нельзя.

Первая помощь

Если Жоли не функционирует, так как должен, попытайтесь вначале принять следующие меры:

Звук искаженный, тихий или медленный:

- проверьте правильность установки батареек.
- установите новые батарейки.
- выключите Жоли на несколько секунд.
- выньте батарейки на несколько минут и попытайтесь снова.

Жоли не реагирует на включение:

Проверьте, не находится ли выключатель в позиции «0».

Предупреждение! Не предназначено для детей до 36 месяцев. Имеются мелкие детали, которые могут быть проглочены. Опасность удушья.

Пожалуйста, сохраняйте инструкцию, содержит важную информацию.

Jolly Octopus

PL



Wesoła gra zręcznościowa dla 2-5 graczy w wieku od 4 do 99 lat.

Ravensburger® Gra Nr 22 294 0

Autor: A Big Ideas Concept · Ilustracja: Dynamo Ltd.

Projekt: DE Ravensburger, Kniff Design · Zdjęcia: Becker Studios

Kierownik projektu: Stefanie Fimpel

Zawartość opakowania

- 1 urządzenie do gry - осьминога (8 ramion, 1 głowa)
- 20 krabów w 4 kolorach
- 1 para szczypiec (kolory mogą odbiegać od ilustracji)

Cel gry

Gracze starają się zebrać po jednym krabie koloru niebieskiego, żółtego, pomarańczowego i czerwonego.



Ha, ha, ha! Ale zabawa! Krabiki właśnie znalazły najlepszego kumpla do zabawy w całym morzu: wesołą ośmiornicę. Teraz już nic nie przeszkodzi im w świetnej zabawie! Chyba, że łaskotki ośmiornicy!

Gracze starają się ostrożnie wyjąć krabiki spod ramion ośmiornicy. Wystarczy trochę sprytu i wprawne ręce, aby złapać niejednego kraba. Ale uważaj! Jeśli dotkniesz szczypcami któregoś z ramion ośmiornicy, wybuchnie śmiechem! Komu pierwszemu uda się zebrać wszystkie kraby?

Przed pierwszą grą

Otwórz spód urządzenia do gry i umieść 3 baterie (typ AA/LR6 1,5V) w pojemniku na baterie. Powinna to zrobić osoba dorosła. Aby otworzyć pojemnik, użyj śrubokrętu krzyżakowego. Przeczytaj również informację na str. 4.

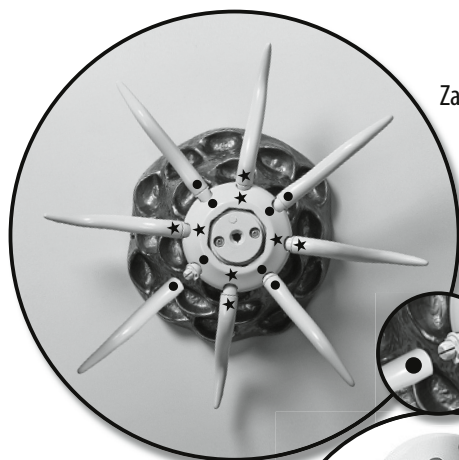
© 2010/2014

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger

Ravensburger

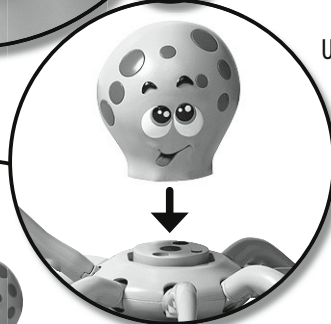
Przygotowanie



Zamocuj ramiona do ośmiornicy. Są dwa rodzaje ramion, które można rozpoznać po ich kształcie i po różnych symbolach umieszczonych na ich końcu. Umieść właściwe ramię w korpusie, zawsze zgodnie ze wskazaniem symbolu.



O pomoc w zmontowaniu zabawki możesz poprosić osobę dorosłą.



Uwaga rodzice! Upewnijcie się, że dzieci nie poruszają ramionami ośmiornicy rękoma. Może to spowodować uszkodzenia mechanizmu wewnątrz zabawki.

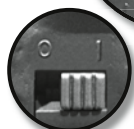


Umieść głowę na korpusie ośmiornicy.

Rozmieść równomiernie wszystkie kraby w wyznaczonych zagłębieniach na skale. Rozmieść kraby każdego koloru na różnych poziomach, ponieważ trudniej jest dosięgnąć krabów na poziomach wyższych niż niższych.



Upewnij się, że wszystkie kraby i ich ramiona są skierowane na zewnątrz.



Na dolnej krawędzi skały znajduje się przełącznik. Ustaw go na „1”, aby rozpocząć grę.

Umieść zmontowaną ośmiornicę na środku stołu, tak, aby każdy miał do niej dostęp.

Игра начинается!

Начинает самый младший игрок. Далее игра идет по часовой стрелке.

1. Ловля краба

Как только подходит твоя очередь, ты нажимаешь на голову осьминога, слышится характерный звук арфы. Жоли начинает вращаться, а его руки двигаться вверх и вниз. Возьми в руку щипцы. А теперь попытайся осторожно схватить краба щипцами. Лучше всего вытаскивать снизу. При этом обращай внимание на руки Жоли и избегай касаться их.

2. Реакция Жоли

• Ты не коснулся Жоли:

Если тебе удалось снять со скалы краба, не прикоснувшись при этом ни к одной руке осьминога, ты можешь забрать краба себе. Кладешь его перед собой, а в игру вступает следующий игрок.

При собирании обращай внимание на то, какого цвета краб тебе нужен: Если по ошибке ты взял краба не того цвета, можешь подарить его любому из своих партнёров, кому нужен краб этого цвета.

Если при собирании со скалы падает ещё один или несколько крабов, ты забираешь себе того краба, который тебе нужен. Всех остальных крабов ты даришь партнерам, которым они необходимы. Если ни одному из твоих партнеров не нужно, ты возвращаешь крабов на скалу.

• Ты коснулся руки и Жоли засмеялся:

Если во время собирания крабов ты коснулся руки Жоли, чувствительный к щекотке Жоли реагирует. Он смеётся и начинает вращаться. Ты вынужден отдать обратно только что пойманного краба или краба, который упал со скалы. Положи его обратно на то же место. И на этом, к сожалению, твой ход заканчивается.

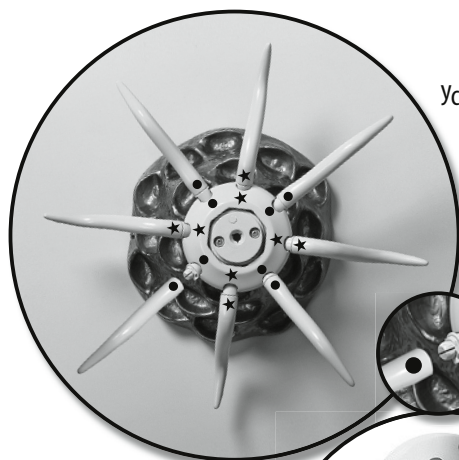
В игру вступает следующий игрок. Он берёт щипцы, нажимает на голову осьминога, заставляя его вращаться.

Конец игры

Как только один из игроков собирает своих крабов, игра заканчивается. Этот игрок объявляется победителем.

Замечание: Не забудь после игры выключить игрушку.

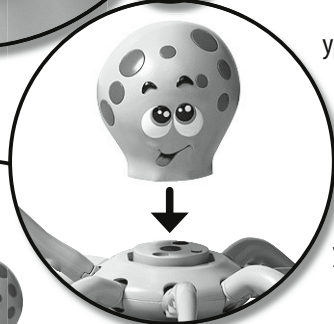
Подготовка к игре



Установите на теле осьминога руки. Их два вида, вы можете узнать их по форме и двум различным символам на концах. Вставьте руки таким образом, чтобы символы на руках соответствовали символам на теле осьминога.



Пусть в этом вам поможет взрослый.



Указание для родителей: Пожалуйста, не разрешайте детям двигать руки осьминога вручную. Это может повредить механизм внутри корпуса.

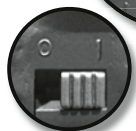
Установите голову на тело осьминога.



Равномерно распределите всех крабов в предназначенных для этого углублениях в скале. Расположите крабов одного цвета на различных уровнях, так как добраться до крабов на верхнем уровне тяжелее, чем на нижнем.



Обратите внимание на то, чтобы клешни крабов были наружу и вы их видели.



Внизу на скале находится выключатель. Чтобы начать игру, передвиньте кнопку в положение «1».

Установите осьминога на середину стола так, чтобы все игроки могли легко достичь его.

Zaczynamy!

Zaczyna najmłodszy gracz. Dalej gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

1. Chwytaj kraba

Podczas swojej kolejki, naciśnij głowę ośmiornicy. Ośmiornica zacznie się obracać i poruszać ramionami w górę i w dół. Weź do ręki szczypce.

Teraz postaraj się ostrożnie chwycić jednego kraba szczypcami. Osiągniesz najlepsze rezultaty, sięgając po niego od spodu. Uważaj na poruszające się ramiona i staraj się ich nie dotknąć.

2. Obserwuj reakcje ośmiornicy

• Nie łaskocz ośmiornicy:

Jeśli uda Ci się zdjąć kraba ze skały bez dotykania ramion ośmiornicy i połaskotania jej, możesz zatrzymać kraba. Połóż go przed sobą na stole. Kolej przechodzi na następnego gracza.

Zbierając kraby, skoncentruj się na kolorach, które są Ci jeszcze potrzebne. Jeśli przypadkowo schwycisz kraba w kolorze, którego nie potrzebujesz, oddaj go graczowi, któremu ten krab jest potrzebny.

Jeśli jeden lub więcej krabów spadnie ze skały w czasie Twojej próby schwycenia kraba, możesz zatrzymać swojego, ale pozostałe musisz przekazać graczom, którzy ich potrzebują. Jeśli żaden z graczy nie potrzebuje dodatkowego kraba, musisz umieścić go z powrotem na skałe.

• Dotykasz ramienia ośmiornicy, a ona zaczyna się śmiać:

Jeśli dotkniesz ramienia ośmiornicy w czasie zbierania krabów, ośmiornica zareaguje na łaskotki. Zaczyna się śmiać i przestaje się obracać. W takiej sytuacji, musisz zwrócić kraba schwytanego w tej kolejce, albo te, które wypadły ze swoich zagłębień. Umieść je ponownie na ich miejscach. Niestety, Twoja kolejka się kończy.

Kolejka przechodzi na następnego gracza. Przejmuje on szczypce i naciska głowę ośmiornicy, aby znów zaczęła kręcić ramionami.

Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zgromadził wszystkie swoje kraby. Ten gracz wygrywa.

Uwaga: nie zapomnij wyłączyć urządzenia po skończeniu gry.

Инструкция пользователя

Установка батарей

Осьминожка питается 3 батареями AA/LR6 1,5V. Батареи должны быть установлены и заменены через человека взрослого. Корпус для батарей находится на дне устройства. Открутите винт, используя отвертку крестовую. Вставьте батареи в соответствии с обозначениями полюсов (+) и (-). Установите повторно крышку корпуса и закрутите винт.

Безопасное использование

- Не следует заряжать батареи до тех пор, пока они не предназначены.
- Батареи следует заряжать под наблюдением человека взрослого.
- Перед началом зарядки батареи следует вынуть из игрушки.
- Не следует использовать одновременно батареи новых и старых различных типов батарей.
- Батареи следует устанавливать в соответствии с обозначением полюсов (+) и (-).
- Выньте из игрушки выработанные батареи и выньте батареи, если игрушка не будет использоваться в течение длительного периода времени.
- Не следует закрывать контакты питания.
- Рекомендуется использовать батареи щелочные.
- Всегда используйте батареи того же типа или равнозначных.
- Заменяйте одновременно обе батареи, не следует заменять батареи по отдельности.



Позаботьтесь обо всех предметах, обозначенных этим знаком, в соответствии с инструкцией: Не выбрасывайте никаких электронных компонентов игрушки вместе с другими бытовыми отходами, а передайте их в пункт приема и переработки электрических и электронных устройств. Следуйте местным законам в отношении утилизации использованных батарей.

Обслуживание

- Чистить поверхность мягкой, сухой или слегка влажной тряпкой. Не используйте никаких чистящих средств.
- Не храните игрушку в жарком или влажном месте или вблизи источников тепла.
- Избегайте попадания влаги на игрушку.
- Никогда не пытайтесь разобрать игрушку.

Решение проблем

В случае некорректной работы игрушки, попробуйте выполнить следующие действия:

Если звук стал тише или замедлился:

- Проверьте правильность установки батарей.
- Установите новые батареи.
- Выключите игрушку на несколько секунд.
- Выньте батареи на несколько минут и попробуйте снова.

Игрушка не работает после выключения:

Проверьте, находится ли переключатель в положении 0.

Предупреждение! Не подходит для детей младше 3 лет, из-за наличия мелких деталей, которые представляют опасность удушья или захлебывания.

Пожалуйста, сохраняйте инструкцию и упаковку, в соответствии с информацией или возможной претензией. Перед тем как отдать игрушку ребенку, следует удалить все элементы питания и упаковку.

Jolly Octopus

RUS



Веселая игра на сноровку для 2-5 игроков в возрасте от 4 до 99 лет

Ravensburger® игра 22 294 0

Автор: A Big Ideas concept · Иллюстрации: Динамо Ltd.

Дизайн: DE Ravensburger, KniffDesign · Фотографии: Becker Studios

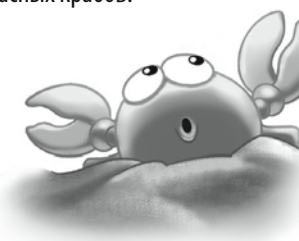
Ведущий проекта: Stefanie Fimpel

Содержание

- 1 осьминог (8 рук, 1 голова)
- 20 крабов четырех цветов
- 1 щипцы
(цвет может меняться)

Цель игры

Целью игры является собрать соответственно голубых, желтых, оранжевых и красных крабов.



Ха-ха-ха! Какая потеха! Маленькие крабы нашли для себя в море отличного товарища для игр, лучшего и представить нельзя: осьминога Жюли. Ничто не мешает игре, кроме того, что Жюли ужасно боится щекотки!

Игроки осторожно пытаются вытащить маленьких крабов из под рук осьминога. Напряжение возрастает! Игрокам потребуется умение и чутьё, чтобы суметь схватить того или другого краба. Если игрок дотронется щипцами до одной из рук осьминога, тот начинает что есть мочи хохотать. Кто первым соберёт своих крабов?

Перед первой игрой

Перед началом игры необходимо открыть нижнюю часть осьминога и вложить 3 батарейки (AA/ LR6 1,5 Volt). Это должен сделать взрослый. Чтобы открыть отделение для батареек, используйте отвертку. Обратите внимание на указания на странице 20.

Használati utasítás

CZ

Elemek behelyezése

A készülék 3 db 1,5 V, AA/LR6 típusú elemmel működik. Az elemeket minden esetben felnőtt helyezze be. Az elemtartó rekesz a szerkezet alján található. A csavarokat csavarhúzó segítségével távolítsa el. Helyezze be az elemeket a megjelölt módon. Csavarozza vissza a lapkát a helyére.

Biztonsági előírások

- A nem utántölthető elemeket ne próbálja meg utántölteni!
- Az utántölthető elemeket csakis felnőtt töltsé újra!
- Az utántölthető elemet töltés előtt vegye ki a készülékből!
- Különböző típusú, vagy régi és új elemeket ne használjon egyszerre!
- Az elemeket a megfelelő helyzetben helyezze be + és – végeikkel.
- Ha az elemek lemerültek, vagy hosszú ideig nem használja a játékot, azokat távolítsa el a készülékből!
- A csatlakozóegység nem zárható rövidre!
- Alkáli elemek használatát javasoljuk.
- Egy típusú elemet használjon egyszerre.
- Az elemeket mindig egyszerre cserélje, ne egyesével.



Az elhasznált elemeket és elektronikai termékeket soha ne dobja szemetesbe, ezeket az arra kijelölt gyűjtőbe dobja

A termék tisztítása

- Nedves ruhával törölje át, majd szárítsa meg. Soha ne használjon mosószert.
- Ne tegye ki közvetlen napsugárzásnak és magas hőnek.
- Nem vízálló.
- Ne próbálja meg szétszerelni.

Üzemzavar

Ha Jolly nem működik, próbálja meg a következőket:

Amennyiben a hanghatás nem működik rendszeresen, túl halk, vagy hangos, esetleg a karok lassan forognak:

- Ellenőrizze, hogy az elemek helyesen kerültek behelyezésre.
- Cserélje ki az elemeket.
- Kapcsolja ki teljesen a készüléket pár percre.
- Szedje ki az elemeket, majd pár perc elteltével helyezze vissza azokat.

Jolly nem működik, amikor bekapcsolja:

Ellenőrizze, hogy a kapcsoló nincs e 0-ra állítva.

Figyelmeztetés! Nem alkalmas 3 év alatti gyermekek számára, mert apró alkatrészeket tartalmaz, illetve ezek leválhatnak és lenyelve vagy belélegezve fulladást okozhatnak.

A csomagolást és/vagy a címkét kérjük megőrizni, a rajta lévő információk miatt.

Kérjük, használja a készüléket rendeltetészerűen!

Jolly Octopus



Zábavná dovednostní hra pro 2 až 5 hráčů ve věku 4 až 99 let.

Ravensburger® Hra č. 22 294 0

Autor: A Big Ideas concept · Ilustrace: Dynamo Ltd.

Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Foto: Becker Studios

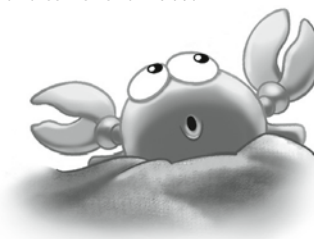
Vedoucí projektu: Stefanie Fimpel

Obsahuje

- 1 hrací zařízení (8 chapadel, 1 hlava)
- 20 krabů ve čtyřech barvách
- 1 pár kleštiček
(barva se může lišit od ilustrace)

Cíl hry

Hráči se pokoušejí sebrat jednoho modrého, jednoho žlutého, jednoho oranžového a jednoho červeného kraba.



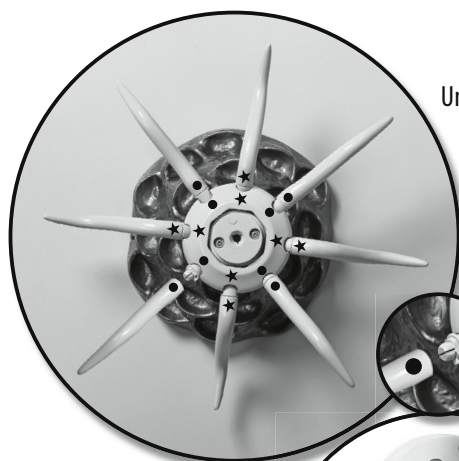
Ha, ha, ha! To je legrace! Malí krabíci si našli toho nejlepšího kamaráda na hraní v celém moři: veselou chobotnici s osmi chapadly. Ted' už nic nestojí v cestě, aby si to pěkně užili... S výjimkou jedné věci – chobotnice Legrandy je strašně lechtivá!

Hráči se pokoušejí vyndat malé krabíky zpod chapadel Legrandy. S trochou šikovnosti a citlivou rukou budete schopný popadnout jednoho nebo dva kraby. Ale pozor! Jestli se kleštičkami dotkneš jednoho z chapadel Legrandy, vybuchne smích. Kdo první sesbírá všechny své kraby?

Před první hrou

Otevřete spodní kryt hracího zařízení a vložte 3 baterie (typ AA/LR6, 1.5 volt) do otvorů pro baterie. To by měl provést dospělý. Abyste otevřeli kryt pro baterie, potřebujete šroubovák Phillips. Prosím, také si přečtěte poznámky na straně 8.

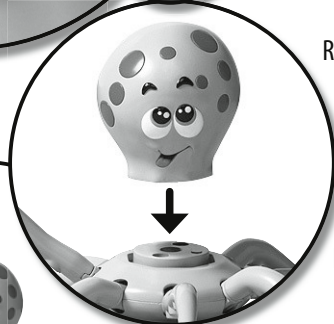
Příprava



Umístěte chapadla na Legrandu. Má dva typy chapadel, které lze rozeznat podle jejich tvaru a podle dvou odlišných symbolů na jejich koncích. Vsuňte odpovídající chapadlo do těla chobotnice, vždy v místě se stejným symbolem.



Řekni dospělému, aby ti pomohl sestavit hrací zařízení.

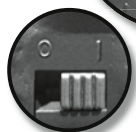


Rodiče, pozor: Prosím, nedovolte dětem, aby samy ručně sundávaly z Legrandy chapadla. Mohly by poškodit mechanické součástky uvnitř.



Nasadte hlavu chobotnice.

Rozložte rovnoměrně všechny kraby do k tomu určených otvorů ve skále. Umístěte kraby jedné barvy do různých úrovní, protože je obtížnější dosáhnout na kraby v horních polohách než v těch dolních.



Ujistěte se, že krabí klepeta směřují ven a že jsou krabi tváří k vám.

Na spodní hraně skály je spínač. Abyste spustili hru, dejte spínač do polohy „1“.

Dejte hrací zařízení doprostřed stolu, aby na něj každý dosáhl.

Kezdődhet a játék!

A legfiatalabb játékos kezd, aztán az óramutató járásával megegyező irányba haladunk.

1. A rákocskák kifogása

Amennyiben te vagy a soron következő játékos, nyomd meg Jolly fejét. Jolly forogni kezd, a kezei le és fel mozognak. Vedd kezvedbe a fogót!

Most próbálj meg egy rákocskát óvatosan megfogni a fogóval. Leginkább akkor sikerülhet, ha alulról kezded. Közben figyelj arra, hogy ne éj Jolly karjaihoz.

2. Jolly jelzéseire figyelve

• Ne csiklandozd meg Jolly-t:

Érd el, hogy úgy vedd le a rákocskát a sziklaszirtról, hogy nem érsz hozzá Jolly-hoz és nem csiklandozod meg. Ha sikerült, tartsd meg a rákot és jöhet a soron következő játékos.

Figyelj arra, hogy csak olyan színű rákocskát gyűjts be, amire szükséged van. Ha elnézted és egy másik színt sikerült leszedned, add oda annak a játékosnak, akinek erre szüksége van, azaz ezt a színt gyűjti.

Amennyiben gyűjtés közben egy, vagy akár több rákocskára leesik, azt a színűt amire szükséged van megtarthatod. Minden más színűt adj oda annak a játékosnak aki azt gyűjti. Ha a játékosnak nincs szüksége a rákocskára, helyezd vissza a sziklára.

• Megérinted Jolly egyik karját és felnevet:

Ha rákgyűjtés közben meglököd Jolly egyik karját azonnal reagál a csiklandós polip. Kacagni kezd és megáll. Add vissza Jolly-nak a rákot amit ekkor kivettél, vagy ekkor kiesett. Helyezd vissza a sziklára. Ezzel, sajnos a te köröd véget ért.

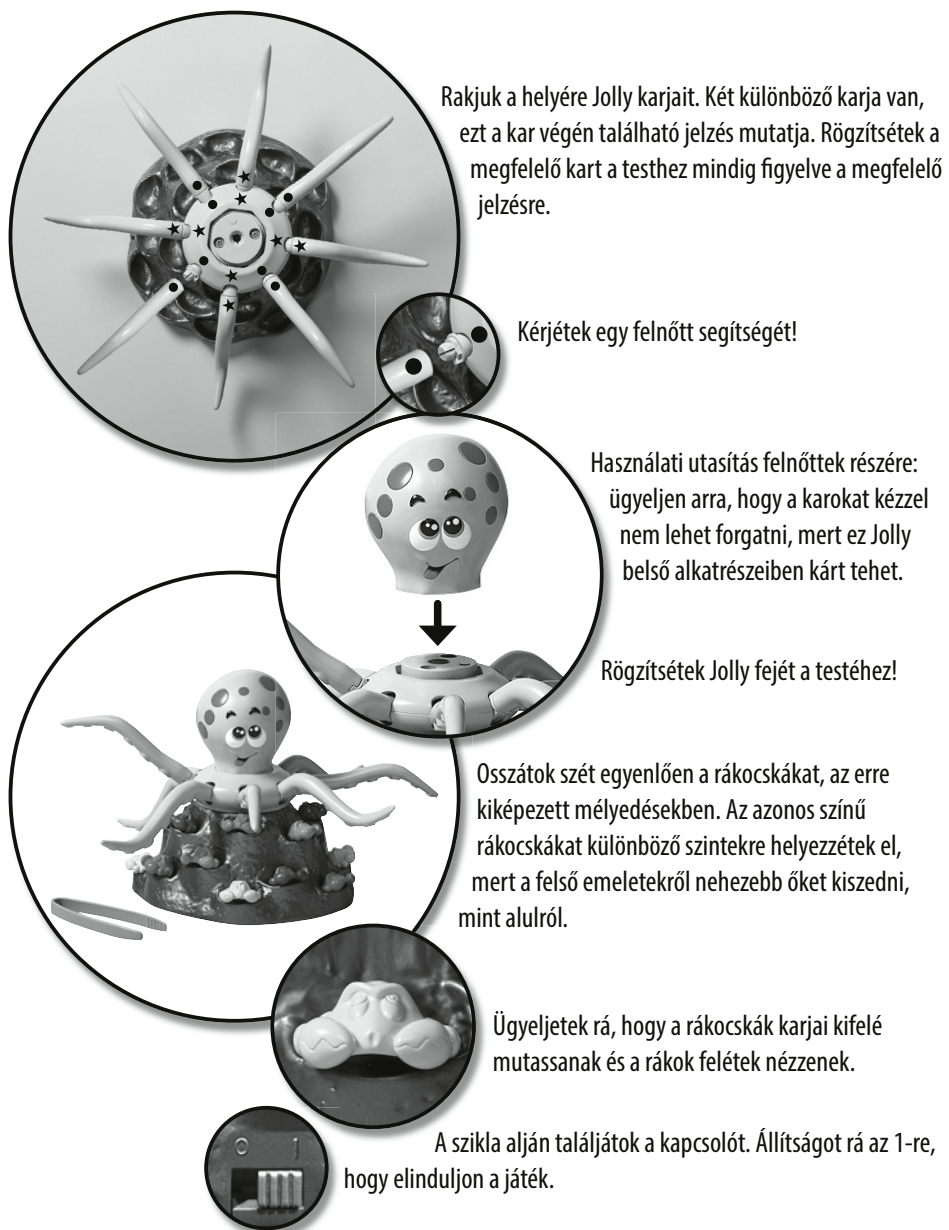
A következő játékoson a sor. Fogd meg a fogót, nyomd meg Jolly fejét, és ő újra elkezd forogni.

A játék vége

Amint egy játékos is összegyűjtötte a saját rákocskáit, véget ér a játék és ez a játékos a nyertes.

Használati utasítás: a játék befejeztével ne felejtsetek el kikapcsolni a készüléket!

A játékösszeszerelése



Rakjuk a helyére Jolly karjait. Két különböző karja van, ezt a kar végén található jelzés mutatja. Rögzítsétek a megfelelő kart a testhez mindig figyelve a megfelelő jelzésre.

Kérjétek egy felnőtt segítségét!

Használati utasítás felnőttek részére: ügyeljen arra, hogy a karokat kézzel nem lehet forgatni, mert ez Jolly belső alkatrészeiben kárt tehet.

Rögzítsétek Jolly fejét a testéhez!

Osszátok szét egyenlően a rákocskákat, az erre kiképezett mélyedésekben. Az azonos színű rákocskákat különböző szintekre helyezzétek el, mert a felső emeletekről nehezebb őket kiszedni, mint alulról.

Ügyeljete rá, hogy a rákocskák karjai kifelé mutassanak és a rákok felétek nézzenek.

A szikla alján találjátok a kapcsolót. Állítságot rá az 1-re, hogy elinduljon a játék.

Helyezzétek a készüléket az asztal közepére, így mindenki jól hozzáférhet.

A hrajeme!

Začíná nejmladší hráč. Pak hrajte ve směru hodinových ručiček.

1. Chytni si kraba

Pokud jsi na řadě, stiskni hlavu Legrandy. Legranda se začíná otáčet dokola a pohybuje svými chapadly. Vezmi si kleštičky do ruky.

Nyní se opatrně pokus sebrat kleštičkami jednoho z krabů. Nejlépe uspěješ, když se o to pokusíš odspoda. Při pokusu sebrat si svého kraba dávej pozor na chapadla Legrandy a pokus se jich nedotknout.

2. Sleduj reakce Legrandy

• Legrandu jsi nepolechtal:

Pokud zvládneš popadnout kraba ze skály, aniž by ses dotkl chapadla Legrandy a polechtal ji, můžeš si kraba nechat. Polož jej před sebe na stůl. Potom hraje další hráč.

Při sbírání krabů dávej pozor, abys sbíral barvy, které ještě potřebuješ. Pokud náhodou sebereš kraby v barvě, kterou nepotřebuješ, můžeš je dát komukoli, kdo kraba té barvy potřebuje.

Pokud jeden nebo několik dalších krabů vypadnou ze skály, zatímco sis sbíral svého kraba, můžeš si svého kraba ponechat, ale musíš toho kraba, který vypadl navíc, dát hráči, který jej potřebuje. Pokud jej tvůj protihráč nepotřebuje, musíš kraba umístit zpět na skálu.

• Dotkl ses chapadla Legrandy a ona se začala smát:

Pokud se dotkneš jednoho z chapadel Legrandy, když jsi sbíral kraba, lechtivá chobotnice se ozve. Začne se smát a přestane se otáčet. V takovém případě dej zpět kraba, kterého ses pokusil sebrat nebo který vypadl během toho ze své skrýše. Dej je zpátky na jejich místa. Bohužel, už nemůžeš hrát.

Ted' je řada na dalším hráči. Vezme si kleštičky a stiskne hlavu Legrandy, aby se zase začala točit.

Konec hry

Jakmile hráč sebral všechny své kraby, hra skončila. Tento hráč vyhrává.

Poznámka: Nezapomeňte po hře vypnout hrací zařízení.

Návod k použití

Vložte baterie

Legranda funguje se třemi 1,5V bateriemi typu AA/LR6. Baterie musí vkládat a vyjmát dospělý. Otvor pro vložení baterií naleznete na spodní straně hracího zařízení. Uvolněte šroubky pomocí šroubováku Phillips. Vložte správně baterie podle symbolů + a -. Dejte zpět kryt na baterie a přišroubujte jej zpátky.

Bezpečnostní pokyny

- Baterie na jedno použití nelze opětovně dobíjet!
- Dobíjecí baterie lze dobíjet pouze pod dohledem dospělých!
- Dobíjecí baterie musíte předtím, než je chcete dobíjet, vyjmout z hračky!
- Nesmíte dávat dohromady různé typy baterií nebo nové baterie se starými!
- Vložte baterie do správných poloh «+» a «-».
- Baterie vyjměte, jestliže jsou vybité nebo nebudete hračku dlouho používat.
- Napájecí body nesmějí být zkratované!
- Doporučujeme používat alkalické baterie.
- Používejte pouze baterie stejného nebo podobného typu.
- Vždy vyměňte všechny baterie současně, ne po jedné.



Likvidujte jakoukoli věc označenou tímto symbolem následujícím způsobem: Nezhazujte jakoukoli elektronickou součástku do vašeho domácího odpadu, ale vezměte ji na příslušné sběrné místo. Prosím, řiďte se místní vyhláškou pro správnou likvidaci použitých baterií.

Pokyny pro péči o zařízení

- Očistěte povrch měkkým, suchým nebo lehce navlhčeným hadříkem. Nepoužívejte žádné čisticí prostředky.
- Nepokládejte Legrandu na přímé sluneční světlo nebo blízko zdroje tepla.
- Zajistěte, aby se Legranda nenamočila.
- Nikdy se nepokoušejte Legrandu rozebrat.

Řešení problémů

Pokud by Legranda správně nefungovala, zkuste následující:

Zvuk je zkrslený, ne moc hlasitý nebo má pomalou rychlost:

- Zkontrolujte, zda jsou baterie správně vloženy.
- Vložte nové baterie.
- Na pár vteřin Legrandu vypněte.
- Vyndejte baterie na několik minut a pak je znovu vložte.

Legranda nefunguje, když ji zapnu:

Ujistěte se, že spínač není v poloze „0“.

Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé díly. Nebezpečí udušení.

Prosím, uchovejte tento návod, neboť obsahuje důležité informace.

Jolly Octopus

HU



Vidám ügyességi játék 2-5 játékos részére 4-99 korosztálynak.

Ravensburger® Játék száma: 22 294 0

Szerző: A Big Ideas concept · Illusztráció: Dynamo Ltd.

Dizájn: DE Ravensburger, KniffDesign · Fotózás: Becker Studios

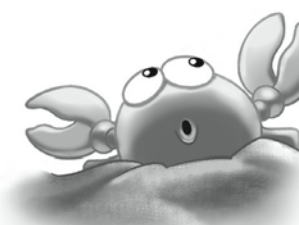
Szerkesztő: Stefanie Fimpel

A doboz tartalma

- 1 készülék, (8 karral, 1 fejjel)
- 20 rákocskó 4 színben
- 1 fogó
- (eltérő színekben)

A játék célja

Összegyűjteni a kék, sárga, narancsszínű és piros rákocskákat.



Hihíhí! Micsoda szórakozás! A kicsi rákocskák szert tettek a tengerben fellelhető legjobb játszótársra, Jolly-ra a 8 karú polipra. A játéknak semmi nem állja útját, kivéve, hogy Jolly örülten csiklandós.

A kis játékosok óvatosan megpróbálják kiszedni a kicsi rákokat Jolly karjai alól. A feszültség egyre nő. Jó érzékkel és kis szerencsével sikerülhet egyik- másik rákocskát kiszedni. Ha valaki a fogóval Jolly egyik karját megböki, megcsiklandozza. Jolly felkacag, a készülék megáll. Ki gyűjti össze elsőként a rákocskáit?

Mielőtt a játék elkezdődik

Kinyitjuk a készülék alját és behelyezzük a 3 db elemet AA/LR6 1,5V. Ezt minden esetben felnőtt tegye meg. Az elemtartó kinyitásához csavarhúzóra van szükség. Kérjük, vegye figyelembe az alább olvasható használati utasítást.

Návod na použitie

Vložte batérie

Legranda funguje s tromi 1,5 V batériami typu AA/LR6. Batérie musí vkladať a vyberať dospelý. Otvor na vloženie batérií nájdete na spodnej strane hracieho zariadenia. Uvoľnite skrutky pomocou skrutkovača Phillips. Vložte správne batérie podľa symbolov + a -. Vráťte na miesto kryt na batérie a priskrutkujte ho späť.

Bezpečnostné pokyny

- Batérie na jedno použitie nie je možné opätovne dobíjať!
- Dobíjateľné batérie je možné dobíjať iba pod dohľadom dospelých!
- Dobíjateľné batérie musíte pred tým, než ich chcete dobíjať, vybrať z hračky!
- Nesmiete dávať dohromady rôzne typy batérií alebo nové batérie so starými!
- Vložte batérie do správnych polôh «+» a «-».
- Batérie vyberte, ak sú vybité alebo nebudete hračku dlho používať.
- Napájacie body nesmú byť skratované!
- Odporúčame používať alkalické batérie.
- Používajte iba batérie rovnakého alebo podobného typu.
- Vždy vymeňte všetky batérie súčasne, nie po jednej.



Likvidujte akúkoľvek vec označenú týmto symbolom nasledujúcim spôsobom: Nezhadzujte akúkoľvek elektronickú súčiastku do vášho domáceho odpadu, ale vezmite ju na príslušné zberné miesto. Prosím, riadte sa miestnou vyhláškou pre správnu likvidáciu použitých batérií.

Pokyny pre starostlivosť o zariadenie

- Očistite povrch mäkkou, suchou alebo mierne navlhčenou handričkou. Nepoužívajte žiadne čistiace prostriedky.
- Nekladte Legrandu na priame slnečné svetlo alebo blízko zdroja tepla.
- Zaisťte, aby sa Legranda nenamočila.
- Nikdy sa nepokúšajte Legrandu rozobrať.

Riešenie problémov

Ak by Legranda správne nefungovala, skúste nasledujúce:

Zvuk je skreslený, nie veľmi hlasitý alebo má pomalú rýchlosť:

- Skontrolujte, či sú batérie správne vložené.
- Vložte nové batérie.
- Na pár sekúnd Legrandu vypnite.
- Vyberte batérie na niekoľko minút a potom ich znovu vložte.

Legranda nefunguje, keď ju zapnem:
Uistite sa, že spínač nie je v polohe „0“.

Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé diely. Nebezpečenstvo udusenía.

Prosím, uschovajte tento návod, pretože obsahuje dôležité informácie.

Jolly Octopus

SK



Zábavná hra na šikovnosť pre 2 až 5 hráčov vo veku 4 až 99 rokov.

Ravensburger® Hra č. 22 294 0

Autor: A Big Ideas concept · Ilustrácie: Dynamo Ltd.

Dizajn: DE Ravensburger, KniffDesign · Foto: Becker Studios

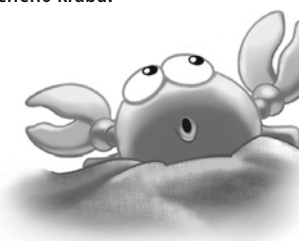
Vedúca projektu: Stefanie Fimpel

Obsahuje

- 1 hracie zariadenie (8 chápadiel, 1 hlava)
- 20 krabov v štyroch farbách
- 1 pár klieštikov
(farba sa môže líšiť od ilustrácie)

Cieľ hry

Hráči sa pokúšajú zobrať jedného modrého, jedného žltého, jedného oranžového a jedného červeného kraba.



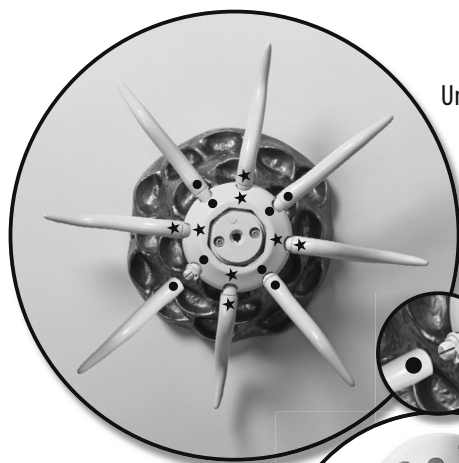
Ha, ha, ha! To je zábava! Malé krabíky si našli toho najlepšieho kamaráta na hranie v celom mori: veselú chobotnicu s ôsmimi chápadlami. Teraz už nič nestojí v ceste, aby si to pekne užili... S výnimkou jednej veci – chobotnica Legranda je strašne štekľivá!

Hráči sa pokúšajú vybrať malé krabíky spod chápadiel Legrandy. S trochou šikovnosti a citlivou rukou budeš schopný chytiť jedného alebo dva kraby. Ale pozor! Ak sa klieštikmi dotkneš jedného z chápadiel Legrandy, vybuchne do smiechu? Kto prvý pozbiera všetky svoje kraby?

Pred prvou hrou

Otvorte spodný kryt hracieho zariadenia a vložte 3 batérie (typ AA/LR6, 1,5 volta) do otvorov na batérie. To by mal vykonať dospelý. Aby ste otvorili kryt na batérie, potrebujete skrutkovač Phillips. Prosím, tiež si prečítajte poznámky na strane 12.

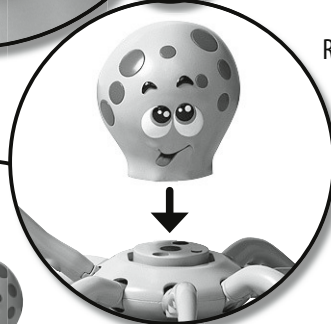
Príprava



Umiestnite chápadlá na Legrandu. Má dva typy chápadiel, ktoré je možné rozoznať podľa ich tvaru a podľa dvoch odlišných symbolov na ich koncoch. Vsuňte zodpovedajúce chápadlo do tela chobotnice, vždy v mieste s rovnakým symbolom.



Povedz dospelému, aby ti pomohol zostaviť hracie zariadenie.

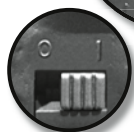


Rodičia, pozor: Prosím, nedovoľte deťom, aby samy ručne dávali dole z Legrandy chápadlá. Mohli by poškodiť mechanické súčiastky vnútri.

Nasadte hlavu chobotnice.



Rozložte rovnomerne všetky kraby do na to určených otvorov v skale. Umiestnite kraby jednej farby do rôznych úrovní, pretože je ťažšie dosiahnuť na kraby v horných polohách než v tých dolných.



Uistite sa, že krabie klepetá smerujú von a že sú kraby tvárou k vám. Na spodnej hrane skaly je spínač. Aby ste spustili hru, dajte spínač do polohy „1“.

Dajte hracie zariadenie doprostred stola, aby naň každý dosiahol.

A hráme!

Začína najmladší hráč. Potom hrajte v smere hodinových ručičiek.

1. Chyť si kraba

Ak si na rade, stlač hlavu Legrandy. Legranda sa začína otáčať dokola a pohybuje svojimi chápadlami. Vezmi si klieštiky do ruky.

Teraz sa opatrne sa pokus zobrať klieštikmi jedného z krabov. Najlepšie uspeješ, keď sa o to pokúsiš odspodu. Pri pokuse zobrať si svojho kraba dávaj pozor na chápadlá Legrandy a pokús sa ich nedotknúť.

2. Sleduj reakcie Legrandy

• Legrandu si nepošteklil:

Ak zvládneš schytiť kraba zo skaly bez toho, aby si sa dotkol chápadla Legrandy a pošteklil ju, môžeš si kraba nechať. Polož ho pred seba na stôl. Potom hrá ďalší hráč.

Pri zbieraní krabov dávaj pozor, aby si zbieral farby, ktoré ešte potrebuješ. Ak náhodou zoberieš kraby vo farbe, ktorú nepotrebuješ, môžeš ich dať komukoľvek, kto kraba tej farby potrebuje.

Ak jeden alebo niekoľko ďalších krabov vypadne zo skaly, zatiaľ čo si si bral svojho kraba, môžeš si svojho kraba ponechať, ale musíš toho kraba, ktorý vypadol navyše, dať hráčovi, ktorý ho potrebuje. Ak ho tvoj protihráč nepotrebuje, musíš kraba umiestniť späť na skalu.

• Dotkol si sa chápadla Legrandy a ona sa začala smiať:

Ak sa dotkneš jedného z chápadiel Legrandy, keď si bral kraba, štekľivá chobotnica sa ozve. Začne sa smiať a prestane sa otáčať. V takom prípade daj späť kraba, ktorého si sa pokúsil zobrať alebo ktorý vypadol počas toho zo svojej skrýše. Daj ich späť na ich miesta. Bohužiaľ, už nemôžeš hrať.

Teraz je rad na ďalšom hráčovi. Vezme si klieštiky a stlačí hlavu Legrandy, aby sa zase začala točiť.

Koniec hry

Len čo hráč zbral všetky svoje kraby, hra sa skončila. Tento hráč vyhráva.

Poznámka: Nezabudnite po hre vypnúť hracie zariadenie.