

Játékszabály és használati útmutató

A csomag tartalma:

1. zsiráf
2. matricák
3. 4 madárfigura 4 különböző színben
4. dobókocka

Összeszerelési útmutató

Ragaszd fel a matricákat az ábrán látható módon!

(ábra)

ELEMCSERE: Az elemtartó doboz nyílása a játék tetején található. Távolítsa el az elemtartó doboz fedelét keresztornyos csavarhúzó segítségével és helyezze be az elemeket! A termék 3 db „AA/LR06” típusú elemmel működik. Helyezze vissza az elemtartó fedelét és húzza meg a csavart, ügyelve arra, hogy ne húzza túl a csavart! Az elemcserét felnőtt végezze, ügyelve az elemek polaritására.

ELEMekre VONATKOZÓ BIZTONSÁGI FIGYELMEZTETÉS: Ne keverje a régi és új elemeket, mindig egyforma típusú elemeket használjon! Az újratölthető akkumulátorokat töltés előtt szedje ki a játékból! Az akkumulátorok töltése csak felnőtt felügyelet mellett történhet. A nem újratölthető elemeket nem szabad újratölteni. A lemerült elemeket vegye ki a játékból! Ne zárja rövidre az érintkezőket és az áramkört! Ne dobja az elemeket a tűzbe, mert felrobbanhatnak vagy kifolyhatnak. Ne dobja a kukába, csak a szelektív elemgyűjtő ládába!

Játékszabály és használati útmutató

Hogyan használd:

Állítsd a zsiráfot az alapjára! Minden játékos kap egy madarat, amit a zsiráf elé helyez.

A leghosszabb nyakkal rendelkező játékos nyomja meg a bekapcsoló gombot a kezdéshez! Halk zene jelzi a játék elindulását.

Az első játékos a dobjon a dobókockával, és lépjen annyit, amennyit a kocka mutat!

A játék ezután az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik.

+1: Lépj egyet előre a madaraddal a zsiráf nyakán! Ha a következő hely már foglalt, lépj még egyet az azt követő helyre!

+2: Lépj kettőt előre a madaraddal! Ha azon a helyen van már madár, ahova lépnél, lépj a következő szabad helyre.

-1: Lépj egyet hátra! Ha a mögötted lévő hely foglalt, lépj hátra még egyet.

+1/Shake: Lépj egyet előre, majd nyomd le a zsiráf farkát! A zsiráf meg fogja rázni a fejét és egy vagy több madár le fog esni a nyakáról. Ha a Te madarad is leesett, lépj a kezdő pozícióba és kezd előről a zsiráf nyakának megmászását.

+2/Shake: Lépj kettőt előre madaraddal, majd nyomd le a zsiráf farkát!

-1/Shake: Lépj egyet hátra, majd nyomd le a zsiráf farkát!

A játéknak akkor van vége, amikor egy madár felér a zsiráf fejére. Akinek a madara először landol a zsiráf fején, az nyeri a játékot.

Figyelmeztetés! A termék nem használható 3 éves kor alatt. Kérjük, minden csomagolóelemet távolítson el, mielőtt a terméket gyermeknek adná, de őrizze meg a rajta lévő információk miatt. A termék a csomagoláson jelzettől színben és formában eltérhet. Tisztítás: száraz ruhával.