

КОМПЛЕКТАЦІЯ

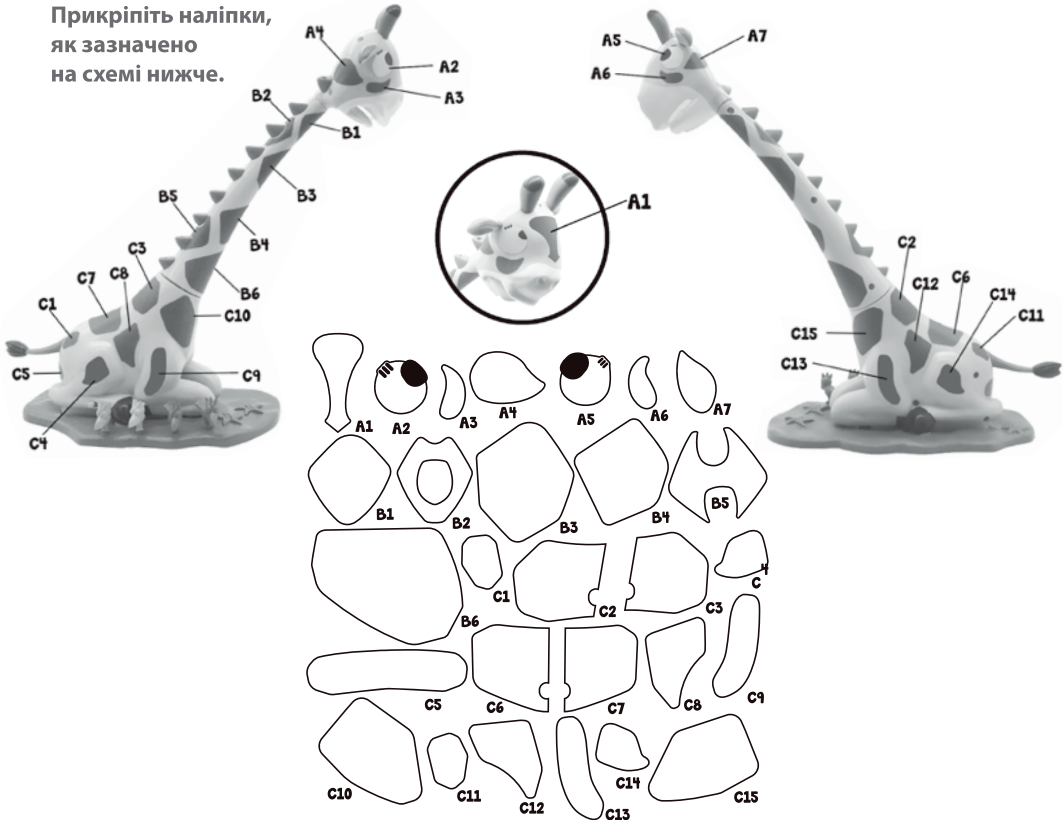
- 1 жирафа
- 1 аркуш із наліпками
- 4 різнокольорові птахи
- 1 ігровий кубик
- 1 аркуш із правилами гри

ЖИРАФА

**ПТАХИ БІГАЮТЬ ПО ШИЇ ЖИРАФИ.
ХТО ПЕРШИЙ ДІСТАНЕТЬСЯ ДО ГОЛОВИ ЖИРАФИ?**

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Прикріпіть наліпки,
як зазначено
на схемі нижче.



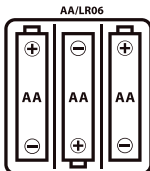
ВАЖЛИВІ ЗАСТЕРЕЖЕННЯ ЩОДО БАТАРЕЙОК

- Не використовуйте одночасно старі та нові батарейки.
- Не використовуйте одночасно лужні, сольові (вуглець-цинкові) та акумуляторні (нікель-кадмієві) батарейки.
- Не кидайте батарейки у вогонь. Недбале використання батарейок може призвести до вибуху або витоків електроліту.
- Виймайте батарейки з іграшки під час транспортування або у разі, якщо вона не буде використовуватися упродовж тривалого часу.
- Батарейки мають встановлюватися дорослими.

Інформація щодо утилізації: електричне та електронне обладнання, а також акумулятори не можна утилізувати разом із побутовими відходами. Споживачі мають повертати електричні та електронні пристрої, а також елементи живлення із завершенням строку їх використання до загальнодоступних пунктів збору пристроїв або до точок продажу.

ВСТАНОВЛЕННЯ
БАТАРЕЙОК

Встановіть
3 батарейки типу AA/
LR06, дотримуючись
полярності. Батарейки
до комплекту
не входять.



ЯК ГРАТИ

Встановіть жирафу на її базу. Кожен гравець отримує свого птаха, якого розмішує перед собою. Гравець, який має найдовшу шию, розпочинає гру натисканням кнопки «ON». Починає грати музика. Гравець кидає кубик і робить свій хід відповідно до отриманої цифри. Гра продовжується за годинниковою стрілкою.



СТОРОНА+1 ПЕРЕМІСТІТЬ СВОГО ПТАХА ВПЕРЕД НА ПЕРШЕ ВІЛЬНЕ МІСЦЕ, ЯКЕ ВИ ЗНАЙДЕТЕ НА ЖИРАФІ. ЯКЩО МІСЦЕ ВЖЕ ЗАЙНЯТО ІНШИМ ПТАХОМ, ПЕРЕХОДЬТЕ ДО НАСТУПНОГО.



СТОРОНА+2 ПЕРЕМІСТІТЬ СВОГО ПТАХА ВПЕРЕД НА 2 МІСЦЯ. ЯКЩО МІСЦЕ БУДЕ ЗАЙНЯТО, ПЕРЕХОДЬТЕ ДО НАСТУПНОГО.



СТОРОНА -1 ПЕРЕЙДІТЬ НА КРОК НАЗАД. ЯКЩО МІСЦЕ ПОЗАДУ ВАШОГО ПТАХА ЗАЙНЯТО, СТАНЬТЕ НА НАСТУПНЕ ВІЛЬНЕ МІСЦЕ.



СТОРОНА +1/СТРУСНУТИ ПЕРЕМІСТІТЬ ПТАХА НА ОДНЕ МІСЦЕ ВПЕРЕД, А ПОТІМ НАТИСНІТЬ НА ХВІСТ ЖИРАФИ. ЖИРАФА ПОЧИНАЄ ОБЕРТАТИ ШИЮ, І ОДИН АБО ДЕКІЛЬКА ПТАХІВ МОЖЕ ВПАСТИ. ЯКЩО ЦЕ СТАНЕТЬСЯ, ПТАХИ ПОВЕРТАЮТЬСЯ НА ПОЧАТОК ГРИ, КОЛИ НАСТАНЕ ЇХНЯ ЧЕРГА.



СТОРОНА +2/СТРУСНУТИ ПЕРЕМІСТІТЬ ПТАХА НА ДВА МІСЦЯ ВПЕРЕД, А ПОТІМ НАТИСНІТЬ НА ХВІСТ ЖИРАФИ.



СТОРОНА -1/СТРУСНУТИ ПЕРЕМІСТІТЬ ПТАХА НА ОДНЕ МІСЦЕ НАЗАД, А ПОТІМ НАТИСНІТЬ НА ХВІСТ ЖИРАФИ.

КІНЕЦЬ ГРИ: КОЛИ ПТАХ ДОСЯГАЄ ОСТАННЬОГО МІСЦЯ НА ВЕРШИНІ ЖИРАФА, ВІН ПЕРЕМАГАЄ!

ПОПЕРЕДЖЕННЯ!

Не призначено для дітей віком до 36 місяців. Використовувати під безпосереднім наглядом дорослої особи. Містить дрібні елементи – ризик задухи.

Вироблено в Китаї.

Splash Toys S.A.S

18 rue de la Côte Frileuse - 27640 BREUILPONT-FRANCE.



Артикул: ST30125



www.splash-toys.com