

ÉHES VÍZILOVAK TÁRSASJÁTÉK

A SZELEBURDI GOLYÓFALÓ JÁTÉK!

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE | 4 éves kortól

A DOBOZ TARTALMA:

Játéktábla (alap), 4 víziló-test, 4 vízilófej, 4 indítókar, 20 golyó, matricás lap

A JÁTÉK CÉLJA:

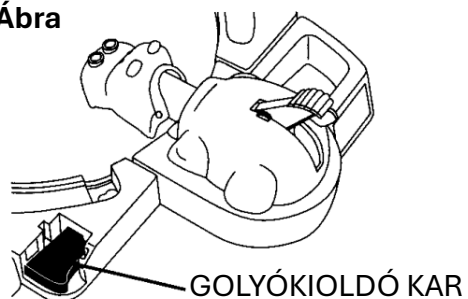
Az a víziló nyer, amelyik a legtöbb golyót „falja fel”!

A JÁTÉK ÖSSZESZERELÉSE:

Vegye ki a négy vízilófejet és a négy indítókart a műanyag zacskóból. A zacskót dobja ki.

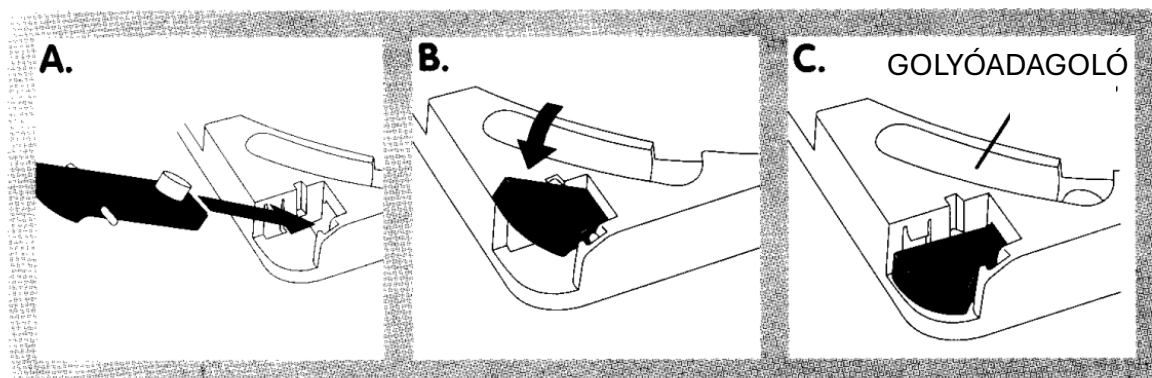
Az indítókarok rögzítése: Az 1. ábrán látható, hogyan néz ki egy megfelelően összeszerelt indítókar.

1. Ábra



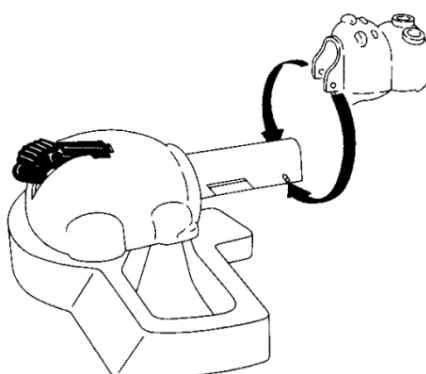
Helyezze a játéktáblát egy síkfelületre, és rögzítse a négy indítókart a 2. ábrán látható módon. Ügyeljen rá, hogy minden indítókaron a kerek gomb felfelé nézzen.

2. Ábra



A vízilófejek rögzítése: Illessze a négy vízilófejet a velük megegyező színű nyakakra. Egyszerre csak a fej egyik oldalát rögzítse, hogy a csap pontosan illeszkedjen a vízilófejen található furatba. Lásd a 3. ábrát.

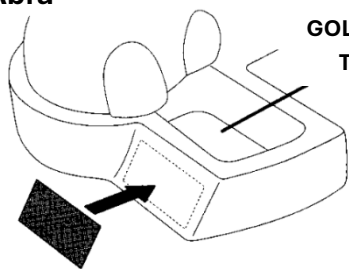
3. Ábra



A matricák felhelyezése:

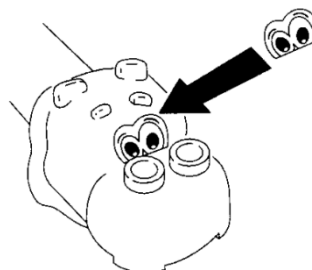
1. Óvatosan ragassza fel a megfelelő színű matricát mindegyik víziló-egységre a 4. ábrán látható módon.
2. Ragassza fel a megfelelő színű szem-matricákat mind a négy vízilóra az 5. ábra szerint.

4. Ábra



5. Ábra

GOLYÓGYŰJTŐ
TERÜLET

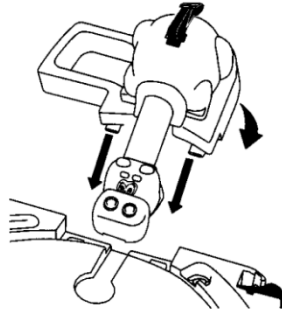


A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

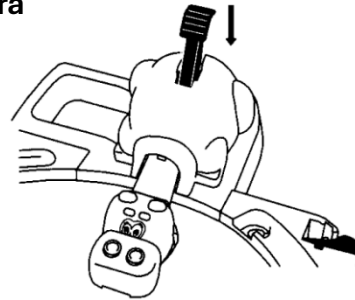
A víziló-egységek behelyezése:

1. Emelje meg a fejet, és csúsztassa az egyes víziló-egységeket az alapba a 6A ábrán látható módon, majd nyomja le őket a rögzítéshez.
2. A víziló aktiválásához nyomja le a farkát, hogy kioldja a nyakmechanizmust a 6B ábra szerint.

6A. Ábra



6B. Ábra



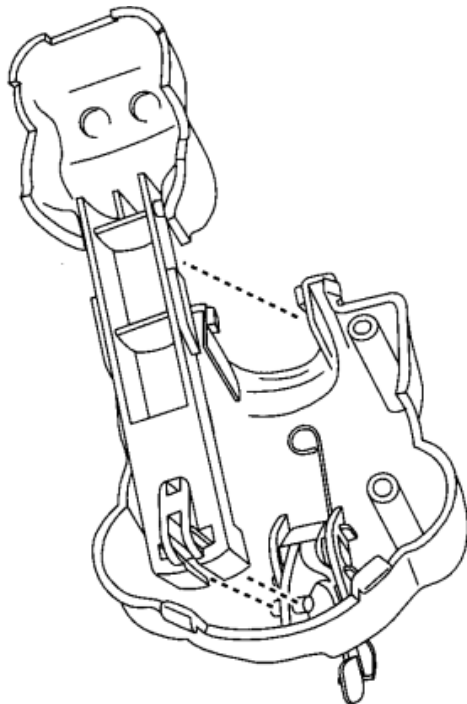
Javítási

útmutató

Ha a fej leesne, egyszerűen illessze vissza a 3. ábrán látható módon. Ha a test válna le, rögzítse újra a 7A–7C ábrák alapján.

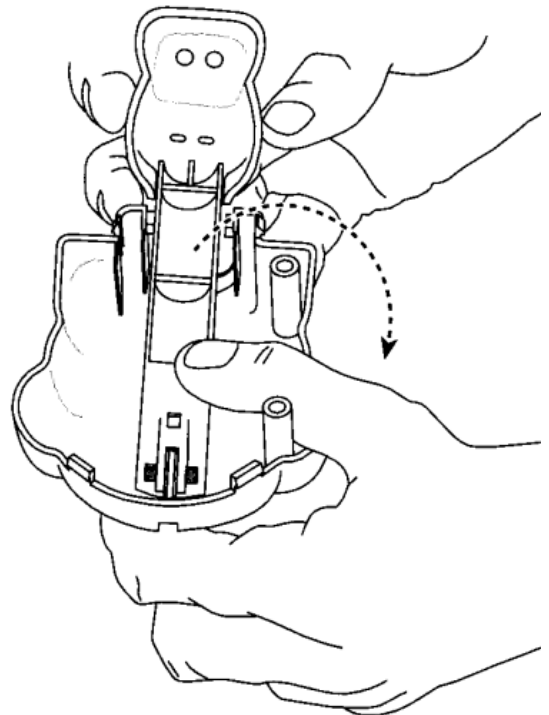
7A.

Fordítsa a víziló testét fejjel lefelé, és rögzítse a nyakat a farkrész alapjához az ábra szerint.



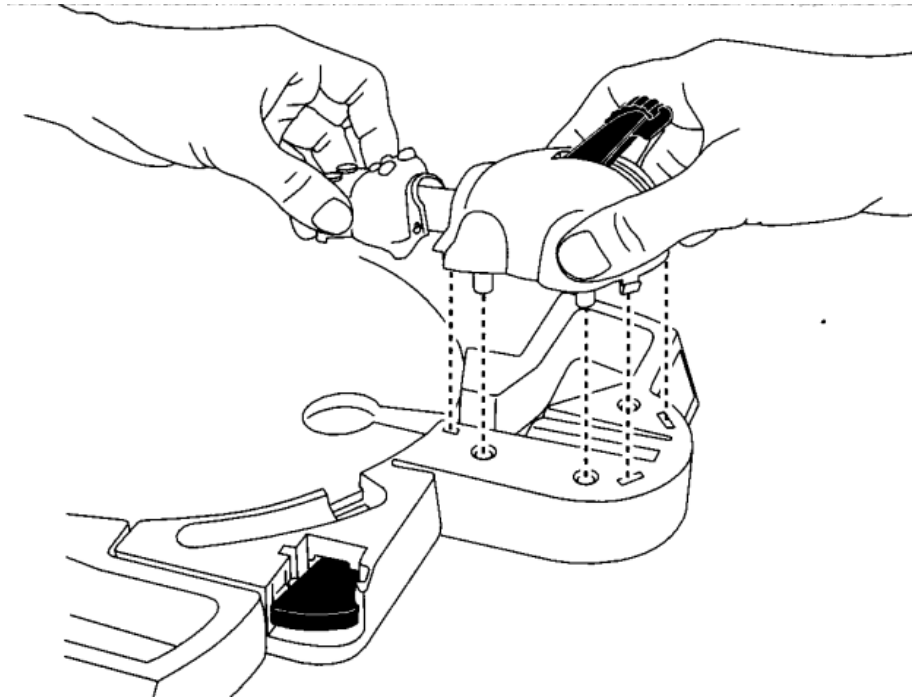
7B.

Először tartsa a nyakat a helyén, majd fordítsa a vízilót a talpára.



7C.

Ezután pattintsa vissza a vízilovat az alapra a képen látható módon. Ügyeljen rá, hogy a nyak a víziló belsejében rögzítve maradjon.



HOGYAN JÁTSSZUK?

Kezdő játék:

1. Válassz egy vízilovat, és tegyél 5 golyót a vízilovad melletti **golyóadagoló** területre (lásd a 2C ábrát). Minden játékos tegyen ugyanígy.
2. A kezdő játékos a golyókioldó kar (lásd 1. ábra) megnyomásával gurítson be egy golyót. Amint a golyó begurult, minden játékos próbálja meg a vízilovának farkát (az **indítókart**) nyomogatva bekapni azt, amíg valakinek nem sikerül.
 - **Megjegyzés:** A víziló farkát (az **golyókioldó kart**) teljesen le kell nyomni, majd teljesen fel kell engedni ahhoz, hogy a víziló megfelelően tudja falni a golyókat.
3. A következő játékos (az óramutató járásával megegyező irányban) szintén gurítson be egy golyót, és a folyamat ismétlődik.
4. Miután az összes golyót elfogyasztották, minden játékos megszámolja a golyóit a saját golyógyűjtő területén (lásd 4. ábra).
 - **A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb golyót szerezte meg!**

Játék haladóknak: Ez egy izgalmasabb, pörgősebb játékmód! Minden játékos egyszerre engedi be az összes golyóját, és mindenki egyszerre próbál meg minél többet bekapni közülük. A golyók elfogyása után az összeszámolás következik.

- **A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb golyót szerezte meg!**

TÁROLÁS:

A játék elpakolásához emeld ki a víziló-egységeket a játéktáblából. Mielőtt a dobozba tennéd őket, rögzítsd a vízilovak nyakát úgy, hogy lenyomod a farkukat (**golyókioldó kar**), és ezzel egyidejűleg felhúzod a fejüket. Helyezd a játéktáblát a doboz aljára, majd tedd rá a víziló-egységeket és a golyókat. A könnyű tárolás érdekében zárd le a fedelet.

FIGYELMEZTETÉS: FULLADÁSVESZÉLY – Apró alkatrészek. 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott. Golyókat tartalmaz.