

Конец игры

Как только один из игроков соберет своих крабиков, игра заканчивается. Этот игрок объявляется победителем.

Замечание: не забудьте после игры выключить игрушку.

Инструкция по пользованию

Установка батареек

Жоли работает от 3х батареек 1,5 V типа AA/LR6. Установка и замена батареек должна производиться взрослыми. Отсек для батареек находится в основании корпуса осьминога. Откройте крышку отсека с помощью отвертки. Установите батарейки, соблюдая полярность. Затем вновь закрепите 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.
- Запрещается замыкать полюса между собой
- 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 других источников тепла.
- Следить за тем, чтобы жидкость не попала внутрь Жоли.
- Фигурку Жоли разбирать нельзя.

Первая помощь

Если фигурка Жоли не работает должным образом, 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».

Внимание! Не предназначена для детей младше 3 лет. Мелкие детали, опасность заглывания и удушья.

Пожалуйста, сохраняйте инструкцию. В ней содержится важная информация

Внимание! Данная инструкция имеет приоритет перед любой иной документацией, предоставленной производителем.

Осьминог Жоли



Увлекательная игра на ловкость для 2-5 игроков в возрасте от 4 до 99 лет

Ravensburger® игра 21 105 0

Автор: A Big Ideas concept · Иллюстрации: Dynamo Limited
Дизайн: kinetic, DE Ravensburger · Фотографии: Christof Herdt
Ведущий проекта: Katja Volk

Содержание

- 1 осьминог (8 щупалец, 1 голова)
- 20 крабиков четырёх цветов
- 1 щипцы (цвет может меняться)

Цель игры

Целью игры является собрать трех крабиков (1 x разного цвета: синего, желтого, оранжевого и красного).



Ха-ха-ха! Какая потеха! Маленькие крабики нашли себе лучшего морского друга - осьминога Жоли, с кем можно вместе играть и веселиться без остановки. Вот только Жоли ужасно боится щекотки!

Игроки осторожно пытаются вытащить маленьких крабиков из-под щупалец осьминога. Напряжение возрастает! Игрокам потребуются ловкость, умение и чутьё, чтобы суметь схватить того или иного крабика. Если игрок дотронется щипцами до щупалец осьминога, тот начинает что есть мочи хохотать. Кто первым соберёт своих крабиков?

Перед первой игрой

Перед началом игры необходимо открыть отсек для батареек, расположенный в нижней части осьминога, и вложить 3 батарейки (AA/ LR6 1,5 V). Замена батареек должна производиться взрослыми. Чтобы открыть отделение для батареек, используйте отвертку. Обратите внимание на указания на странице 4.

225009

Ravensburger

Ravensburger

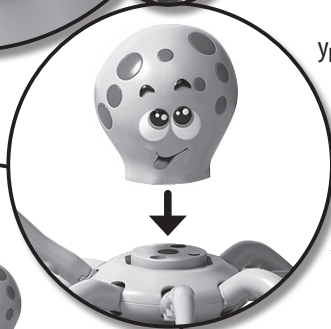
Подготовка к игре



Установите щупальца на корпусе осьминога. Их два вида. Вы можете узнать их по форме и двум различным символам на концах. Вставьте щупальца таким образом, чтобы символы на них соответствовали символам на корпусе осьминога.



Пусть в этом вам поможет взрослый.

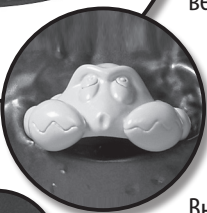


Указание для родителей: пожалуйста, не разрешайте детям двигать щупальца осьминога. Это может повредить механизм внутри корпуса.

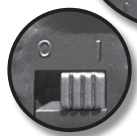
Установите голову на корпус осьминога.



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



Обратите внимание на то, чтобы клешни крабиков выглядывали наружу, чтобы вы их видели.



Внизу на скале находится выключатель. Передвинув кнопку в положение «1».

Установите осьминога на середину стола так, чтобы все игроки могли легко до него дотянуться.

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. Жоли начинает вращаться, а его щупальца двигаться вверх и вниз. Возьми в руку щипцы.

Попытайся щипцами осторожно вытащить одного крабика. Лучше всего вытаскивать снизу. При этом обращайте внимание на щупальца Жоли и избегайте контакта с ними.

2. Реакция Жоли

• Ты не коснулся Жоли:

Если тебе удалось снять со скалы крабика, не коснувшись при этом щупалец осьминога, ты можешь забрать крабика себе. Кладешь его перед собой, и в игру вступает следующий игрок.

Когда вынимаешь крабика, обращай внимание на его цвет. Если по ошибке ты взял крабика не того цвета, можешь подарить его любому игроку, кому нужен крабик этого цвета.

Если во время игры, когда ты вынимаешь крабика со скалы, один из них или даже несколько падает, ты забираешь себе того крабика, который тебе нужен. Всех остальных ты даришь другим игрокам, которым они необходимы. Если ни одному из игроков они не нужны, ты возвращаешь крабиков на скалу.

• Ты коснулся щупальца и Жоли засмеялся:

Если во время игры, когда ты вынимаешь крабика со скалы, ты вдруг коснулся щупальца осьминога Жоли, он начинает смеяться и вращаться: Жоли реагирует на любое прикосновение, так как ужасно боится щекотки.

Ты будешь вынужден вернуть только что пойманного крабика или крабика, 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.