Wiek 4+

RYBEK Nie Na Żarty

Gra

Zawartość:

Produkt wymaga 3 baterii AAA (LR03).
Nie zawarte w zestawie.

Przygotowanie do gry

- Za pomocą śrubokręta krzyżakowego otwórz komorę na baterię, znajdującą się na spodzie rybki.
- Włóż do środka 3 baterie AAA 1.5V (LR03) i zamknij z powrotem komorę za pomocą śrubokręta.
- Rozdziel 12 kart pomiędzy wszystkich graczy:
  - Jeśli w grze bierze udział 2 graczy, każdy z nich powinien posiadać po 6 kart.
  - Jeśli w grze bierze udział 3 graczy, każdy z nich powinien posiadać po 4 karty.
  - Jeśli w grze bierze udział 4 graczy, każdy z nich powinien posiadać po 3 karty.

Przebieg gry

1) Przesuń przełącznik na spodzie rybki na pozycję ON i umieść ją na podstawce z zestawu.
2) Rybek zacznie się teraz obracać w kierunku każdego z graczy i pytać: **„Gotowi do gry?”**.
   Kiedy Rybek odwróci się buzią w Twoim kierunku, naciśnij płetwę na jego grzbiecie. Jeśli Rybek obrócił się w kierunku pozycji niezajmowanej przez żadnego z graczy, nie naciskaj płetwy.
   Uwaga: Każdy z graczy powinien siedzieć nieopodal 1 z 4 pozycji określonych na podstawce.

3) Gra rozpoczyna się, kiedy Rybek odwróci się do jednego z graczy i zapyta o kartę, mówiąc np.:
   „Masz jedzonko?”
   „Uwieeelbiaaam jeść!”
   „Hej! Mam smaka na robaka!”
Gracz, do którego obrócił się Rybek, musi włożyć kartę w jego „usta”.
Pospiesz się! W przeciwnym razie, Rybek cię pominie!

Jeśli któryś z graczy nie zdąży „nakarmić” Rybka, ten zapyta smutno:
   „Co? Tak bez jedzonka?”
i obróci się do innego gracza.

Nie wkładaj karty, kiedy rybka się obraca.

4) Kiedy Rybek otrzyma kartę od jednego z graczy, wypowie jedną z kilku fraz. Na przykład:
   „Bomblastycznie!”
   „Pyszniutkie!”
   „Uwielbiam to!”
Następnie obróci się w kierunku innego z graczy i wyrzuci kartę w jego stronę. Gracz ten musi dołączyć kartę do swoich pozostałych kart. Nie zdziw się, jeśli Rybek kilkukrotnie wyrzuci kartę w stronę tego samego gracza… Tak też może się zdarzyć.

5) Koniec gry następuje, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart. Wówczas Rybek obróci się w jego stronę i poinformuje go:
   „Wygrywasz!”

Po skończonej zabawie wyłącz rybkę, przesuwając przełącznik na spodzie na pozycję OFF.

UWAGA: ŚRODKI OSTROŻNOŚCI
• Przed pierwszym użyciem przeczytaj dokładnie instrukcję. • Zawsze stawiaj podstawkę z rybką na płaskiej powierzchni. • Zawsze po skończonej zabawie wyłączaj rybkę.
• Nie używaj rybki w pobliżu wody. • Nie rozkładaj rybki na części.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na drobne elementy łatwe do połknięcia – ryzyko udławienia. W przypadku połknięcia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zamieszczone są informacje o zabawce. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie. Zabawka elektroniczna - nie jest przeznaczona do zabawy w wodzie. Nie przykładać do oczu lub twarzy. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić od tych pokazanych na opakowaniu. Wyprodukowano w Chinach

UWAGA:
- Upewnij się, że baterie zostały włożone zgodnie z polaryzacją (+/-) zaprezentowaną w komorze na baterie.
- Demontaż i wymiana baterii powinny być wykonane przez osobę dorosłą lub pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie należy ładować baterii, które nie są do tego przeznaczone.
- Baterie przed ponownym ładowaniem należy bezwzględnie usunąć z zabawki.
- Nie wolno dopuścić do zwarcia na zaciskach. Nie rób spięcia.
- Zużyte baterie należy niezwłocznie usunąć z zabawki.
- Nie należy mieszać baterii różnego typu, np. jednorazowych i baterii do ponownego ładowania, a także baterii nowych z używanymi.
- Nie należy zasilać zabawki za pomocą innych źródeł energii niż baterie alkaliczne. Nie podłączać produktu do innych źródeł prądu.
- Zużyte baterie należy wyrzucić do specjalnie oznakowanego pojemnika. Nie wrzucać baterii do ognia, mogą eksplodować lub wyciec.
- Gdy zabawka nie jest używana przez dłuższy czas lub baterie się wyczerpały, należy je niezwłocznie usunąć.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić czy produkt nie nosi śladów uszkodzenia elementów elektrycznych. W razie usterki, nie używać go do czasu naprawy.
- Należy używać baterii tylko tego samego typu lub baterii zalecanych na opakowaniu.
- Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zawarte są informacje o zabawce.

Nie likwidować ze stałymi odpadami miejskimi, lecz zbierać oddzielnie. Porzucenie lub niewłaściwe stosowanie substancji lub komponentów elektrycznych, które znajdują się w tym aparacie, może okazać się szkodliwe dla środowiska.
Symbol, na którym widnieje „pojemnik na śmieci na kółkach, z czarną kreską u dołu” oznacza, że niniejszy aparat został wprowadzony do handlu po 13/08/05 r. i podlega obowiązkowi zróżnicowanego zbierania odpadów.
Wszelkie nadużycia będą karane według prawa.

Producent:
Top Secret Toys International Ltd. , Suite UG305, Chinachem Golden Plaza, 77 Mody Road, Tsimshatsui East, Kowloon, Hong Kong, under various licenses from Rehco LLC.
Subject to pending patent and copyright applications under license from Rehco LLC.
Fish Food™ is a trademark of Rehco LLC under license to Top Secret Toys International Ltd.
©2015 Rehco LLC, Chicago, Illinois 60607, USA. All rights reserved.
Patents www.rehkemper.com/topsecrettoys/patents.

Importer / Dystrybutor:
Epee Polska Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 29 a
70-365 Szczecin
www.epee.pl

©Top Secret Toys International LLC