BG © 2008 Hasbro. Всички права запазени.
Дистрибутор за България ЕОН Ентъртейнмънт ООД
ул. Д. Хаджикоцев 9, 1421 София.
тел. 02 963 2920, факс 02 963 2122.
Съветваме ви да запазите адреса ни за бъдещи консултации. Цветовете и съдържанието може да се различават от показаните тук
www.eon-bg.com

CZ © 2008 Hasbro. Všechna práva vyhrazena.
Distribuci v ČR zajišťuje
Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29,
D-59494 Soest. Tel.: +420 234 633 193.
email: infoczsk@hasbro.de
Doporučujeme, abyste si zapsali naši adresu pro případný kontakt v budoucnosti. Výrobek se může lišit od ilustrací na obalu barevností i obsahem
www.hasbro.co.uk

EE © 2008 Hasbro. Koik oigused reserveeritud.
Anvol OÜ, Madikse 7, Maardu 74114.
Tel. 6388100.
Soovitame säilitada meie kontaktandmed.
Sisu ja värvid võivad erineda näidatust
www.anvol.ee

H © 2008 Hasbro. Minden jog fenntartva.
Magyarországon forgalomba hozza:
Hasbro Deutschland GmbH, Soest, Overweg 29.,
D-59494, Németország, tel.: +36 1 478-5077.
Információs iroda: Hasbro Magyarország Kft.,
Budapest, Peterdy utca 15., H-1071,
tel.: +36 1 478-5020.
Kérjük, őrizze meg adatainkat, esetleg a
későbbiekben szüksége lehet rájuk.
A színek és a formák a képtől eltérhetnek

HR © 2008 Hasbro. Sva prava pridržana.
Distributer za Hrvatsku:
Magma d.d., Baštijanova 52a, Zagreb.
Tel: + 385 1 3656 888
www.turbolimac.com
Preporučamo da sačuvate našu adresu za slučaj potrebe. Boje i sadržaj mogu se razlikovati od prikazanih

LT © 2008 Hasbro. Visos teisės saugomos.
Platintojas Lietuvoje:
UAB Voira. Betygalos g 2 Kaunas LT-47183.
Tel.: +370 37 30 11 30.
E-paštas: kaunas@voira.lt
Rekomenduojame išsaugoti adresą.
Produkto sudėtis ir spalvos gali skirtis nuo parodytų paveikslėliuose
www.voira.lt

LV © 2008 Hasbro. Visas tiesības aizsargātas.
Oficiālais izplatītājs Latvijā:
SIA «Anvol», Matīsa ielā 76/78 – 309, Rīgā, LV-1009,
tālr. 67312685.
Lūdzu saglabājiet adresi atsauksmēm.Krāsa un saturs var atšķirties no uz iepakojuma uzrādītās

PL © 2008 Hasbro. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Importer: Hasbro Poland Sp. z o.o., ul. Solec 22,
00-410 Warszawa.
Poleca się zachowanie adresu i paragonu na wypadek pytań lub reklamacji. Kolory i zawartość mogą rożnić się od pokazanych na obrazku.

RO © 2008 Hasbro. Toate drepturile rezervate.
S.C. Noriel Impex S.R.L.
Str. Lainici nr. 11, Sector 1
Bucharest, Romania
Tel. 021.222.72.52,
Email: office.noriel@norieltoys.ro
Culorile si continutul pot varia fata de cele indicate pe ambalaj. Pastrati ambalajul pentru ulterioare recomandari.

RUS © 2008 Hasbro. Все права защищены.
Дистрибьютеры в России:
ООО "Юнитойз-М" 127247 Москва, ул.
Восьмисотлетия Москвы, д. 41А,
www.hasbrorussia.ru
Мы советуем Вам сохранить наш адрес для последующих обращений Цвета и содержимое могут отличаться от указанных на иллюстрации.

SCG © 2008 Hasbro. Sva prava zadržana.
Distributer za Hrvatska, Srbiju, Crnu Goru i Bosnu i Hercegovinu: Magma d.d., Baštijanova 52a, Zagreb,
Hrvatska, tel. +385 1 3656888.
Preporučujemo da sačuvate našu adresu za kasnije potrebe. Boje i sadržaj mogu da se razlikuju u odnosu na one prikazane.
www.turbolimac.com

SK © 2008 Hasbro. Všetky práva vyhradené.
Distribúciu v SR zabezpečuje Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: +420 234 633 193.
Email: infoczsk@hasbro.de
Odporúčame vám, aby ste si zapísali našu adresu pre prípadný kontakt v budúcnosti. Výrobok sa môže líšiť od ilustrácií na obale farebnosťou aj obalom
www.hasbro.co.uk

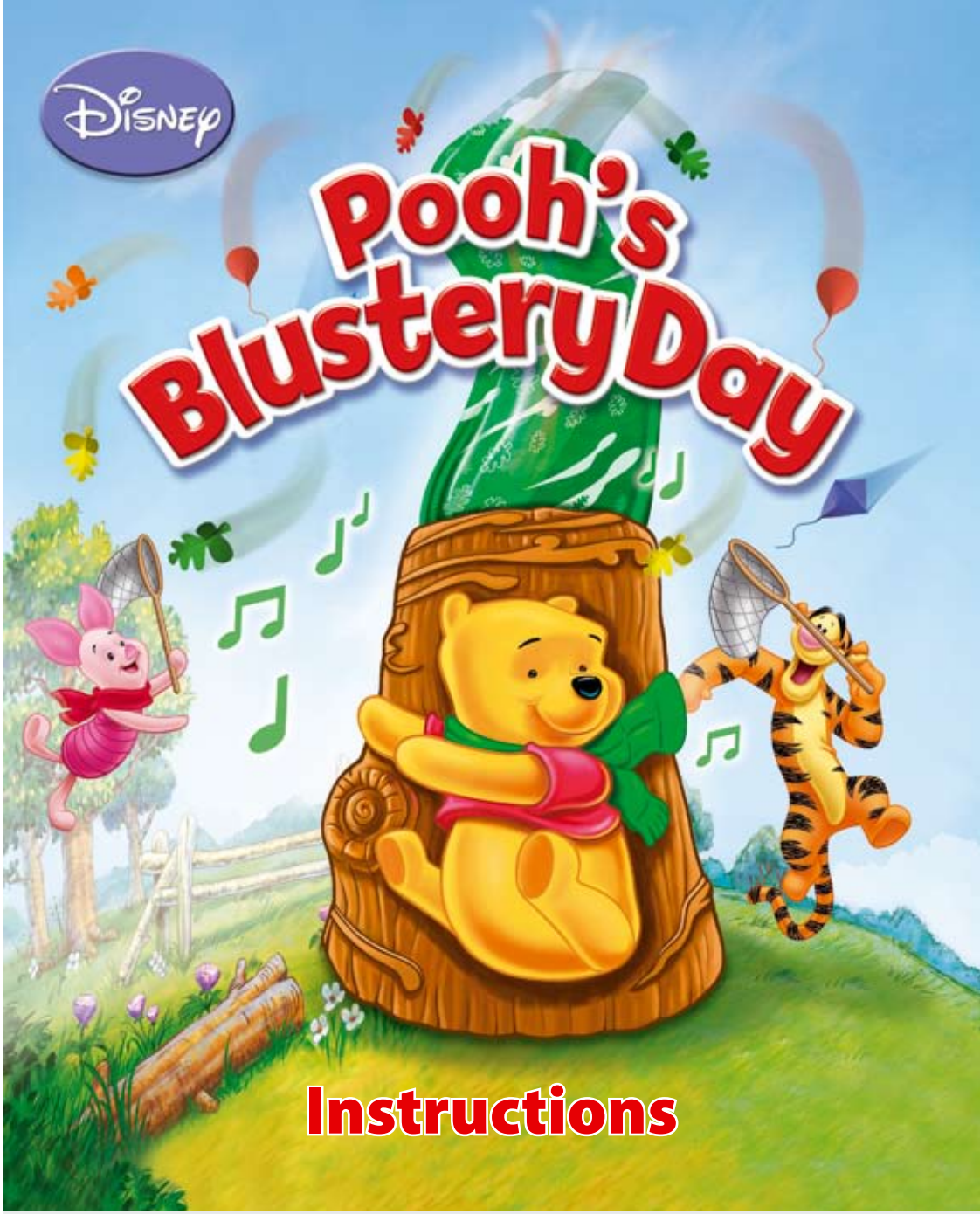
SLO © 2008 Hasbro. Vse pravice pridržane.
Uvoznik za Slovenijo: Spectra International, d.o.o.
Sinja Gorica 3 1360 Vrhnika Shranite naš naslova za nadalnjo uporabo. Barve in dekoracije se lahko razlikojejo od prikazanoga na sliki.
www.spectra.si

UA © 2008 Hasbro. Всі права захищені.
TOYTOY-Accent Toys, 01133, Україна, Київ,
бульвар Лесі Українки 21 А, офіс 75.
Тел./факс: +380-44-285-04-24.
Email: sales@toytoy.kiev.ua
Ми рекомендуємо Вам зберегти нашу адресу.
Кольори ті вміст можуть відрізнятися від вказаних на ілюстрації.

Hasbro

Made in China

0208 40912 619 00



AGE 3+

15

1-3 PLAYERS

PLAYSKOOL

Играта не е подходяща за деца под 3 години заради малки детайли – съществува опасност от задушаване.

Nevhodné pro děti do 3 let – nebezpečí vdechnutí malých částí.

Ei sobi alla 3 aasta vanustele lastele väikeste osade tõttu- lämbumisoht.

3 évnél fiatalabb gyermekek számára nem ajánlott, mert a játék apró alkatrészeit a gyermekek lenyelhetik és megfulladhatnak.

Igra nije namijenjena djeci mlađoj od 3 godine jer sadrži sitne dijelove (opasnost od gušenja).

Netinka jaunesniems kaip 3 metų vaikams, nes yra smulkių detalių.

Spēle nav piemērota bērniem līdz trīs gadu vecumam, jo satur sīkas detaļas, ar kurām bērns var aizrīties.

Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 roku życia z powodu zawartości małych elementów – grozi zakrztuszeniem.

Nu este propus copiilor sub 3 ani, deoarece copii pot sa înghită piesele mici ale jucăriei, care poate cauza sufocarea lor.

Не подходит для детей младше 3-х лет из-за наличия мелких деталей, опасность поперхнуться.

Nije pogodno za decu mlađu od 3 godine, jer sadrži sitne delove.

Nevhodné pre deti do 3 rokov – nebezpečenstvo vdýchnutia malých častí.

Ni primerno za otroke mlajše od treh let, saj lahko pogoltnejo ali vdihnejo drobne delce!

Не підходить для дітей молодше 3 років через дрібні частини – небезпека поперхнутися.

BG Български ..... 4 – 5

CZ Česky ..... 6 – 7

EE Eesti ..... 8 – 9

H Magyar nyelven ..... 10 – 11

HR Hrvatski ..... 12 – 13

LT Taisyklės lietuvių kalba ..... 14 – 15

LV Latviski ..... 16 – 17

PL Polski ..... 18 – 19

RO Indrumar Limba Romana ..... 20 – 21

RUS Русский ..... 22 – 23

SCG Srpski ..... 24 – 25

SK Slovensky ..... 26 – 27

SLO Slovensko ..... 28 – 29

UA Українська ..... 30 – 31

BG

СЪДЪРЖАНИЕ

Пластмасова основа, дърво, три мрежи и 30 летящи предмета.

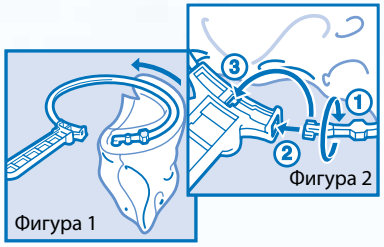
ЦЕЛ НА ИГРАТА

Да хванете колкото може повече неща в мрежата си. Оглеждайте се за неща като шала на Прасчо и опашката на Йори измежду листата.

СГЛОБЯВАНЕ

Как да сглобим мрежите:

1. Обърнете дръжките с лицето надолу и нанижете мрежите по обръчите (виж Фигура 1).
2. Щракнете обръчите на дръжките (виж Фигура 2).



ПОДГОТОВКА

1. Сложете летящите предмети в пластмасовата база.
2. Сложете стъблото на дървото отгоре и подравнете стрелката на дървото с тази на основата.
3. Поставете играта на земята далеч от други предмети.
4. Всеки играч да вземе мрежа и да застане около играта.

КАК ДА ИГРАЕМ

1. Включете играта с бутона на гърба на пластмасовата база.
2. Хванете основата на стъблото на дървото и го повдигнете внимателно нагоре докато не се изправи напълно. По време на цялата игра стъблото трябва да остане в това положение.
3. Щом летящите предмети започнат да излитат от дървото се опитайте да ги хващате в мрежата си. Никога не затваряйте отвора в края на стъблото с мрежите си.
4. Когато в дървото не останат летящи предмети, бързо вземете тези, които са паднали на земята и ги сложете в мрежата си.
5. Играта свършва, когато не остане нищо за хващане.
6. Изключете играта и пребройте предметите в мрежата си.

ПОБЕДИТЕЛЯТ

Печели този, който е уловил най-много предмети. Ако има равен резултат, играчите с равен брой предмети играят отново.

КАК ДА ИГРАЕМ САМИ

Може да играете сами и да видите колко предмета ще успеете да уловите от въздуха!

ЦЕННИ СЪВЕТИ

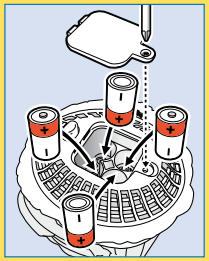
Ако летящите предмети не излитат както трябва, чукнете няколко пъти с ръка основата. Ако това не помага, изключете играта, свалете стъблото на дървото и разбъркате хубаво летящите предмети. Ако някои от тях са съвсем равни, смачкайте ги леко с ръка, за да летят по-добре. Ако и това не помага, може би е време да сложите нови батерии.

СЪХРАНЕНИЕ

Когато сваляте стъблото го откачете внимателно от основата – не дърпайте самото стъбло.

ВАЖНО: ИНФОРМАЦИЯ ЗА БАТЕРИИТЕ

Моля запазете този лист. Батериите трябва да бъдат сменяни от възрастен.



ВНИМАНИЕ:

1. Следвайте внимателно инструкциите. Използвайте само батерии от указания по-горе вид и ги поставяйте правилно, като внимавате за символите + и -.
2. Не смесвайте стари и нови батерии, или стандартни с алкални.
3. Изваждайте изхабени или стари батерии от играта.
4. Изваждайте батериите, ако няма да използвате продукта дълго време.
5. Внимавайте да не предизвикате късо съединение.
6. Ако този продукт предизвика или бъде повлиян от електрическа интерференция, моля отдалечете го включени електроуреди. Ако е необходимо извадете и поставете батериите отново, преди да го включите повторно.
7. НЕ ИЗПОЛЗВАЙТЕ БАТЕРИИ ЗА МНОГОКРАТНА УПОТРЕБА. НЕ ПРЕЗАРЕЖДАЙТЕ СТАНДАРТНИ БАТЕРИИ.

Този продукт и батериите му трябва да бъдат изхвърляни отделно, тъй като подлежат на рециклиране. Моля, не ги изхвърляйте в коша за боклук у дома си.

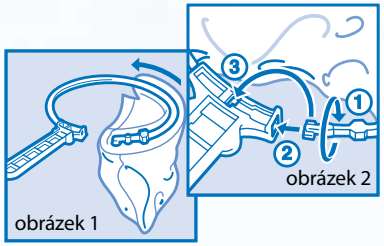
CZ

OBSAH
Plastová základna, kmen, 3 síťky a rukojeti a 30 vznášejících se předmětů.

CÍL HRY
Pochytat co nejvíce poletujících předmětů do síťky. Hledejte mezi listím i předměty jako je Prasátkova šála a Ijáčkův ocas.

SESTAVENÍ
Sestavení sítěk:

1. Otočte rukojeti a navlékněte sítě na obruče (viz obrázek 1).
2. Zaklapněte obruče do rukojetí (viz obrázek 2).



PŘÍPRAVA
1. Vložte všechny poletující předměty do plastové základny.
2. Nasaďte kmen a zarovnejte šipku na kmeni se šipkou na základně.
3. Postavte strom na podlahu, dále od jiných objektů.
4. Hráči si vezmou síťky a rozestaví se kolem stromu.

PRŮBĚH HRY
1. Zapněte hru posunutím vypínače v zadní části plastové základny.
2. Podržte základnu a vytáhněte kmen do plné výšky tak, aby směřoval rovně nahoru. Zajistěte, aby během hry kmen zůstal v této poloze.
3. Jakmile začnou předměty vylétávat, všichni hráči se je snaží chytat do sítěk. Síťkou nikdy nesmíte zakrývat otvor ve kmeni.
4. Když z kmenu nevylétávají další předměty, posbírejte ty, co spadly na zem, a vložte si je do síťky.
5. Hra skončí, když už jsou všechny předměty rozebrané.
6. Vypněte hru a spočítejte si předměty v síťkách.

VÍTĚZ
Ten, kdo nachytá nejvíce předmětů, vyhrává. Pokud budou někteří hráči mít stejný počet předmětů, musejí hrát znovu.

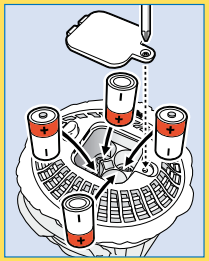
HRA PRO JEDNOHO
Hrajte sami a zjistěte, kolik předmětů dokážete pochytat ze vzduchu.

RADY A TIPY
Pokud předměty nevylétávají správně, zkuste do plastové základny několikrát klepnout. Pokud to nepomůže, hru vypněte, vyjměte kmen a předměty zamíchejte. Jsou-li některé předměty zcela rovné, zkuste je lehce pomačkat, aby lépe létaly. Pokud to nepomůže, může být zapotřebí vyměnit baterie.

USKLADNĚNÍ
Když vyjímáte kmen, zdvihněte ho z plastové základny – nevytahujte samotný kmen.

DŮLEŽITÉ: INFORMACE O BATERIÍCH

Tyto informace uschovejte pro pozdější použití. Baterie musí vyměňovat dospělá osoba.



POZOR:

1. Vždy pečlivě dodržujte pokyny. Používejte jen předepsané baterie a vkládejte je správně podle označení pólů + a –.
2. Nekombinujte staré a nové baterie ani klasické C-Zn baterie a alkalické baterie.
3. Slabé nebo vybité baterie z výrobku vyjměte.
4. Baterie z výrobku také vyjměte v případě, že ho nikdo nebude delší dobu používat.
5. Nezkratujte přívodní svorky.
6. Jestliže na tento výrobek působí lokální elektrické rušení nebo ho výrobek sám způsobuje, odneste jej z blízkosti jiných elektrických zařízení. V případě potřeby jej resetujte (vypnutím a opětovným zapnutím nebo vyjmutím a opětovným vložením baterií).
7. NEPOUŽÍVEJTE NABÍJECÍ BATERIE. NENABÍJEJTE JINÉ TYPY BATERIÍ.

Tento výrobek a jeho baterie musí být zlividovány odděleně ve vašem místním recyklačním centru. Nevyhazujte do odpadkového koše ve své domácnosti.

EE

KOMPLEKTIS ON:

Plastikust alus, puutüvi, 3 võrku ja käepidet ning 30 õhus lendlevat tükki.

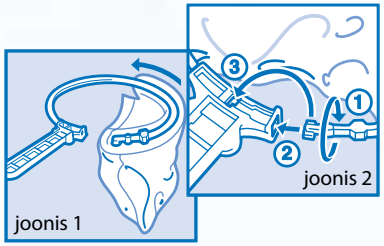
MÄNGU EESMÄRK

Püüda oma võrku kõige rohkem õhus lendlevaid tükke. Püüa lehtede seast kätte saada ka erilised asjad, nagu Notsu sall ja liahi saba!

MÄNGU KOKKUPANEMINE

Võrkude kokkupanemine:

1. Hoia käepidet esiosaga põranda suunas ja libista võrk rõnga ümber (vt joonis 1).
2. Kinnita rõngas käepideme külge (vt joonis 2).



MÄNGU VALMISPANEMINE

1. Pane kõik õhus lendlevad tükid plastikust alusesse.
2. Pane alusele tüvi, ühendades ühe noole tüvel ja teise noolega alusel.
3. Pane mäng maha teistest asjadest eemale.
4. Kõik mängijad võtavad võrgud ja seisavad mängu ümber.

KUIDAS MÄNGIDA?

1. Lülita mäng plastikust aluse tagaküljel olevast lülitist sisse.
2. Tõsta tüvi selle alumisest otsast kinni hoides üles, nii et kogu tüvi on sirgu ja suunatud otse üles. Jälgi, et tüvi mängu ajal samamoodi püsiks
3. Kui õhus lendlevad tükid tüvest välja tuhisevad, proovi need oma võrku püüda. Ära pane oma võrku kunagi tüve otsa.
4. Kui tüvest ei tule enam ühtki õhus lendlevat tükki, korja kokku need, mis maha kukkusid ja pane oma võrku.
5. Mäng on läbi, kui kõik tükid on kokku korjatud.
6. Lülita mäng välja ja loe kokku, mitu tükki su võrgus on.

VÕITJA

Võidab see, kes püüdis kõige rohkem tükke. Viigi korral mängivad viiki jäänud mängijad uuesti.

ÜKSINDA MÄNGIMINE

Mängi üksi ja vaata, kui palju tükke sa õhust kätte saad!

SOOVITUSED

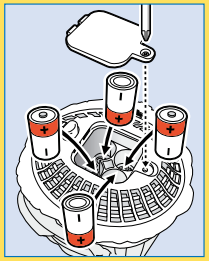
Kui õhus lendlevad tükid ei taha tüvest hästi välja tulla, koputa plastikust alust paar korda. Kui see ei aita, lülita mäng välja, eemalda tüvi ja sega õhus lendlevaid tükke. Kui mõni tükk on täiesti lamedaks muutunud, kortsuta neid kokku, et nad paremini lendaksid. Kui ka see ei aita, on arvatavasti aeg patareid välja vahetada.

MÄNGU KOKKUKORJAMINE

Tüve eemaldades tõsta see plastikust aluselt ära. Ära tüve ennast tõmba!

TÄHELEPANU: TEAVE PATAREIDEST

Palun säilitada käesolev teave edasiseks kasutamiseks. Patareisid peab vahetama täiskasvanu.



HOIATUS:

1. Alati järgida juhiseid tähelepanelikult. Kasutada ainult määratud otstarbeks ning kontrollida, et nad oleks õigesti sisestatud vastavatesse + ja – tähistatud pooluste pesadesse.
2. Mitte kasutada uusi ja vanu patareid üheaegselt või standardseid (süsinik-tsink) patareisid koos leeliseliste patareidega.
3. Eemaldada tühjad või kasutuskõlbmatud patareid tootest.
4. Eemaldada patareid ka siis, kui mäng pole pikka aega olnud kasutusel.
5. Mitte tekitada toiteterminaalide lühist.
6. Juhul kui toode põhjustab või saab kannatada kohalikust elektrihäirest, paigutage see eemale teistest elektriseadmetest. Kui vaja siis häälestage seade ümber (lülitades välja ja sisse või eemaldades ja uuesti sisestades patareisid).
7. MITTE KASUTADA UUESTILAADITAVAID PATAREISID. MITTE LAADIDA UUESTI MUUD TÜÜPI PATAREISID.

NB! Visake kasutatud patareid ainult selleks ette nähtud kohta.

H

TARTALOM

Műanyag alap, fatörzs, 3 háló és nyél, 30 db repülő tárgy.

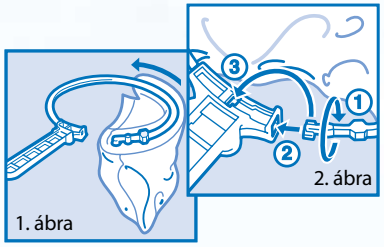
A JÁTÉK CÉLJA

Kapj el minél több levegőbe repült tárgyat a hálóddal. Figyelj nagyon a levelek közt repülő Malacka sáljára és Csacsi farkára!

ÖSSZESZERELÉS

A hálókat az alábbiak szerint rakd össze:

1. Fordítsd lefelé a fogót és csúsztasd a hálót a karika pereme körül. (lásd 1. ábra).
2. A karika szabad végét zárd össze a nyéllel. (lásd 2. ábra).



ÖSSZEÁLLÍTÁS

1. Tegyétek a repülő elemeket az alap belsejébe.
2. Illesszétek a törzset az alaphoz és igazítsátok a törzsön lévő nyilat az alapon lévő nyílhoz.
3. Helyezzétek a játékot a földre, előtte távolítsatok el minden felesleges akadályt.
4. Minden játékos fogjon egy hálót és álljon a játék köré.

A JÁTÉK MENETE

1. Kapcsoljátok be a játékot az alap hátulján lévő kapcsoló segítségével.
2. Emeljétek fel a levegőbe a törzset az alapjánál fogva egészen addig, amíg az teljesen egyenes lesz. Figyeljetek rá, hogy amíg a játék tart, így álljon a törzs.
3. Amint a tárgyak kirepülnek, próbáljátok meg azokat a hálótokkal elkapni. Tilos a hálóval lefedni a törzs nyílását.
4. Ha már nem repül ki több tárgy a fatörzsből, kapkodjátok fel a földön heverőket és tegyétek a hálótokba.
5. A játék akkor ér véget, amikor már nincs mit elkapni sem a levegőben, sem a földön.
6. Kapcsoljátok ki a játékot és számoljátok meg az elfogott tárgyakat.

A NYERTES

Aki a legtöbb tárgyat összegyűjtötte, az a nyertes!
A döntetlenre álló játékosok egy új, döntő játszmát játsszanak!

EGYÉNI JÁTÉK

Játssz egymagad, gyakorolj és számold meg, hány tárgyat tudsz elkapni a levegőben!

TANÁCSOK ÉS ÖTLETEK

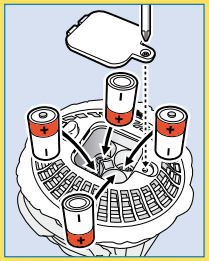
Ha a szélfútta tárgyak nem repülnek ki megfelelően, próbáljátok meg a törzs oldalát óvatosan megütögetni néhányszor. Ha ezután sem repülnek ki, kapcsoljátok ki a játékot, vegyétek le a törzset és keverjétek össze a repülő tárgyakat. Ha valamelyik repülő tárgy teljesen sima, gyűrögessétek meg, hogy jobban szárnyra kaphasson. Ha ez sem segít, itt az ideje az elemek cseréjének.

TÁROLÁS

A törzset a műanyag alapjánál fogva emeljétek le a tényleges alapról.
Sose rántsátok meg magát a törzset.

FONTOS: ELEMMEL KAPCSOLATOS INFORMÁCIÓ

Kérjük, tartsd meg ezt az útmutatót a jövőben előforduló kérdéses esetek megoldásához! Az elemeket mindig felnőtt cserélje!



FIGYELMEZTETÉS:

1. Mindig pontosan kövesse az utasításokat! Csak a meghatározott típusú elemeket használja, és bizonyosodjon meg arról, hogy jól helyezte be azokat a + és – polaritásnak megfelelően!
2. Ne használjon együtt régi és új elemeket, vagy szén- (szén-cink) elemeket alkáli elemekkel!
3. Távolítsa el a termékből a lemerült, vagy nem működőképes elemeket!
4. Távolítsa el a termékből az elemeket, ha huzamosabb ideig nem játszanak vele!
5. Ne zárja rövidre az elektromos végeket!
6. Ha a termék helyi elektromos interferenciát okoz, vagy arra interferencia hat, helyezze a terméket távolabb más elektromos eszközöktől! Ha szükséges, kapcsolja ki, majd újra be a berendezést, vagy távolítsa el és helyezze vissza az elemeket!
7. NE HASZNÁLJ ÚJRATÖLTHETŐ ELEMEKET! NE TÖLTS FEL MÁS TÍPUSÚ ELEMEKET!

Kérjük, ezt a terméket és az elemeket elkülönítve gyűjtse és juttassa el az Önhöz legközelebbi szemétgyűjtőhelyre vagy újrahasznosítóba. Ne dobja ki a háztartási szemétgyűjtőbe!

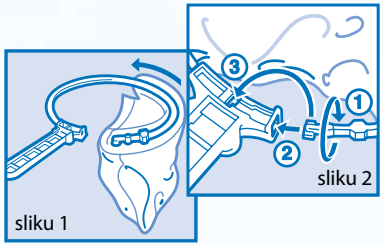
HR

SADRŽAJ
Plastično postolje, deblo, 3 mreže i ručke i 30 otpuhanih predmeta.

CILJ IGRE
Uhvatiti najviše otpuhanih predmeta u svoju mrežu. Dobro gledaj gdje su stvari poput Praščićeva šala i Sivkova repa među lišćem.

SASTAVLJANJE
Sastavljanje mreža:

1. Okreni ručke licem prema dolje i mreže provuci s jedne strane obruča na drugu (pogledaj sliku 1).
2. Obruče pričvrsti za ručke (pogledaj sliku 2).



POSTAVLJANJE IGRE
1. Postavi sve otpuhane predmete u plastično postolje.
2. Na postolje stavi deblo, a strelicu na deblu poravnaj sa strelicom na postolju.
3. Postavi igru na pod, daleko od ostalih predmeta.
4. Svaki igrač uzima mrežu te se svi smjeste oko igre.

IGRA
1. Uključi igru tako da pomakneš prekidač sa stražnje strane postolja.
2. Držeći postolje, podigni deblo tako da je sasvim razvučeno i usmjereno ravno u zrak. Za vrijeme igre pripazi da deblo ostane u ovom položaju.
3. Čim otpuhani predmeti izlete iz debla, svi ih pokušajte uloviti u vaše mreže. Ne smijete niti u jednom trenutku otvor debla prekriti mrežom.
4. Kada otpuhani predmeti prestanu izlijetati iz debla, zgrabi one koji su pali na zemlju i ubaci ih u mrežu.
5. Igra završava kada više nema predmeta koje treba uhvatiti.
6. Isključi igru i prebroji predmete u tvojoj mreži.

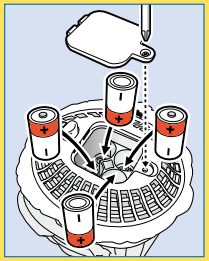
POBJEDNIK
Ako uhvatiš najviše predmeta, pobjeđuješ! Ako je rezultat neriješen, ti igrači igraju ponovno.

SOLO IGRA
Igraj sam i provjeri koliko predmeta možeš uhvatiti u zraku!

SAVJETI I NAPOMENE
Ako otpuhani predmeti ne izlijeću pravilno, pokušaj nekoliko puta lupnuti plastično postolje. Možeš i isključiti igru, odvojiti deblo od postolja i izmiješati otpuhane predmete. Ako je neki od otpuhanih predmeta potpuno ravan, ponovno ga raširi kako bi letio
bolje. Ako ovo ne pomaže, možda je vrijeme za promjenu baterija.

SPREMANJE IGRE
Kada skidaš deblo, podigni ga s plastičnog postolja – ne povlači deblo.

VAŽNO: Informacije o bateriji.
Molimo vas da sačuvate ovaj dokument za buduće potrebe. Baterije bi trebala zamijeniti odrasla osoba.



PAŽNJA:
1. Pažljivo slijedite uputstva. Koristite samo navedenu vrstu baterija, te pazite na polove + i – kod umetanja.
2. Ne stavljajte stare i nove baterije ili obične (karbon cink) sa baterijama s mogućnošću punjenja.
3. Izvadite istrošene ili skroz potrošene baterije iz proizvoda.
4. Izvadite baterije ako proizvod nije radio duže vrijeme.
5. Ne spajajte polove izvora energije.
6. Ako proizvod smeta, ili njemu smetaju ostali električni proizvodi, udaljite ga od njih.(ako je potrebno ugasite pa upalite uređaj ili izvadite pa umetnite baterije).
7. NE KORISTITE BATERIJE BATERIJE S MOGUĆNOŠĆU PUNJENJA. NE PUNITE DRUGE VRSTE BATERIJA.

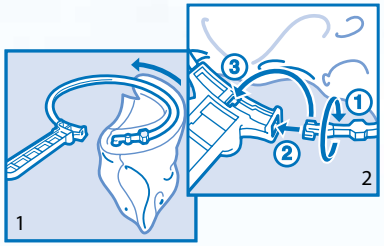
Ovaj proizvod i njegove baterije moraju se odvojeno odlagati u namjenske kontejnere za reciklažu. Nikako ih ne bacajte u kućni otpad.

LT

TURINYS
Plastikinis pagrindas, kamienas, 3 tinkleliai ir rankenos, 30 skraidančių objektų.

ŽAIDIMO TIKSLAS
Savo tinkleliu pagauti kuo daugiau vėjo blaškomų daiktų. Atidžiai ieškokite Asiliuko uodegėlės ir Paršelio šalikėlio tarp skriejančių lapų!

SURINKIMAS
Tinklo surinkimas:
1. Rankenas apverskite ir įkiškite jas į tinklelį.
2. Lankus įkiškite į rankenas.



PASIRUOŠIMAS
1. Įdėkite visus vėjo blaškomus daiktus į plastikinį pagrindą.
2. Uždėkite kamieną ir sugretinkite kamieno liniją su rodykle ant pagrindo.
3. Padėkite žaislą ant žemės, toliau nuo kitų daiktų.
4. Kiekvienas pasiima tinklelį ir stoja aplink žaislą.

ŽAIDIMAS
1. Įjunkite žaidimą, jungikliu kitoje plastikinio pagrindo pusėje.
2. Laikykite kamieno pagrindą, pakelkite kamieną tiek, kad jis visiškai išsitiestų. Toks jis turi būti viso žaidimo metu.
3. Kai vėjo blaškomi daiktai išskris, visi turi stengtis jų pagauti kuo daugiau su savo tinkleliais. Tinkleliu uždengti kamieno angos negalima.
4. Kai iš kamieno jau nebelekia jokių daiktų, griebkite likusius daiktus, kurie guli ant žemės ir dėkite sau į tinklelį.
5. Žaidimas baigiasi, kai nebelieka jokio daikto.
6. Išjunkite žaislą ir suskaičiuokite turimus daiktus.

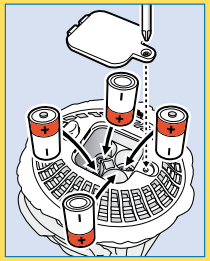
LAIMĖTOJAS
Jeigu pagavote daugiausia daiktų, laimėjote žaidimą! Jeigu yra lygiosios, tie žaidėjai žaidžia dar kartą.

SOLO ŽAIDIMAS
Žaisk vienas ir pažiūrėk, kiek daiktų pagausi ore!

PATARIMAI
Jeigu daiktai netinkamai išlekia iš kamieno, šiek tiek badaužykite plastikinį pagrundą. Arba išjunkite žaidimą, nuimkite kamieną ir sumaišykite daiktus. Jeigu kurie nors daiktai yra visiškai plokšti, šiek tiek suglamžykite juos, kad lengviau skrietų. Jei ir tai nepadeda, metas keisti baterijas.

LAIKYMAS
Kai nuimate kamieną, nukelkite jį nuo plastikinio pagrindo – netraukite tikrojo kamieno.

SVARBU: INFORMACIJA APIE MAITINIMO ELEMENTUS
Prašome išsaugoti šią informaciją. Baterijos turi būti keičiamos tik prižiūrint suaugusiems.



DĖMESIO:
1. Visuomet laikykitės instrukcijų. Naudokitės tik specifikuotas baterijas ir tinkamai jas įdėkite, taikydami pliuso ir minuso poliariškumo ženklus.
2. Nemaišykite senų ir naujų baterijų arba standartinių (anglies-cinko) ir šarminių baterijų.
3. Iš žaislo išimkite išsikrovusias arba pasenusias baterijas.
4. Jeigu su žaislu nebus žaidžiama ilgesnį laiką, išimkite iš jo baterijas.
5. Neužtrumpinkite maitinimo įvado.
6. Šis produktas gali daryti įtaką arba būti elektrinių trukdžių priežastimi, todėl patraukite jį toliau nuo kitų elektrinių prietaisų. Jei reikia, perkraukite (išjungdami („off“) ir vėl įjungdami („on“) arba išimdami ir vėl įdėdami baterijas).
7. NENAUDOKITE ĮKRAUNAMŲ BATERIJŲ. NEBANDYKITE ĮKRAUTI KITŲ TIPŲ BATERIJŲ.

Produktas ir išimti elementai esantys jame turi būti sunaikinti atliekų surinkimo centre. Nemeskite jų į buitinių atliekų surinkimo konteinerius.

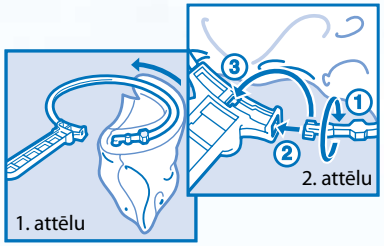
LV

Spēles komplekts
Plastmasas pamatne, stumbrs, trīs tīkliņi un 30 vēja aiznestu lietu.

Spēles uzdevums
Ar tīkliņu notveriet pēc iespējas vairāk lietu. Centieties starp lapām pamanīt personīgās mantas, piemēram, Sivēna šalli un ēzelīša Īā asti.

Salikšana
Tīkliņa salikšana:

1. Apvērsiet rokturi un uzvelciet tīkliņu uz stīpas (sk. 1. attēlu).
2. Nostipriniet stīpas galu rokturī (sk. 2. attēlu).



Sagatavošanās spēlei
1. Ielieciet visas vēja nestās lietas plastmasas pamatnē.
2. Iebīdiet stumbru pamatnē un nolīdziniet bultiņu uz stumbra pret bultiņu uz pamatnes.
3. Nolieciet rotaļlietu uz grīdas pēc iespējas tālāk no citiem priekšmetiem.
4. Paņemiet pa tīkliņam un nostājieties ap rotaļlietu.

Spēles gaita
1. Ieslēdziet rotaļlietu, pabīdot slēdzi plastmasas pamatnes aizmugurē.
2. Pieturot pamatni, iztaisnojiet stumbru, lai tas stāvētu vertikāli. Spēles gaitā raugieties, lai stumbs būtu vērsts uz augšu.
3. Kad gaisā sāk lidot vēja nestās lietas, centieties tās notvert ar tīkliņu. Nekādā ziņā neaizklājiet ar tīkliņu stumbra atveri.
4. Kad no stumbra vairs neizlido vēja nestās lietas, salasiet uz grīdas nokritušās mantas un ielieciet savā tīkliņā.
5. Spēle ir galā, kad vairs nav nekā, ko paņemt.
6. Izslēdziet rotaļlietu un saskaitiet lietas savā tīkliņā.

Uzvarētājs
Ja esat notvēris visvairāk lietu, esat uzvarējis. Neizšķirta gadījumā abiem dalībniekiem jāspēlē vēlreiz.

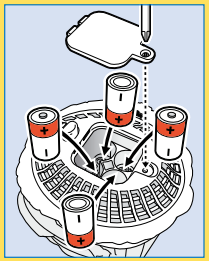
Solo
Spēlējiet vienatnē un saskaitiet, cik gaisā lidojošu lietu paspējat notvert.

Padomi
Ja vēja nestās lietas neizlido no stumbra, viegli uzsitiet pa plastmasas pamatni vai noņemiet stumbru un sajauciet vēja nestās lietas. Ja daži priekšmeti pārāk cieši pieguļ cits citam, pacilājiet tos, lai palīdzētu tiem labāk lidot. Ja ar to nepietiek, iespējams, pienācis laiks nomainīt baterijas.

Uzglabāšana
Noņemot stumbru, izceliet to no plastmasas pamatnes – nevelciet aiz stumbra.

SVARĪGI! INFORMĀCIJA PAR BATERIJĀM

Lūdzu, saglabājiet šo informāciju turpmākām uzziņām. Baterijas drīkst nomainīt tikai pieaugušais. Ja ierīce nedarbojas pareizi, piespiediet atiestates taustiņu uz tās pamatnes.



UZMANĪBU!

1. Vienmēr rūpīgi ievērojiet norādījumus. Izmantojiet tikai norādītā veida baterijas un pārliecinieties, ka ievietojat tās atbilstoši polaritātes + un – iezīmēm.
2. Vienlaikus neievietojiet ierīcē jaunas un lietotas baterijas vai parastās (oglekļa-cinka) un sārma baterijas.
3. Ja baterijas ir izlādējušās, izņemiet tās no ierīces.
4. Ja ilgu laiku nelietosiet ierīci, izņemiet no tās baterijas.
5. Neradiet kontaktspaiļu īssavienojumu.
6. Ja citas elektroierīces ietekmē šīs ierīces darbību vai šī ierīce ietekmē citu elektroierīču darbību, novietojiet to tālāk no pārējām elektroierīcēm. Atjaunojiet ierīces darbību (izslēdzot un atkal ieslēdzot to vai izņemot un ievietojot atpakaļ baterijas), ja nepieciešams.
7. NEIZMANTOJIET UZLĀDĒJAMĀS AKUMULATORU BATERIJAS. NEUZLĀDĒJIET CITU VEIDU BATERIJAS.

No šīs ierīces un tās baterijām jāatbrīvojas vietējā atkritumu pārstrādes centrā. Neizmetiet šos priekšmetus mājturības atkritumu tvertnē.

PL

ZAWARTOŚĆ

Pień drzewa (podstawa), korona (tuba), 3 siatki z rączkami, 30 rzeczy, które porywa wiatr.

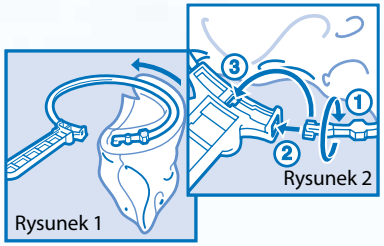
CEL GRY

Złapać jak najwięcej porwanych przez wiatr rzeczy. Uważaj na ogon Kłapouchego i szalik Prosiaczka wśród rozwianych liści!

MONTAŻ

Aby zamontować siateczki:

1. Odwróć uchwyty napisem do dołu i ostrożnie nawlecz siatkę na obręcz (rysunek 1).
2. Zamknij obręcz na rączce uchwytu (rysunek 2).



ZANIM ZACZNIESZ GRAĆ

1. Umieść wszystkie rzeczy, które porwie wiatr do środka pnia drzewa.
2. Umieść koronę na pniu.
3. Postaw grę na podłodze, z dala od innych przedmiotów.
4. Rozdaj po jednej siatce każdemu graczowi.

GRA

1. Włącz grę przesuwając przełącznik umieszczony z tyłu pieńka.
2. Utrzymując podstawę korony, unieś ją tak, by była w pełni rozłożona. Podczas gry korona drzewa powinna mieć cały czas taką pionową pozycję.
3. Gdy wiatr zacznie mocno wiać, szybko łap wszystkie wyfruwające rzeczy. Pamiętaj, że nie wolno zakrywać wylotu powietrza siatkami.
4. Kiedy listki przestaną wirować w powietrzu i niektóre z nich spadną na ziemię, włóż je szybko do siatki.
5. Gra kończy się, gdy wszystkie rzeczy zostaną złapane do siatek.
6. Wyłącz Kubusia Puchatka i policz, ile rzeczy udało Ci się uratować przed porwaniem ich przez silny wiatr.

ZWYCIĘZCA

Wygrywa ten, kto złapał do siatki najwięcej porwanych przez wiatr rzeczy! Jeśli jest remis, gracze o tej samej liczbie punktów muszą walczyć jeszcze raz.

JEDEN GRACZ

Możesz też grać sam! Sprawdź, ile złapiesz rzeczy zanim spadną na podłogę!

PORADY I WSKAZÓWKI

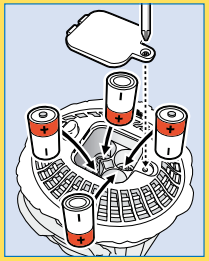
Drzewko z Kubusiem Puchatkiem powinno być ustawione na podłodze; może nie działać, gdy będzie ustawione na nierównej powierzchni lub gdy będzie trzymane w rękach. Jeśli porwane przez wiatr rzeczy, nie będą wyfruwać prawidłowo, wyłącz grę, zdejmij koronę i dobrze pomieszaj rzeczy w środku pieńka. Jeśli są pogniecione, wyprostuj je palcami, tak by z łatwością mogły wyfruwać. Jeśli to nie pomoże, prawdopodobnie oznacza to, że czas wymienić baterie.

PRZECHOWYWANIE

Usuń koronę z pnia drzewa delikatnie wyjmując ją; nie wyciągaj nic z jego plastikowej podstawy.

WAŻNE: INFORMACJA O BATERIACH

Zachowaj tę informację. Baterie powinny być wymieniane przez osobę dorosłą.



UWAGA:

1. Zawsze postępuj zgodnie z instrukcją. Używaj tylko zalecanych baterii i upewnij się, że wkładasz je zgodnie ze znakami + i -.
2. Nie mieszaj starych baterii z nowymi lub zwykłych z alkalicznymi.
3. Usuń zużyte baterie z zabawki.
4. Wyjmij baterie, jeśli nie będziesz używać zabawki przez dłuższy czas.
5. Nie wkładaj baterii przeterminowanych.
6. Jeśli produkt spowoduje spięcie elektryczne lub spięcie zakłóci jego działanie, należy odsunąć produkt od sprzętów elektrycznych. Wyłączyć i włączyć ponownie w razie potrzeby.
7. NIE UŻYWAĆ AKUMULATORKÓW. NIE DOŁADOWYWAĆ BATERII.

Prawidłowe usuwanie produktu (zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny). Po upływie okresu użytkowania, produktu nie należy usuwać z innymi odpadami pochodzącymi z gospodarstw domowych, ze względu na obecność w sprzęcie niebezpiecznych dla środowiska substancji. Czas rozpadu tych substancji jest często długi i wywierają one wpływ na życie ludzi albo poprzez kontakt bezpośredni albo przez narażenie na działanie wysokich stężeń, do jakich dochodzi w środowisku. Urządzenia te należy przekazać do punktu zbiórki w celu poddania recyklingowi. Informacja o punktach zbiórki dostępna jest w punktach sprzedaży detalicznej lub u lokalnych władz samorządowych.

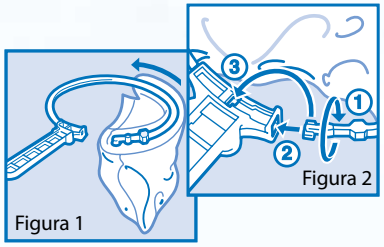
RO

CONTINUT
Baza de plastic, trunchi, 3 plase si manere si 30 de obiecte luate de vant.

SCOPUL JOCULUI
Sa prinzi in plasa cat mai multe din obiectele luate de vant. Fii atent mai ales la obiecte ca esarfa lui Piglet si codita lui Eeyore printre frunzele care zboara imprejur!

ASAMBLARE
Pentru a asambla plasele :

1. Intoarceti manerele cu fata in jos si prindeti plasa pe inel prin alunecare (vezi Figura 1).
2. Blocati inelele de manere (vezi Figura 2).



PREGATIREA JOCULUI
1. Puneti toate obiectele ce vor fi luate de vant in interiorul bazei de plastic.
2. Presati trunchiul deasupra si aliniati sageata de pe trunchi cu sageata de pe baza.
3. Asezati jocul pe podea, departe de alte obiecte.
4. Jucatorii isi vor lua fiecare cate o plasa si se vor aseza in jurul jocului.

CUM SE JOACA
1. Porniti jocul prin miscarea comutatorului de pe spatele bazei de plastic.
2. Tinand de baza de plastic, ridicati trunchiul astfel incat sa fie intins la maxim si este indreptat perfect in sus. In timpul jocului asigurati-va ca se mentine in aceasta pozitie.
3. Imediat ce obiectele incep sa zboare imprejur, jucatorii vor incerca sa le prinda in plase. Nu aveti voie sa acoperiti gura trunchiului cu plasa.
4. Cand nu mai sunt obiecte care sa zboare din trunchi, jucatorii se vor grabi sa adune cat mai multe din obiectele deja cazute pe jos si sa le puna in plasele lor.
5. Jocul se termina cand nu mai este nici un obiect de prins.
6. Opriti jocul si numarati-va obiectele din plasa.

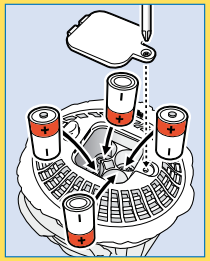
CASTIGATORUL
Jucatorul cu cele mai multe obiecte prinse in plasa este castigator! Daca exista jucatori cu scor egal, acestia vor juca din nou pentru a determina castigatorul.

JOCUL CU UN SINGUR JUCATOR
Joaca-te singur ca sa vezi cate din obiectele care zboara in jurul tau poti sa prinzi in plasa!

SFATURI
Daca obiectele nu zboara cum trebuie afara din trunchi, incercati sa loviti usor baza de cateva ori cu mana. Sau opriti jocul, indepartati trunchiul si amestecati bine obiectele in baza. Daca obiectele sunt plate, incercati sa le mai "infoiati" ca sa zboare cum trebuie. Daca nu ajuta, poate este cazul sa inlocuiti bateriile.

DEPOZITAREA
Cand indepartati trunchiul, ridicati-l de pe baza – nu trageti de trunchi.

IMPORTANT : INFORMATII REFERITOARE LA BATERII
Va rugam sa retineti aceste informatii pentru referinte ulterioare.
Bateriile trebuie inlocuite de un adult.



ATENTIE :

1. Urmati intotdeauna instructiunile cu atentie. Folositi doar bateriile specificate si fiti atenti la polaritatea acestora cand le introduceti in produs.
2. Nu amestecati baterii vechi cu baterii noi, sau standard (carbon-zinc) cu alcaline.
3. Inlaturati bateriile epuizate din produs.
4. Inlaturati bateriile daca nu intentionati sa folositi produsul o perioada mai indelungata.
5. Nu scurt-circuitati terminalele de alimentare.
6. Daca produsul cauzeaza sau este afectat de interferente electrice locale, indepartati-l de echipamentele electrice aflate in preajma. Resetati produsul (prin inchidere si apoi deschidere sau prin scoaterea si apoi re introducerea bateriilor) daca este necesar.
7. NU FOLOSITI BATERII REINCARCABILE. NU REINCARCATI ALTE TIPURI DE BATERII DECAT CELE REINCARCABILE.

Acest produs si bateriile pe care acesta le foloseste trebuie aruncate separate, la centrul local de reciclare. A nu se arunca la cosul de gunoi.

RUS

СОДЕРЖИМОЕ

Пластиковая база, ствол, 3 сачка с ручками и30 предметов, выдуваемых ветром.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Поймать как можно больше предметов своим сачком. Постарайтесь различить шарф Пятачка и хвост Иа-Иа среди листьев!

СБОРКА

Чтобы собрать сачки:

1. Переверните ручку лицом вниз и натяните сетку на круг (смотри Рисунок 1).
2. Закрепите круг на ручке (смотри Рисунок 2).

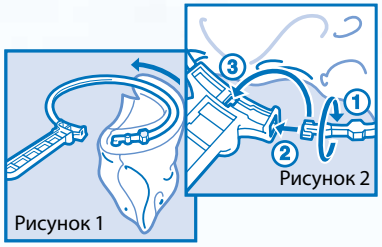


Рисунок 1
Рисунок 2

ВВЕДЕНИЕ

1. Сложите все предметы в пластиковую базу.
2. Нажмите на ствол, совместив его с границами на базе.
3. Поставьте игру на пол, вдалеке от других предметов.
4. Раздайте всем сачки и встаньте вокруг игры.

КАК ДА ИГРАЕМ

1. Включите игру, нажав на переключатель на задней стороне пластиковой базы.
2. Соединяя базу со стволом, сделайте так, чтобы он полностью раскрылся и стоял вертикально. Во время игры, следите, чтобы ствол стоял именно так.
3. Когда из ствола начнут вылетать предметы, старайтесь поймать их своими сачками. Никогда не накрывайте ствол сачком.
4. Когда предметы закончатся, соберите те, что упали на пол, и положите их в свой сачок.
5. Когда больше нечего ловить, игра заканчивается.
6. Выключите игру и подсчитайте свои очки.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Если вы поймали наибольшее количество предметов – вы выиграли! Если получается ничья, то нужно переиграть.

ИГРА В ОДИНОЧКУ

Поиграйте сами и проверьте, сколько предметов вы сможете поймать!

СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

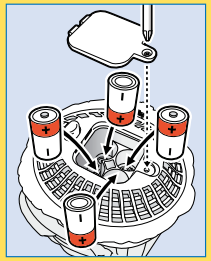
Если предметы плохо вылетают, попробуйте постучать по пластиковой базе. Или, выключите игру, отделите ствол и перемешайте предметы. Если предметы лежать слишком ровно, помешайте (встряхните) их, чтобы они лучше взлетали. Если это не помогает, возможно, пора заменить батарейки.

ХРАНЕНИЕ

Когда вы отделяете ствол, поднимите его с пластиковой базы – не тяните непосредственно базу.

Важно: Информация к батареям

Сохраните данную информацию для последующих справок.
Замена батарей должна производиться взрослыми.



Внимание:

1. Всегда следуйте инструкции. Используйте батареи указанного типа и удостоверьтесь, что вставили их правильно в соответствии с отметками полюсов «+» и «-».
2. Не вставляйте одновременно старые и новые батареи, а также обычные (углецинковые) батареи вместе с щелочными.
3. Удаляйте разрядившиеся батареи из изделия.
4. Вынимайте батареи из изделия, если не собираетесь играть в него долгое время.
5. Не замыкайте зажимы источника питания.
6. Если изделие будет создавать электрические помехи или само попадать под их влияние, отодвиньте его от другого электрооборудования. Выключите его и снова включите или достаньте и снова вставьте батареи, если потребуется.
7. НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПЕРЕЗАРЯЖАЕМЫЕ БАТАРЕИ. НЕ ПЕРЕЗАРЯЖАЙТЕ ДРУГИЕ ТИПЫ БАТАРЕЙ.

Данный продукт должен быть утилизирован отдельно от батареек в вашем локальном центре вторичной переработки отходов. Не выбрасывать в обычный мусорный контейнер.

SCG

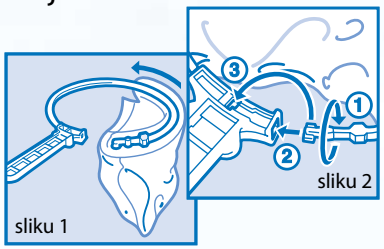
CILJ IGRE

Uhvatiti najviše oduvanih predmeta u svoju mrežu. Dobro gledaj gde su stvari kao što je Prasićev šal i Sivkov rep među lišćem.

SASTAVLJANJE

Sastavljanje mreža:

1. Okreni ručke licem prema dole i mreže provuci s jedne strane obruča na drugu (pogledaj sliku 1).
2. Obruče pričvrsti za ručke (pogledaj sliku 2).



POSTAVLJANJE IGRE

1. Postavi sve oduvane predmete u plastični stalak.
2. Na stalak stavi deblo, a strelicu na deblu poravnaj sa strelicom na stalku.
3. Postavi igru na pod, daleko od ostalih predmeta.
4. Svaki igrač uzima mrežu te se svi smeste oko igre.

IGRA

1. Uključi igru tako da pomeriš prekidač sa zadnje strane stalka.
2. Držeći stalak, podigni deblo tako da je sasvim razvučeno i usmereno ravno u vazduh. Za vreme igre pripazi da deblo ostane u ovom položaju.
3. Čim oduvani predmeti izlete iz debla, sve pokušajte da ih ulovite u vaše mreže. Ne smete ni u jednom trenutku otvor debla da prekrijete mrežom.
4. Kada oduvani predmeti prestanu izleći iz debla, zgrabi one koji su pali na zemlju i ubaci ih u mrežu.
5. Igra završava kada više nema predmeta koje treba da uhvatite.
6. Isključi igru i prebroji predmete u tvojoj mreži.

POBEDNIK

Ako uhvatiš najviše predmeta, pobeđuješ! Ako je rezultat nerešen, ti igrači igraju ponovo.

SOLO IGRA

Igraj sam i proveri koliko predmeta možeš da uhvatiš u vazduhu!

SAVETI I NAPOMENE

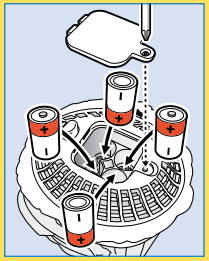
Ako oduvani predmeti ne izleću pravilno, pokušaj nekoliko puta da lupneš plastični stalak. Možeš i da isključiš igru, odvojiš deblo od stalka i izmešaš oduvane predmete. Ako je neki od oduvanih predmeta potpuno ravan, ponovo ga raširi da bi leteo bolje. Ako ovo ne pomaže, možda je vreme za promenu baterija.

ODLAGANJE IGRE

Kada skidaš deblo, podigni ga s plastičnog stalka – nemoj da vučeš deblo.

VAŽNO: INFORMACIJE O BATERIJAMA

Molimo vas da sačuvate ovo uputstvo. Baterije bi trebalo da menja odrasla osoba.



PAŽNJA:

1. Uvek pažljivo pratite uputstva. Koristite samo baterije naznačene na pakovanju i potrudite se da ih pravilno postavite, vodeći računa o polaritetu.
2. Ne mešajte stare baterije sa novim baterijama, ili standardne (karbon-cink) sa alkalnim baterijama.
3. Uklonite stare ili istrošene baterije iz proizvoda.
4. Uklonite baterije ako ne koristite proizvod duže vreme.
5. Ne prekidajte nikada dovod energije.
6. Ako ovaj proizvod izazove, ili bude izložen smetnjema lokalne električne mreže, pomerite ga od ostalih aparata na struju. Resetujte ga (isključivanjem pa ponovnim uključivanjem, ili vadjenjem pa ponovo stavljanjem baterija) ako je potrebno.
7. NE KORISTITE BATERIJE KOJE SE PUNE. NE PUNITE BATERIJE KOJE NISU ZA TO NAMENJENE.

Ovaj proizvod, zajedno sa baterijama, nakon upotrebe mora biti bačen u poseban reciklažni odeljak. Ne bacajte ga u običnu korpu za otpatke.

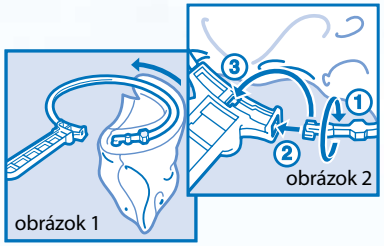
SK

OBSAH
Plastová základňa, kmeň, 3 sieťky a rukoväte a 30 vznášajúcich sa predmetov.

CIEĽ HRY
Pochytať čo najviac poletujúcich predmetov do sieťky. Hľadajte medzi lístím aj predmety, ako je Prasiatkov šál a Ijáčikov chvost.

ZOSTAVENIE
Zostavenie sieťok:

1. Otočte rukoväťou a navlečte siete na obruče (pozrite obrázok 1).
2. Zaklapnite obruče do rukovätí (pozrite obrázok 2).



PRÍPRAVA
1. Vložte všetky poletujúce predmety do plastovej základne.
2. Nasaďte kmeň a zarovnajte šípku na kmeni so šípkou na základni.
3. Postavte strom na podlahu, ďalej od iných objektov.
4. Hráči si vezmú sieťky a rozostavia sa okolo stromu.

PRIEBEH HRY
1. Zapnite hru posunutím vypínača v zadnej časti plastovej základne.
2. Podržte základňu a vytiahnite kmeň do plnej výšky tak, aby smeroval rovno nahor. Zaistite, aby počas hry kmeň zostal v tejto polohe.
3. Hneď ako začnú predmety vylietavať, všetci hráči sa ich snažia chytať do sieťok. Sieťkou nikdy nesmiete zakrývať otvor v kmeni.
4. Keď z kmeňa nevylietavajú ďalšie predmety, pozbierajte tie, čo spadli na zem, a vložte si ich do sieťky.
5. Hra sa skončí, keď sú už všetky predmety rozobrané.
6. Vypnite hru a spočítajte si predmety v sieťkach.

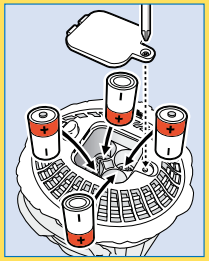
VÍŤAZ
Ten, kto nachytá najviac predmetov, vyhráva. Pokiaľ budú niektorí hráči mať rovnaký počet predmetov, musia hrať znovu.

HRA PRE JEDNÉHO
Hrajte sami a zistite, koľko predmetov dokážete pochytať zo vzduchu.

RADY A TIPY
Pokiaľ predmety nevylietavajú správne, skúste do plastovej základne niekoľkokrát klepnúť. Pokiaľ to nepomôže, hru vypnite, vyberte kmeň a predmety zamiešajte. Ak sú niektoré predmety celkom rovné, skúste ich trochu pokrčiť, aby lepšie lietali. Pokiaľ to nepomôže, môže byť potrebné vymeniť batérie.

USKLADNENIE
Keď vyberáte kmeň, zdvihnite ho z plastovej základne – nevyťahujte samotný kmeň.

DÔLEŽITÉ: INFORMÁCIE O BATÉRIÁCH



Prosím, uschovajte tieto informácie pre prípadné neskoršie nahliadnutie.
Batérie by mala vymieňať dospelá osoba.

POZOR:

1. Vždy starostlivo dodržujte pokyny. Používajte iba predpísané batérie a vkladajte ich správne podľa označenia pólov + a –.
2. Nekombinujte staré a nové batérie, ani klasické C-Zn batérie a alkalické batérie.
3. Slabé alebo vybité batérie z výrobku vyberte.
4. Batérie z výrobku vyberte tiež v prípade, že ho nikto nebude dlhší čas používať.
5. Neskratujte prívodné svorky.
6. Ak na tento výrobok pôsobí lokálne elektrické rušenie, alebo ho výrobok sám spôsobuje, premiestnite ho z blízkosti iných elektrických zariadení. V prípade potreby ho resetujte (vypnutím a opätovným zapnutím alebo vybratím a opätovným vložením batérií).
7. NEPOUŽÍVAJTE DOBÍJACIE BATÉRIE. NEDOBÍJAJTE INÉ TYPY BATÉRIÍ.

Tento výrobok a jeho batérie musia byť zlikvidované oddelene v miestnom recyklačnom centre. Nevyhadzujte do odpadkového koša vo svojej domácnosti.

SLO

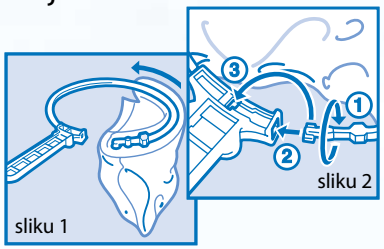
CILJ IGRE

Uhvatiti najviše oduvanih predmeta u svoju mrežu. Dobro gledaj gde su stvari kao što je Prasićev šal i Sivkov rep među lišćem.

SASTAVLJANJE

Sastavljanje mreža:

1. Okreni ručke licem prema dole i mreže provuci s jedne strane obruča na drugu (pogledaj sliku 1).
2. Obruče pričvrsti za ručke (pogledaj sliku 2).



POSTAVLJANJE IGRE

1. Postavi sve oduvane predmete u plastični stalak.
2. Na stalak stavi deblo, a strelicu na deblu poravnaj sa strelicom na stalku.
3. Postavi igru na pod, daleko od ostalih predmeta.
4. Svaki igrač uzima mrežu te se svi smeste oko igre.

IGRA

1. Uključi igru tako da pomeriš prekidač sa zadnje strane stalka.
2. Držeći stalak, podigni deblo tako da je sasvim razvučeno i usmereno ravno u vazduh. Za vreme igre pripazi da deblo ostane u ovom položaju.
3. Čim oduvani predmeti izlete iz debla, sve pokušajte da ih ulovite u vaše mreže. Ne smete ni u jednom trenutku otvor debla da prekrijete mrežom.
4. Kada oduvani predmeti prestanu izleći iz debla, zgrabi one koji su pali na zemlju i ubaci ih u mrežu.
5. Igra završava kada više nema predmeta koje treba da uhvatite.
6. Isključi igru i prebroji predmete u tvojoj mreži.

POBEDNIK

Ako uhvatiš najviše predmeta, pobeđuješ! Ako je rezultat nerešen, ti igrači igraju ponovo.

SOLO IGRA

Igraj sam i proveri koliko predmeta možeš da uhvatiš u vazduhu!

SAVETI I NAPOMENE

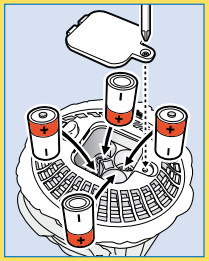
Ako oduvani predmeti ne izleću pravilno, pokušaj nekoliko puta da lupneš plastični stalak. Možeš i da isključiš igru, odvojiš deblo od stalka i izmešaš oduvane predmete. Ako je neki od oduvanih predmeta potpuno ravan, ponovo ga raširi da bi leteo bolje. Ako ovo ne pomaže, možda je vreme za promenu baterija.

ODLAGANJE IGRE

Kada skidaš deblo, podigni ga s plastičnog stalka – nemoj da vučeš deblo.

POMEMBNO: INFORMACIJE O BATERIJAH

Prosimo vas, da ta navodila shranite za uporabo v prihodnosti.
Baterije naj vedno zamenja odrasla oseba.



POZOR:

1. Vedno natančno upoštevaj navodila. Uporabljaj le določene baterije in prepričaj se, da jih vstaviš pravilno glede na oznaki za polarnost + in –.
2. Ne uporabljaj skupaj starih in novih baterij ali standardnih (ogljik-cink) in alkalnih baterij.
3. Izrabljene ali prazne baterije odstrani iz izdelka.
4. Odstrani baterije, če se z igračo dalj časa ne boš igral.
5. V napajalnih delih ne sme priti do kratkega stika.
6. Če izdelek povzroči ali nanj učinkujejo lokalne električne motnje, ga postavi stran od druge električne opreme. Če je potrebno, ga ponovno nastavi (izključi in ponovno vključi ali odstrani in ponovno vstavi baterije).
7. NE UPORABLJAJ BATERIJ ZA POLNJENJE. NE POLNI DRUGIH VRST BATERIJ.

Ta izdelek odvrzite ločeno v najbližji zbiralnik za recikliranje. Ne odvrzite tega izdelka v domači koš za smeti.

UA

ВМІСТ

Пластикова база, стовбур, 3 сачки з ручками та 30 предметів, що видуваються вітром.

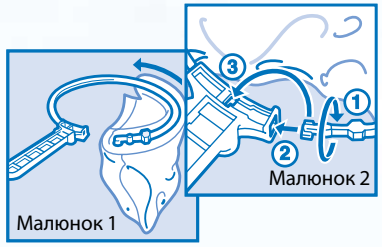
МЕТА ГРИ

Зловити якомога більше предметів своїм сачком. Намагайтеся розрізнити шарф П'ятачка і хвіст Іа-Іа серед листя!

ЗБІРКА

Щоб зібрати сачки:

1. Переверніть ручку обличчям вниз і натягніть сітку на коло (дивись Малюнок 1).
2. Закріпіть коло на ручці (дивись Малюнок 2).



ВВЕДЕННЯ

1. Складіть всі предмети в пластикову базу.
2. Натисніть на стовбур, сумістивши його з межами на базі.
3. Поставте гру на підлогу, далеко від інших предметів.
4. Роздайте всім сачки і встаньте навколо гри.

ГРА

1. Ввімкніть гру, натиснувши на перемикач на задній стороні пластикової бази.
2. Сполучаючи базу із стовбуром, зробіть так, щоб він повністю розкрився і стояв вертикально. Під час гри, стежте, щоб стовбур стояв саме так. Ї.
3. Коли із стовбура почнуть вилітати предмети, прагніть зловити їх своїми сачками. Ніколи не накривайте стовбур сачком.
4. Коли предмети закінчаться, зберіть ті, що впали на підлогу, і покладіть їх в свій сачок.
5. Коли більше нічого ловити, гра закінчується.
6. Вимкніть гру і підрахуйте свої очки.

ПЕРЕМОЖЕЦЬ

Якщо ви зловили найбільшу кількість предметів – ви виграли! Якщо виходить нічия, то потрібно переграти.

ГРА ПООДИНЦІ

Пограйте самі і перевірте, скільки предметів ви зможете зловити!

ПОРАДИ І ПІДКАЗКИ

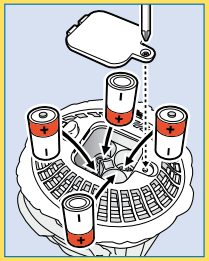
Якщо предмети погано вилітають, спробуйте постукати по пластиковій базі. Або, вимкніть гру, відокремте стовбур і перемішайте предмети. Якщо предмети лежать дуже рівно, перешкодьте (струсіть) їх, щоб вони краще злітали. Якщо це не допомагає, можливо, пора замінити батареї.

ЗБЕРІГАННЯ

Коли ви відокремлюєте стовбур, підніміть його з пластикової бази – не тягніть безпосередньо базу.

ВАЖЛИВО: ІНФОРМАЦІЯ ПО ЕСКПЛУАТАЦІЇ БАТАРЕЇ

Будь ласка, запам'ятайте цю інформацію для подальшого її використання. Батарею повинен замінювати хто-небудь з дорослих.



ЗАСТЕРЕЖЕННЯ:

1. Завжди уважно дотримуйтесь цих інструкцій. Використовуйте лише зазначені батареї та впевніться, що ви вставляєте їх вірно: щоб співпадало маркування полярності + та – .
2. Ніколи не змішуйте старі та нові батареї; стандартні батареї (вугільно-цинкові) з лужними.
3. Вийміть з виробу використані або непрацюючі батареї.
4. Вийміть батареї, якщо з виробом довгий час не грали.
5. Слідкуйте за тим, щоб не замкнуло затискач підключення джерела живлення.
6. Щоб уникнути локальних електричних поміх відсуньте цей виріб від іншого електричного обладнання. Повторно ввімкніть (вимкнувши, а потім знову ввімкнувши, або діставши і знову вставивши батареї) якщо це необхідно.
7. НЕ ВИКОРИСТОВУЙТЕ БАТАРЕЇ, ЩО ПЕРЕЗАРЯДЖАЮТЬСЯ. НЕ ПЕРЕЗАРЯДЖАЙТЕ ІНШІ ВИДИ БАТАРЕЙ.

Викидайте цей продукт та батарейки окремо одне від одного. Не викидайте цей продукт у домашнє відро для сміття.