

Jolly Остории

RUS



Веселая игра на сноровку для 2-5 игроков в возрасте от 4 до 99 лет

Ravensburger® игра 22 074 8

Автор: A Big Ideas concept - Иллюстрации: Dynamo Ltd.

Дизайн: DE Ravensburger, KniffDesign - Фотографии: Becker Studios

Ведущий проекта: Katja Volk

Ха-ха-ха! Какая потеха! Маленькие крабы нашли для себя в море отличного товарища для игр, лучшего и представить нельзя: осьминог Жоли. Ничто не мешает игре, кроме того, что Жоли ужасно боится щекотки!

Игроки осторожно пытаются вытащить маленьких крабов из под рук осьминога. Напряжение возрастает! Игрокам потребуется умение и чутьё, чтобы суметь схватить того или другого краба. Если игрок дотронется щипцами до одной из рук осьминога, тот начинает что есть мочи хохотать. Кто первым соберёт своих крабов?

Содержание

- 1 осьминог (8 рук, 1 голова)
- 20 крабов четырёх цветов
- 1 щипцы
(цвет может меняться)

Цель игры

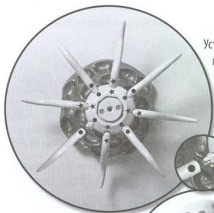
Целью игры является собрать соответственно голубых, желтых, оранжевых и красных крабов.



Перед первой игрой

Перед началом игры необходимо открыть нижнюю часть осьминога и вложить 3 батарейки (AA/ LR6 1,5 Volt). Это должен сделать взрослый. Чтобы открыть отделение для батарей, используйте отвертку. Обратите внимание на указания на странице 20.

Подготовка к игре



Установите на теле осьминога руки. Их два вида, вы можете узнать их по форме и двум различным символам на концах. Вставьте руки таким образом, чтобы символы на руках соответствовали символам на теле осьминога.



Пусть в этом вам поможет взрослый.



Указание для родителей: Пожалуйста, не разрешайте детям двигать руки осьминога вручную. Это может повредить механизм внутри корпуса.

Установите голову на тело осьминога.



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



Обратите внимание на то, чтобы клешни крабов были наружу и вы их видели.



Внизу на скале находится выключатель.

Передвинув кнопку в положение «1» вы играете на уровне начинающих. Если вы считаете себя экспертом, то переведите кнопку в положение «2».

Установите осьминога на середину стола так, чтобы все игроки могли легко достичь его.

Игра начинается!

Начинает самый младший игрок. Дальше игра идет по часовой стрелке.

1. Ловля краба

Как только подходит твоя очередь, ты нажимаешь на голову осьминога, слышится характерный звук арфы. Жоли начинает вращаться, а его руки двигаться вверх и вниз. Возьми в руку щипцы.

***Указание для родителей:** Как только Жоли начинает вращаться, устанавливается и его чувствительность на прикосновения. Это происходит тогда, когда раздаётся звук арфы. В это время прикасаться к осьминогу нельзя ни в коем случае. Если всё-таки игрок дотронулся до одной из рук осьминога, раздаётся смех, и осьминога нужно запускать вновь. Для старта и отключения необходимо нажать на голову.*

Как только отзвучат звуки арфы, попытайся щипцами осторожно вытащить одного краба. Лучше всего вытаскивать снизу. При этом обращай внимание на руки Жоли и избегай касаться их.

2. Реакция Жоли

• Ты не коснулся Жоли:

Если тебе удалось снять со скалы краба, не прикоснувшись при этом ни к одной руке осьминога, ты можешь забрать краба себе. Кладешь его перед собой, а в игру вступает следующий игрок.

При собирании обращай внимание на то, какого цвета краб тебе нужен: Если по ошибке ты взял краба не того цвета,

можешь подарить его любому из своих партнёров, кому нужен краб этого цвета.

Если при собирании со скалы падает ещё один или несколько крабов, ты забираешь себе того краба, который тебе нужен. Всех остальных крабов ты даришь партнерам, которым они необходимы. Если ни одному из твоих партнеров не нужно, ты возвращаешь крабов на скалу.

Иногда внезапно Жоли начинает смеяться и прекращает вращаться. Если это происходит во время твоего хода, тебе повезло: ты можешь спокойно забрать себе краба. Твой ход заканчивается. В игру вступает следующий игрок, он нажимает на голову осьминога и будит его.

• Ты коснулся руки и Жоли засмеялся:

Если во время собирания крабов ты коснулся руки Жоли, чувствительный к щекотке Жоли реагирует. Он смеётся и начинает вращаться. Ты вынужден отдать обратно только что пойманного краба или краба, 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.

Конец игры

Как только один из игроков собирает своих крабов, игра заканчивается. Этот игрок объявляется победителем.

Замечание: Не забудь после игры выключить игрушку.

Инструкция по пользованию

Установка батареек

Жоли работает от 3х батареек 1,5 V типа AA/LR6. Установка и смена батареек проводится взрослыми. Отсек для батареек находится в основании осьминога. Откройте крышку отсека с помощью отвертки. Установите батарейки, соблюдая полярность. Затем вновь закрепить 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.
- Рекомендуется использовать алкалиновые 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 не размещать вблизи источников тепла.
- Следить за тем, чтобы жидкость не попала внутрь Жоли.
- Разбирать Жоли нельзя.

Первая помощь

Если Жоли не функционирует, так как должен, 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 на несколько минут и попытайтесь снова.

Жоли не реагирует на включение:

Проверьте, не находится ли выключатель в позиции «0».

Внимание! Игра не для детей до 36 месяцев.

Мелкие детали, можно проглотить и задохнуться.

Пожалуйста, сохраняйте инструкцию, содержит важную информацию.