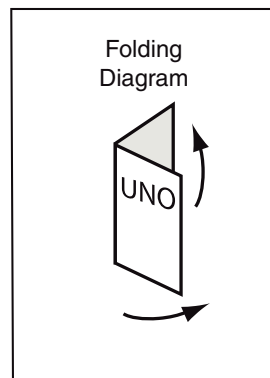




Black Plate
Prints
Black

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Whac-N-Mole Arcade Instl
Toy No.:	T8732
Part No.:	0627
Trim Size:	11" W x 8.5" H
Folded Size:	5.5" W x 8.5" H
Type of Fold:	4 panel / 2 sided
# colors:1 (one) both sides Black	
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	



Size: 11" x 8.5" Color: 1C + 1C

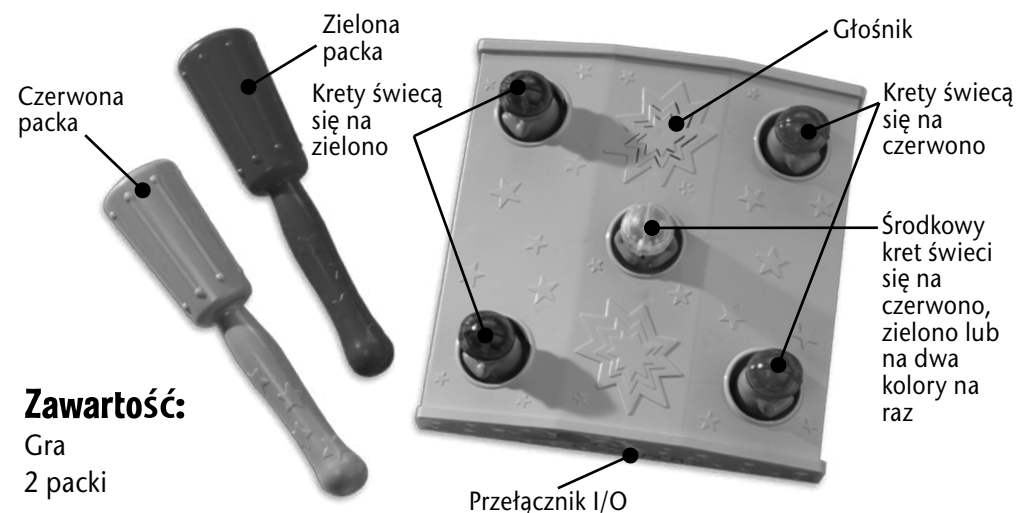
T8732 Whac-N-Mole Arcade 1L POLISH (PP1)

©2012 Mattel. All Rights Reserved.
Dystrybutor: Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 31 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa.
Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.



RETY! KRETY!

Nieźnośnie krety pojawiają się dosłownie wszędzie czy możesz dorwać je wszystkie? Kiedy krety się zapalają, musisz je szybko pacnąć!

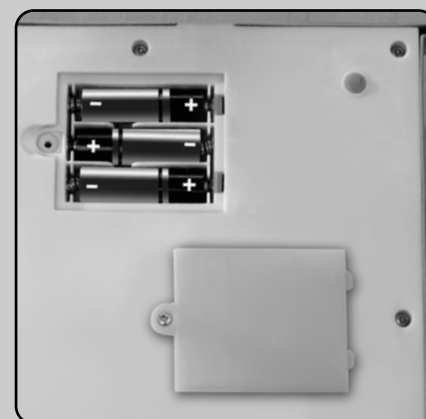


Zawartość:

Gra
2 packi

JAK WYMIENIĆ BATERIE

Gra O rety! Krety! wymaga 3 baterii AA (nie dołączone do zestawu). Używaj wyłącznie baterii alkalicznych. Zabawka może nie działać po włożeniu baterii innego typu.



Odkręć pokrywę przedziału na baterie na spodzie gry śrubokrętem Phillips (nie jest dołączony do zestawu) i otwórz go.

Włóż do przedziału 3 baterie alkaliczne typu AA (LR6), jak na rysunku.

Założ pokrywę, wsuwając wypustki w odpowiednie otwory. Następnie dociśnij pokrywę i dokręć wkręty.

W przypadku złego działania gry, sprawdź poprawność włożenia baterii. Baterie należy wymienić, jeśli dźwięk jest zniekształcony.

INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZNEGO KORZYSTANIA Z BATERII

W wyjątkowych sytuacjach baterie mogą wyciekać, co może spowodować poparzenia chemiczne lub zniszczyć produkt.

Aby uniknąć wycieków baterii, należy postępować zgodnie z poniższymi zaleceniami:

- Nie ładować ponownie baterii jednorazowego użytku.
- Przed ładowaniem akumulatorów wyjąć je z zabawki (produktu).
- Akumulatory mogą być ładowane jedynie pod kontrolą osoby dorosłej.
- Nie łączyć baterii różnych typów: alkalicznych, standardowych (cynkowo-węglowych) oraz akumulatorów (niklowo-kadmowych).
- Nie stosować jednocześnie baterii starych i nowych.
- Stosować wyłącznie baterie tego samego typu lub odpowiedniki, zgodnie z zaleceniami.
- Baterie należy wkładać zgodnie z ich polaryzacją.
- Zawsze wyjmować zużyte baterie z urządzenia.
- Nie należy zwierzać styków wewnątrz schowka na baterie.
- Baterie należy utylizować zgodnie z wymogami bezpieczeństwa.
- Nie wyrzucać tego produktu do ognia. Baterie wewnątrz mogą wybuchnąć lub wyciekać.

Dbaj o środowisko – nie wyrzucaj tego produktu razem z odpadami domowymi (Dyrektywa 2002/96/WE). Dowiedz się od lokalnych władz, jakie są możliwości recyklingu w Twojej okolicy.



PRZYGOTOWANIE DO ZABAWY

Ustaw grę na płaskiej powierzchni.

Przełącz włącznik ON/OFF w pozycję "ON". Usłyszysz "O rety! Krety!" Jesteś gotów do gry!

Gra poprosi o wybranie najpierw liczby graczy, a następnie poziomu. Jeśli chcesz ustawić grę na jednego gracza, pacnij czerwonego kreta. Dla 2 graczy pacnij zielonego kreta.

Aby ustawić pierwszy poziom, pacnij czerwonego kreta. Aby ustawić drugi poziom, pacnij zielonego kreta.



Na drugim poziomie gry zapala się więcej kretów i chowają się szybciej niż na pierwszym poziomie.

Gdy gra się skończy, możesz rozpocząć nową grę uderzając któregokolwiek kreta, gdy gra jest wciąż włączona. Ponownie zostaniesz zapytany o liczbę uczestników oraz poziom gry.

1 gracz:

Cel: pacnij tak dużo świecących się kretów, jak to możliwe, zanim upłynie czas.

Jak grać

- Po skończonym odliczaniu, gracz używając jednej z pałek uderza świecącego się na czerwono lub zielono kreta. Szczególnie uważaj na środkowego kreta. Gdy zapali się on na czerwono i zielono, uderz go szybko, bo w ten sposób otrzymasz dodatkowe punkty, a nie będzie on świecił długo!
- Pacnięcie kreta, który się nie świeci powoduje odjęcie punktów z ogólnej liczby punktów.
- Gra zasygnalizuje, kiedy do końca zostanie Ci tylko 5 sekund.
- Po tym, jak gra powie "Stop!", dowiesz się ile kretów pacnąłeś.

2 graczy:

Cel: pacnij więcej kretów świecących się w Twoim kolorze, niż Twój przeciwnik.

Jak grać:

- Każdy gracz wybiera kolor i upewnia się, że to kolor, który się przed nim świeci.
- Po zakończeniu odliczania, każdy z graczy używa kolorowej pałki, aby pacnąć kreta, gdy zaświeci się on w jego kolorze.
- Gracz powinien szczególnie uważać na środkowego kreta, gdyż jest on szalony. Każdy gracz powinien pacnąć środkowego kreta, tylko wtedy, gdy zaświeci się on jego kolorem, ponieważ jest to kolor, za który gracz otrzyma punkty.
- Pacnięcie kreta, który się nie świeci powoduje odjęcie punktów z ogólnej liczby punktów.
- Gra zasygnalizuje, kiedy do końca zostanie Ci tylko 5 sekund.
- Po tym, jak gra powie "Stop!", dowiesz się ile kretów pacnąłeś.
- W przypadku remisu zapalą się wszystkie światła i nikt nie zostanie ogłoszony zwycięzcą. Możesz zacząć nową grę jako dogrywkę!

Prosimy zachować tę instrukcję, ponieważ zawiera ona ważne informacje.

T8732-0627



service.mattel.com