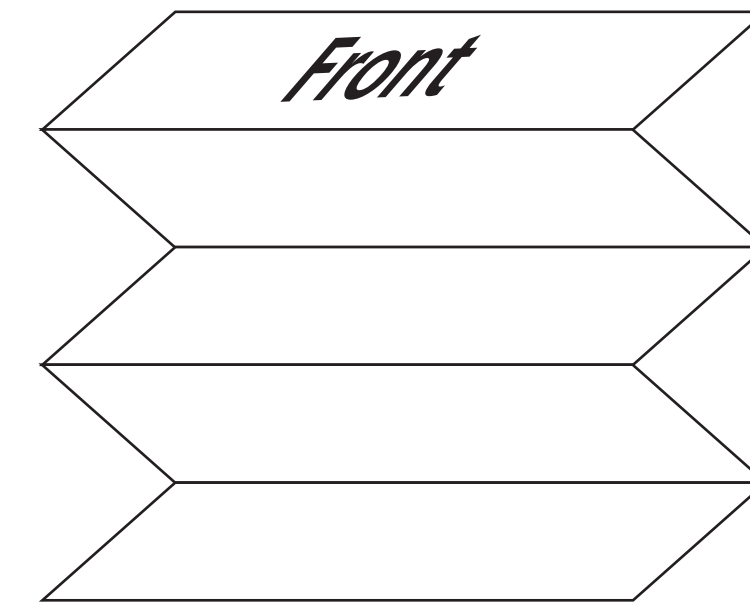


POLISH

HUNGARIAN

CZECH

Folding Guide



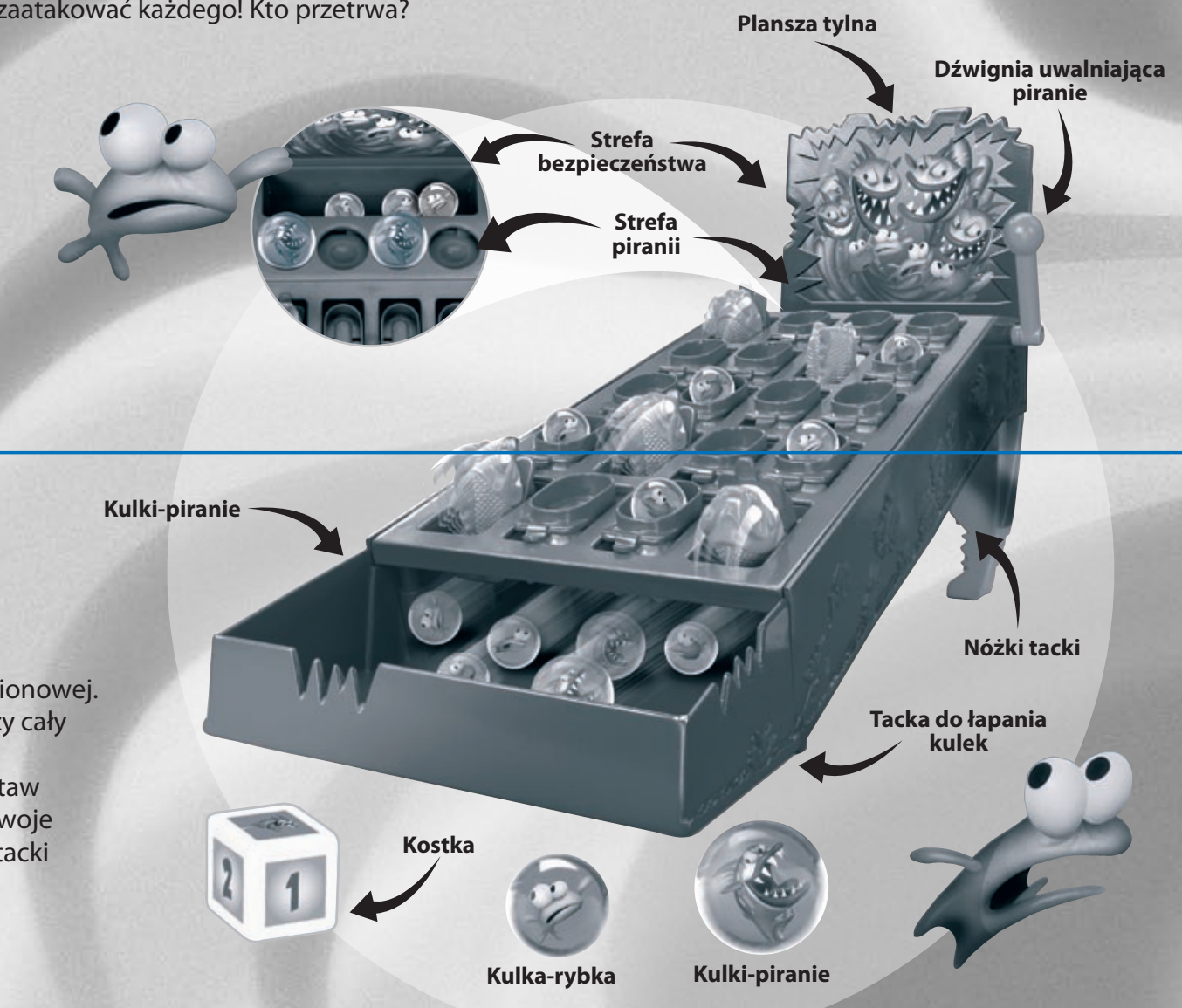
INSTRUCTION

Toy: Piranha Panic 3L
Toy No.: N1708
Part No.: 0820
Trim Size: 11 W x 17H
Folded Fold: 11W x 3.4H
Type of Fold: Accordion
# colors: Black
Colors: White Offset
Paper Stock: 70 lb.
Paper Weight:
EDM No.:

N1708 instruction 3L
PRINTED APPROXIMATELY: 11/04
SCALE: 1:1
COLORS: BLACK, WHITE, GREY, BLUE, RED, YELLOW, GREEN, PURPLE, PINK, ORANGE, SILVER, GOLD, METALLIC, TRANSPARENT, CLEAR, OPAQUE, MATT, GLOSS, SATIN, TEXTURED, UNIFORM, VARIATION, GRADIENT, MARBLE, STIPPLE, DOTTED, STRIPED, CHECKERED, CHECKERBOARD, HORIZONTAL, VERTICAL, DIAGONAL, WAVE, SWIRL, SPOT, DOTS, LINES, SOLID, GRAYSCALE, CMYK, RGB, PANTONE, FOCALON, MUNSIELL, LAB, Munsell Color Services, Inc., 10000 Rockville Pike, Rockville, MD 20850, USA, Tel: +1 301 461 1000, Fax: +1 301 461 1001, www.munsell.com



To zwariowany wyścig w górę rzeki, podczas którego starasz się, żeby inni gracze zostali złapani na haczyki i... pożarci! Ale uważaj, niegłodne piranie są gotowe zaatakować każdego! Kto przetrwa?
ZAWARTOŚĆ: 16 kulek do gry, 5 elementów planszy do gry, 1 kostka, 1 instrukcja
CEL GRY: Zostać graczem, którego trzy rybki jako pierwsze dopłyną w bezpieczne miejsce!



PRZYGOTOWANIA: Zamocuj tackę do łapania kulek w dolnej części pochylonej tacki 'S.O.S. Piranie atakują!', Załóż dwie nóżki od spodu tacki, Załóż tablicę na górną część tacki, Ustaw dźwignię uwalniającą piranie w pozycji pionowej, Sprawdź, czy wszystkie piranie są zanurzone i czy cały strumień jest niebieski, Każdy uczestnik gry powinien wybrać jeden zestaw trzech kulek-rybek w jednym kolorze, To będą Twoje trzy rybki do gry. Aby rozpocząć grę, włóż je do tacki na kulki.

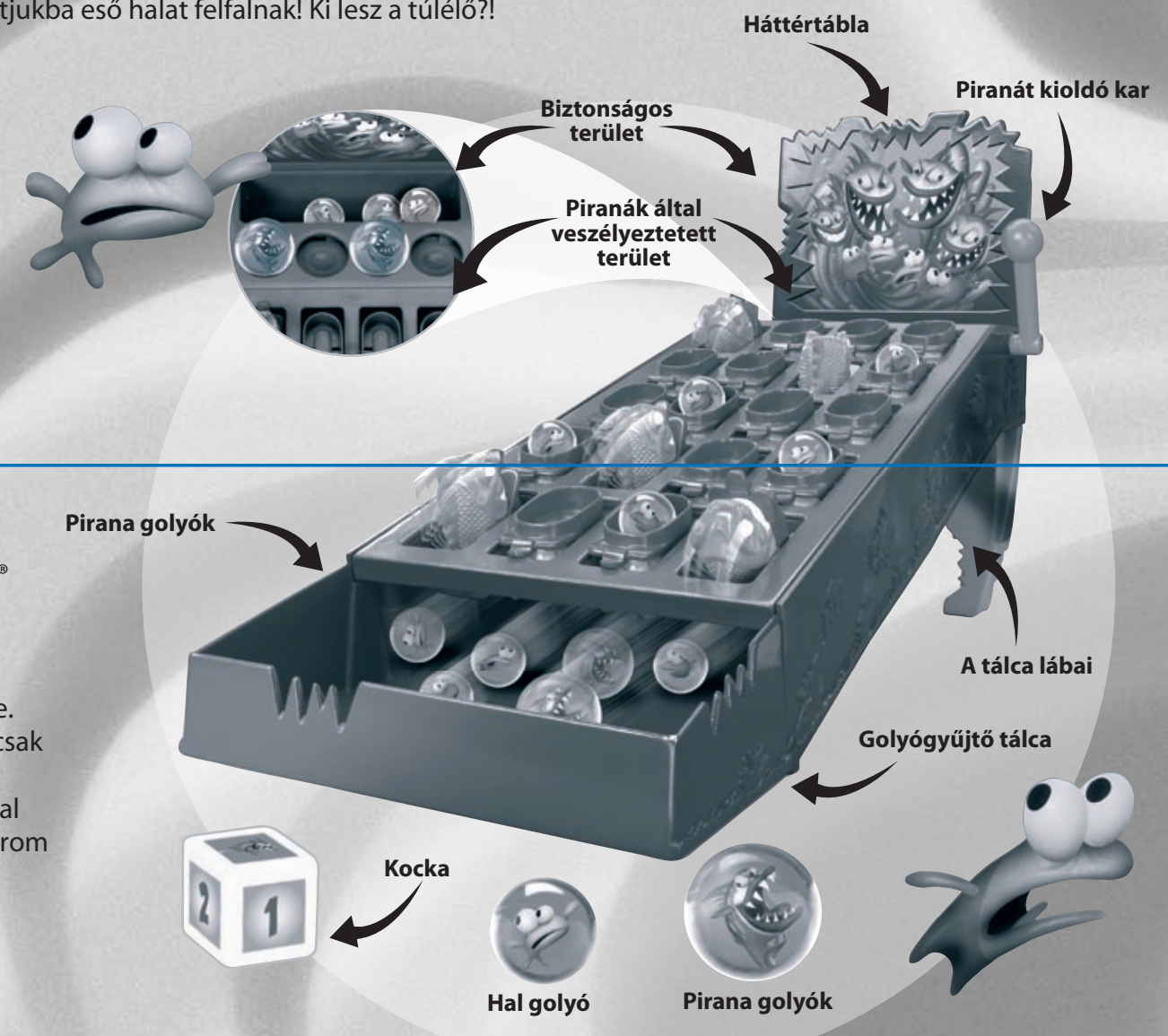
POBAWMY SIĘ! Gra zaczyna osoba, która robi najbardziej nieprzyjemną minę piranii! A jeśli nie możesz się zdecydować, to grę rozpoczyna osoba, która jako pierwsza wyrzuci kostką piranii. Gra przebiega dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
Kiedy przyjdzie Twoja kolej, rzuć kostką. Kostka powie Ci: 1. czy przesuwać rybkę, 2. czy piranie zamierzają zaatakować.
A. Jeśli wyrzucisz rybkę: możesz umieścić kulkę-rybkę jeszcze nie w grze, ale w pierwszym rzędzie do wyjścia w górę rzeki. Jeśli wszystkie Twoje kulki są już w grze LUB jeśli pierwszy rząd jest już wypełniony rybkami, to Twoja kolejka jest skończona. Przekaz kostkę dalej.
B. Jeśli wyrzucisz liczbę, to przesuń w górę rzeki DOWOLNĄ spośród trzech swoich kulek-rybek. Rybka może pływać do przodu, w lewo lub w prawo, ale nie skacze i nie porusza się po przekątnej! Pamiętaj, że próbujesz dopłynąć do bezpiecznego miejsca i uciec przed złośliwymi piraniami!
C. Jeśli wyrzucisz piranie: uważaj na szalonych pożeraczy rybek! PONOWNIE rzuć kostką, a zobaczysz, co będzie się dzieło dalej.
• Jeśli przy drugim rzucie wyrzucisz rybkę - uff...nic Ci nie grozi! Podajesz kostkę kolejnej osobie i gra toczy się dalej.
• Jeśli przy drugim rzucie wyrzucisz liczbę, to określ ona ile piranii ruszy do ataku! Ułóż dokładnie tyle kulek-piranii w okrągłych otworach w górnej części tacki. A teraz czas, by wypuścić je na wolność! Zwolnij dźwignię i patrz jak piranie dokonują spustoszenia wśród rybek!

• Jeśli przy drugim rzucie wyrzucisz kolejną piranie, oznacza to, że za chwilę piranie wywołają prawdziwą panikę! Ułóż WSZYSTKIE CZTYRI piranie w górnej części tacki, zwolnij i cofnij się! Piranie zaczną się pojawiać i pożerać jak najwięcej rybek! Kto znajdzie się na ich drodze? Kto nie umie pływać tak szybko, żeby im umknąć?
• Jeśli Twoja rybka została pożarta i potoczyła się w dół rzeki, to musi z powrotem wrócić na start. Uściśnijcie sobie pletwy i przygotujcie się do kolejnej wyprawy w górę rzeki!
• Kiedy skończy się pluskanie, odwróć piranie tak, żeby znów pokazała się niebieska powierzchnia strumienia.
• Poćwicz w górę rzeki trwa, aż do momentu gdy jeden z graczy doprowadzi swoje rybki do bezpiecznego miejsca.
UWAGA: Nie musisz wyrzucić parzystej liczby na kostce, żeby dostać się do bezpiecznego miejsca. Po prostu przeskocz swoją kulka-rybką do bezpiecznego miejsca w górnej części tacki, poza "strefą piranii".

ZWYCIĘZCA: Zwycięzca osoba, która jako pierwsza doprowadzi swoje trzy kulki-rybki do bezpiecznego miejsca!



Ennek az ár ellen határo, nyaktörő versenynek az a célja, hogy a több játékos csapatába essen, és felfalják a piránki! De vigyázz! Ezek az éhes piránák minden újtukba eső halat felfalnak! Ki lesz a túlélő?!
TARTALOM: 16 golyó, 5 játékszalag összetevő, 1 kocka, 1 használati utasítás
A JÁTÉK CÉLJA: A játékosok közül elsőként biztonságos helyre juttatni három halat!



ÖSSZEÁLLÍTÁS: Erősítse a golyógyűjtő tálcát a lejtős Piranha Panic® tálcá alá, Pattintsa helyre a két lábat a tálcá alján, Pattintsa a háttérpályát a tálcá tetejére, Fordítsa a piránát kioldó kar függőlegesen helyzetbe, Mindegyik piránának alá kell merülnie, úgy, hogy csak a vízfelülys kékje legyen látható, Minden játékosnak választania kell három színes hal golyót. Ezek alkotják majd a játékhoz szükséges három halat. Indításhoz be kell tenni őket a golyógyűjtő tálcába.

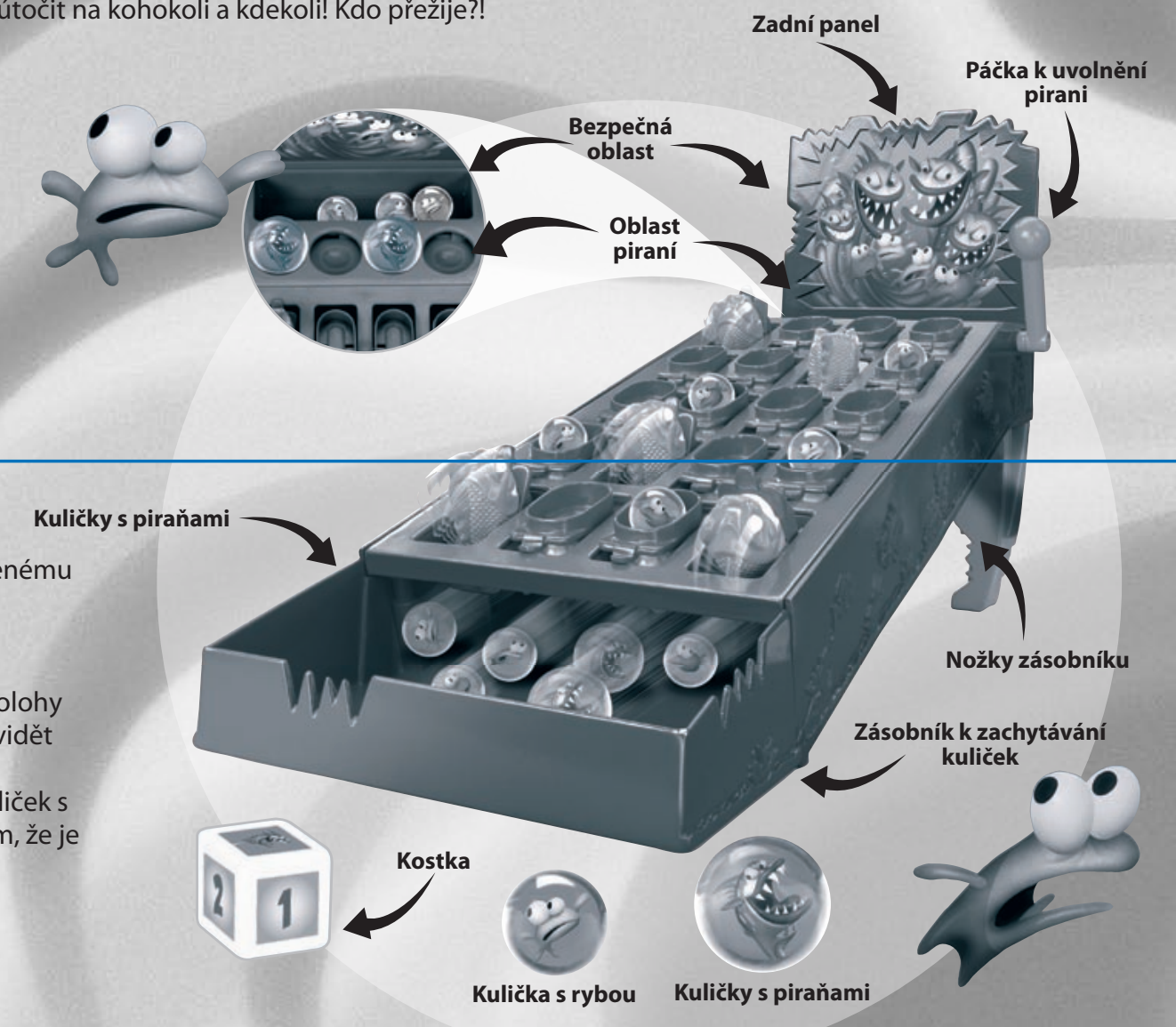
JÁTÉKSZUNKI: Az a játékos kezdhet, aki a legmérszöbbször piranapófat tudja vágni! Ha ezzel nem sikerül megállapítani, hogy ki legyen a kezdő játékos, akkor az lesz az, aki először dob piránát a kockával. A játékosok felváltva játszanak, az óramutató járásával egyező irányban haladva.
Amikor rá kerül a sor, minden játékos dob egyet a kockával. A kocka állása alapján a játékosnak: 1. vagy előrébb kell vinnie egy halat VAGY 2. támadásba kell lendítenie a piránákat.
A. Aki halat dob, egy - még játékban nem lévő - hal golyót helyezhet az árral szemben lévő ELSŐ SORBA. Ha az adott játékosnak már minden golyója játékban van, VAGY ha az első sorban már nincs hely új golyó számára, akkor a következő játékos következik. Át kell adni a kockát a következő játékosnak.
B. Aki számat dob, saját három hal golyója közül BÄRMELYIKET, de csak EGYET feljebb helyezhet az árral szemben. A halak előre, jobbra és balra úszhatnak. Nem ugorhatnak, és átlosan sem haladhatnak! A cél az, hogy az éhes piránákat elkerülve biztonságos helyre jussanak a halak!
C. Aki piránát dob, már készülhet is a féktelen halzabálásra! Ekkor ÚJRA dobni kell egyet a kockával, ez dönti majd el, hogy mi történjen.
• Ha a második dobás során halat dob a játékos, akkor - hű - a halak megúszták a veszélyt! Át kell adni a kockát a következő játékosnak.
• Ha a második dobás során számat dob a játékos, akkor ennek megfelelő számú pirana fog támadni! Be kell helyezni a megfelelő számú pirana golyót a tálcá tetején található kerek nyílásokba. Aztán szabadon kell engedni őket! Ehhez ki kell oldani a kart, hogy a piránák szabadon vadászhatják a halakat!

• Ha a második dobás során ismét piránát dob a játékos, akkor kezdődik az igazi Piranha Panic! MIND A NÉGY pirana golyót be kell helyezni a tálcá tetején lévő nyílásokba és ki kell oldani a kart. Ezután hátrébb kell állni, haadj jójjón, aminek jónnie kell! A piránák ropkodni kezdenek, és möhön felfalják az újtukba eső összes halat! Ki kerül vajon az újtukba? Kinek nem sikerült elég gyorsan úsznia ahhoz, hogy megmeneküljön az éhes szájaktól?!
• A piránák által felfalt, és a folyam aljára gurult halaknak újra kell kezdeniük újtukat. Rendbe szedik az uszonyukat, és már készülhetnek is az újabb menetre!
• Mlútnál alábbhagytak a kedélyek, vissza kell engedni a piránákat úgy, hogy ismét a folyam kékje legyen látható.
• A játék addig folytatódik, amellyk valamelyik játékosnak sikerül biztonságos helyre juttatni a három halat! MEGJEGYZÉS: a biztonságos helyre jutáshoz nem szükséges pontosan a megfelelő számot dobni. Elegendő a piránák által veszélyeztetett terület fölő, a felső sorba juttatni a hal golyókat.

NYERÉS: Az a játékos nyer, akinek az árral szemben elsőként sikerül biztonságos helyre juttatni a három halat!



Je to kluzký závod proti proudu, při kterém se snažíte dostat ostatní hráče na háček...a nechat je sníst! Ale pozor, Tyhle hladové pirané jsou připraveny zaútočit na kohokoli a kdekoli! Kdo přežije?!
OBSAH: 16 kuliček, 5 částí herní desky, 1 kostka, 1 list s pokyny
CÍL: Buďte prvním hráčem, který dopraví tři ryby do bezpečí!



PŘÍPRAVA: Připojte zásobník k zachytávání kuliček k nakloněnému zásobníku Piranha Panic®, Na spodní část zásobníku přicvakněte dvě nohy, Na horní část zásobníku přicvakněte zadní panel, Přesuňte páčku k uvolnění piraní do vzpřímené polohy, Ujistěte se, že jsou všechny piraní potopené a je vidět pouze modrá voda, Každý hráč si vybere jednu sadu tří barevných kuliček s rybami. To budou jeho tři ryby do hry. Zacheňte tím, že je vložíte do zachytávacího zásobníku.

POJĎME SI HRÁT! Začíná hráč, který dokáže udělat nejzlejší obličej piraní. Pokud se nemůžete dohodnout, začne ten, kdo jako první na kostce hodí piranu. Hráči se postupně střídají a hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.
Když na vás dojde řada, hodte kostkou. Kostka určí, zda: 1. pohnete rybou NEBO 2. budou útočit piraní.
A. Pokud hodíte rybu: můžete umístit kuličku s rybou, která ještě není ve hře, do PRVNÍ RADY směrem proti proudu. Pokud máte ve hře všechny kuličky NEBO pokud je první řada plná ryb, váš čas končí. Pošlete kostku dál.
B. Pokud hodíte číslo: posuňte KTEROUKOLI ze svých tří barevných kuliček s rybami proti proudu. Ryby mohou plavat dopředu, doleva nebo doprava. Žádné skákání nebo pohyb po úhlopříčce! Nezapomeňte, že se snažíte doplovat do bezpečí a uniknout hladovým čelistem piraní!
C. Pokud hodíte piranu: sledujte jak žere ryby! ZNOVU hodte kostkou, která určí, co bude následovat.
• Pokud při druhém hodu hodíte rybu—uff...jste v bezpečí! Pokračujte ve hře podáním kostky dalšímu hráči.
• Pokud při druhém hodu hodíte číslo—to určuje, kolik piraní bude útočit! Umístěte příslušný počet kuliček s piranami do kulatých otvorů v horní části zásobníku. Ted přišel čas je uvolnit! Uvolněte páčku a sledujte, jak piraní způsobí mezi rybami spoušť a převrací je!

• Pokud při druhém hodu hodíte piranu—je čas na Piranha Panic!!! Umístěte VŠECHNY ČTYŘI piraní na horní stranu zásobníku, uvolněte je a radši stůjte stranou! Pirané překlopi a zhltnou všechny ryby, které potkají! Kdo jim stojí v cestě? Kdo nedokázal rychle uplavat stranou?
• Pokud byla vaše ryba sežrána a skutálela se na dno toku, musí znovu na start. Oklepteje si ploutve a připravte se znovu plavat proti proudu!
• Když ustane cákání, zase piraní převratě, aby byla znovu vidět modrá voda.
• Pokračujte v závodu proti proudu, dokud jeden hráč nedoplave se svými třemi rybami do bezpečí. POZNÁMKA: Abyste se dostali do bezpečné oblasti, nepotřebujete suďe číslo. Stačí, aby kulička s rybou skočila do horního prostoru, bezpečné oblasti, za „zónou piraní“.

VÝHRA: Vyhrává hráč, který jako první bezpečně dopraví své tři kuličky s rybami proti proudu!