

REKS PODAJ GRA



Gra, w której ścigasz się, aby znaleźć jak najwięcej kości!

Możesz łatwo zwyciężyć, jeśli tylko pomożesz Reksowi znaleźć jego kości z różnymi literami, kształtami, cyframi i kolorami! Kto zbierze najwięcej kości, ten zostanie mistrzem!

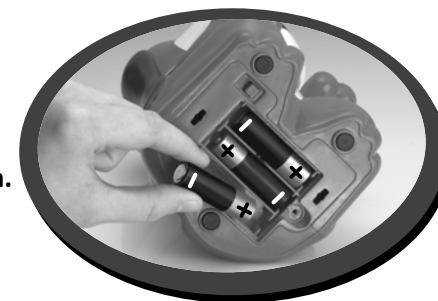
Zawartość: Figurka Reksa, 12 kości, 1 instrukcja

CEL GRY

Postaraj się jak najszybciej przynieść Reksowi właściwe kości!

JAK WYMIENIĆ BATERIE

Reks jest zasilany 3 bateriami typu AA (nie znajdują się w opakowaniu). Używaj wyłącznie baterii alkalicznych. Zabawka może nie działać po włożeniu baterii innego typu.



1. Odkręć pokrywę przedziału na baterie za pomocą wkrętaka krzyżakowego (nie znajduje się w opakowaniu) i otwórz przedział.
2. Włóż do przedziału 3 baterie alkaliczne typu AA (LR6), jak na rysunku.
3. Załóż pokrywę, wsuwając wypustki w odpowiednie otwory. Następnie dociśnij pokrywę i dokręć wkręty.
4. W przypadku złego działania gry, sprawdź poprawność włożenia baterii.
5. Baterie należy wymienić, gdy dźwięki są spowolnione lub gdy nie są już słyszalne.



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.

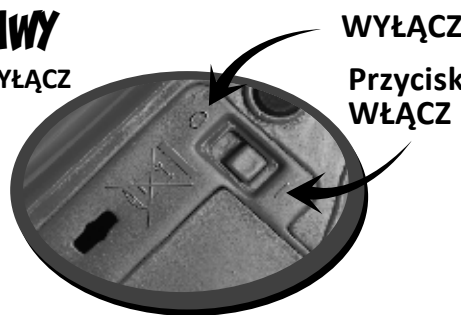
INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZNEGO KORZYSTANIA Z BATERII

W wyjątkowych sytuacjach baterie mogą wyciekać, co może spowodować poparzenia chemiczne lub zniszczyć produkt. Aby uniknąć wycieków baterii należy postępować zgodnie z poniższymi zaleceniami.

- Baterie nieprzewidziane do ładowania nie mogą być ładowane.
- Przed ładowaniem akumulatorów wyjmij je z zabawki (o ile jest to możliwe).
- Akumulatory mogą być ładowane jedynie pod kontrolą osoby dorosłej (o ile możliwe jest ich wyjęcie).
- Nie łącz baterii różnych typów: alkalicznych, standardowych (cynkowo-węglowych) oraz akumulatorów (niklowo-kadmowych).
- Nie należy stosować jednocześnie baterii starych i nowych.
- Stosować wyłącznie baterie tego samego typu lub odpowiedniki, zgodnie z zaleceniami.
- Baterie wkładać zgodnie z zachowaniem prawidłowej biegunowości.
- Zawsze wyjmować zużyte baterie z urządzenia.
- Nie wolno zwierać zacisków zasilania.
- Zużyte baterie należy wyrzucać do odpowiednio oznaczonych pojemników.
- Produktu nie należy pozbywać się poprzez spalanie. Baterie mogą wówczas eksplodować lub może z nich wyciec elektrolit.

PRZYGOTOWANIE DO ZABAWY

- Upewnij się, że przycisk **WŁĄCZ/WYŁĄCZ** jest ustawiony w pozycji **WYŁĄCZ**.
- Włóż poprawnie baterie, zgodnie z wskazówkami powyżej.



- Wyjmij wszystkie **12 KOŚCI** z plecaka i dowolnie rozłóż w miejscu, gdzie będzie odbywać się zabawa. Kości muszą leżeć **BIĄŁĄ STRONĄ DO GÓRY**.

ZAGRAJMY!

Upewnij się, że przycisk **WŁĄCZ/WYŁĄCZ** jest ustawiony w pozycji **WŁĄCZ**.

- Reks przywita się i poprosi, aby "poklepać" (naciśnąć) jego nosek w celu rozpoczęcia gry.
- Wybierz grę, w którą chcesz grać! Naciśnij nos psa jeden raz, aby zagrać w **GRĘ ZNAJDŹ KOLORY**, lub dwa razy, aby zagrać w **TROPICIELA KOŚCI**.



GRA ZNAJDŹ KOLORY

W **GRZE ZNAJDŹ KOLORY REKS** będzie prosił tylko o kości w określonym **KOLORZE**.

TROPICIEL KOLORÓW

W **TROPICIELU KOLORÓW REKS** będzie prosił o kości z różnymi **KOLORAMI, NUMERAMI, Kształtami i literami**.

- Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.
- Gracz ten naciska nos Reksa i wszyscy słuchają komendy. Na przykład w **GRZE ZNAJDŹ KOLORY** pies może powiedzieć "Szczeka Reks Hau hau byś mu kostkę niebieską dał!". W **TROPICIELU KOLORÓW** może powiedzieć "Szczeka Reks Hau hau byś mu kostkę z literką C dał!".
- **WSZYSCY** gracze biegają po pokoju i szukają kości, o jaką poprosił Reks (wszyscy gracze powinni szukać właściwej kości w tym samym czasie).
- Kiedy gracz znajduje kość, odwraca ją i patrzy na jej drugą stronę, aby zobaczyć, jaki ma kolor lub jaki jest na niej kształt, jaka litera lub cyfra.
- Jeśli gracz uważa, że jest to **NIEWŁAŚCIWA** kość, odkłada ją z powrotem na miejsce, **BIĄŁĄ STRONĄ DO GÓRY** (ale zapamiętuje, co to za kość, bo w dalszej części gry może się to okazać potrzebne).
- Jeśli gracz uważa, że jest to **WŁAŚCIWA** kość, biegnie do Reksa i wkłada mu kość do pyska (Reks odczyta kartę niezależnie od tego, czy zostanie ona włożona **BIĄŁĄ** stroną, czy stroną z **KOLOREM/KSZTAŁTEM/CYFRĄ/LITERĄ** do góry). Solidnie włóż kość do pyska Reksa, aby piesek mógł ją odczytać!
- Jeśli jest to **WŁAŚCIWA** kość, Reks pogratuluje graczowi. Gracz zatrzymuje zdobytą kość.
- Jeśli jest to **NIEWŁAŚCIWA** kość, Reks powie graczowi, aby odłożył ją z powrotem i gra toczy się dalej. Jeśli 4 razy pod rząd podacie psu niewłaściwą kość, Reks zawoła wszystkich na start i poprosi o nową kość.
- Jeśli nikt nie da psu **WŁAŚCIWEJ** kości w wyznaczonym czasie, Reks zawoła wszystkich na start i poprosi o znalezienie **NOWEJ** kości.
- Jeśli gracze zapomną, jakiej kości szukają, jeden z graczy powinien naciśnąć nos Reksa, a on powtórzy swoją komendę.
- Kiedy gracz przyniesie Reksowi **WŁAŚCIWĄ** kość, pies wezwie wszystkich graczy na start i poprosi o znalezienie innej kości.



- Czasami kiedy gracz przyniesie Reksowi właściwą kość, pies może zawołać " Żeby zacząć nową grę, kostki węz - wymieszaj je". W tej sytuacji gracze zachowują kości, które wcześniej znaleźli, i przenoszą pozostałe kości w inne miejsca, pamiętając, aby kłaść je **BIĄŁĄ** stroną do góry. Następnie Reks poprosi o znalezienie kolejnej kości.
- Jeśli Reks nie jest używany przez dłuższą chwilę, "idzie spać". Aby go obudzić i wrócić do zabawy, można nacisnąć jego nos lub przesunąć przełącznik w pozycję **WYŁĄCZ**, a następnie z powrotem **WŁĄCZ**.
- Jeśli zabawka źle działa, wyłącz ją, a potem włącz z powrotem.

ZWYCIĘZCA

Kiedy zawodnicy łącznie znajdą 9 kości, wygrywa osoba, która ma ich najwięcej!

Po zakończonej grze upewnij się, że przełącznik jest w pozycji **WYŁĄCZ**. Włóż wszystkie karty do plecaka, aby były gotowe do użycia przy następnej zabawie!

Prosimy zachować tę instrukcję, ponieważ zawiera ona ważne informacje.

T8733-0629



© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved.
Prosimy zachować tę instrukcję, ponieważ zawiera ona ważne informacje.
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.