

ES INSTRUCCIONES DE USO

Edad: 3 años +

LEER DETENIDAMENTE Y CONSERVAR PARA FUTURAS CONSULTAS.

ADVERTENCIAS:

- Para la seguridad de su niño. **¡ADVERTENCIA!**
- Elimine las bolsas de plástico y todos los elementos que forman parte del embalaje del producto y manténgalos fuera del alcance de los niños. Peligro de asfixia.
- Verifique regularmente el estado de desgaste del producto y la presencia de eventuales roturas.
- En caso de daños, no utilice el juguete y manténgalo fuera del alcance de los niños.
- El juguete debe ser utilizado bajo la supervisión constante de un adulto.
- No le ponga lazos ni cordones al producto. Riesgo de estrangulamiento.
- Advertencia. No apto para niños menores de 3 años. Partes pequeñas. Peligro de asfixia.

CONTENIDO

24 tarjetas ilustradas parte delantera y trasera + 3 fichas (barco, ardilla y coche)

1) VARIACIÓN DOMINÓ DE ANIMALES Y ELEMENTOS NATURALES: OBJETIVO DEL JUEGO

Completa correctamente las ilustraciones de las tarjetas emparejando la parte delantera y la trasera de cada animal o elemento natural. ¿Se puede jugar solo o en compañía!

PREPARACIÓN

- Baraja las tarjetas y distribuye el mismo número de tarjetas a cada jugador (p. ej. 6 a cada uno, el resto permanece en un montón cubierto como "baraja").
- Coloca una tarjeta boca arriba en el centro de la mesa como punto de partida.

CÓMO SE JUEGA

- Por turnos, cada jugador busca una tarjeta que pueda conectarse a uno de los extremos de la cadena de tarjetas ya jugadas, completando un animal o un elemento natural. (Por ejemplo: si, en la mesa, está puesta la parte trasera de un coccodrilo, el jugador tiene que buscar una tarjeta con la parte delantera del coccodrilo para conectarla).
- Si el jugador no tiene tarjetas compatibles, roba del montón: si roba una carta que le sirve, puede jugarla inmediatamente. Si no, se la queda para la mano siguiente.
- Y así sucesivamente hasta que todas las tarjetas estén colocadas correctamente.

FINAL DEL JUEGO

- El juego termina cuando se han completado correctamente todos los animales y elementos naturales.
- En modo competitivo: gana el jugador que se quede primero sin tarjetas.
- En modo cooperativo: gana todo el grupo al completar todos los animales y elementos naturales!

OTRAS MODALIDADES DE JUEGO

- Juego libre: deja que los niños creen animales y elementos naturales imaginarios combinando las mitades como quieren. Luego, pídeles que inventen un nombre y una historia para cada creación.
- Juego contrario: Juego contrario: extiende todas las tarjetas sobre la mesa con las imágenes visibles. ¿Gana quien complete más animales o elementos naturales en 5 minutos!

2) VARIANTE JUEGO DE LOS CAMINOS OBJETIVO DEL JUEGO

Construye uno o más caminos correctos conectando las tarjetas entre sí. Los niños tienen que pescar las tarjetas correspondientes a su camino, colocáslas en orden y mover la ficha hasta el final del recorrido.

PREPARACIÓN

- Coloca en el centro de la mesa las tarjetas de inicio y fin de cada camino:
 - Camino río:
 - Tarjeta inicial: Lago
 - Tarjeta final: Mar
Camino sendero en el bosque:
 - Tarjeta inicial: Guardia de la ardilla
 - Tarjeta final: Bellotas
Camino carretera:
 - Tarjeta inicial: Garaje
 - Tarjeta final: Aparcamiento
- Baraja todas las tarjetas intermedias (las que forman los caminos) y colócalas boca abajo sobre la mesa.
- Distribuye una ficha a cada niño.
- Coloca cada ficha en la tarjeta de inicio del camino correspondiente.

CÓMO SE JUEGA

- Por turnos, cada niño pesca una tarjeta y comprueba a qué camino pertenece sin mostrársela a los demás jugadores:
 - Si es del mismo tipo que el camino de su ficha (por ej., río para el barco), puede colocarla en el camino, conectándola a las tarjetas ya colocadas.
 - Si no es compatible, debe colocarla boca abajo sobre la mesa.
- Después de colocar una tarjeta válida, el niño mueve la ficha a lo largo del camino hasta la última tarjeta colocada.
- El juego continúa por turnos hasta que cada camino llega a la tarjeta final correspondiente. Cada ruta tiene 6 tarjetas intermedias que encontrar: ¡puedes contar cuántas has puesto ya!

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador ha conectado las 6 tarjetas intermedias de su camino y su ficha ha llegado a la tarjeta final (mar, bellotas o aparcamiento).

VARIANTE: JUEGO LIBRE

Todas las tarjetas se colocan boca arriba sobre la mesa. Los niños pueden elegir libremente las tarjetas y crear los caminos a su gusto, incluso mezclándolos. El objetivo no es ganar, sino explorar, construir e inventar historias moviendo las fichas por los caminos creados.

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DEL JUEGO

- No utilice disolventes ni detergentes.
- Cuando no se esté utilizando el producto, consérvelo en un lugar protegido de fuentes de calor y polvo y la humedad.

IT ISTRUZIONI PER L'USO

Età: 3 anni +

LEGGERE PRIMA DELL'USO E CONSERVARE PER RIFERIMENTO FUTURO.

AVVERTENZE:

- Per la sicurezza del tuo bambino. **¡ATTENZIONE!**
- Rimuovere eventuali sacchetti in plastica e tutti gli elementi facenti parte della confezione del prodotto ed eliminare o conservare fuori dalla portata dei bambini. Rischio di soffocamento.
- Verificare regolarmente lo stato d'usura del prodotto e la presenza di eventuali rotture.
- In caso di danneggiamenti non utilizzare il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.
- Utilizzare il gioco sotto la sorveglianza continua di un adulto.
- Non aggiungere lacci o fascette al prodotto. Rischio strangolamento.
- Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

CONTENUTO

24 tessere illustrate fronte e retro + 3 pedine (barca, scoiattolo e macchina)

1) VARIANTE DOMINIO DEGLI ANIMALI ED ELEMENTI NATURALI: OBIETTIVO DEL GIOCO

Completare correttamente le illustrazioni presenti sulle tessere abbinando la parte anteriore e posteriore di ciascun animale od elemento naturale. Si può giocare da soli o in compagnia!

PREPARAZIONE

- Mescola tutte le tessere e distribuiscine un numero uguale a ciascun giocatore (ad esempio: 6 a testa, il resto rimane in una pila coperta come "mazzo").
- Posiziona una tessera scoperta al centro del tavolo come punto di partenza.

COME SI GIOCA

- A turno, ogni giocatore cerca una tessera che possa essere collegata a una delle estremità della catena di tessere già giocata, completando un animale o un elemento naturale. (Per esempio: se sul tavolo c'è la parte posteriore di un coccodrillo, il giocatore cerca una tessera con la parte anteriore del coccodrillo da collegare).
- Se un giocatore non ha tessere compatibili, pesca dal mazzo: se pesca una carta utile, la può giocare subito; Altrimenti, la tiene per il turno successivo.
- Si continua così finché tutte le tessere sono state collocate correttamente.

FINE DEL GIOCO

- La partita finisce quando tutti gli animali ed elementi naturali sono stati completati correttamente.
- In modalità competitiva: vince chi ha terminato per primo le sue tessere.
- In modalità cooperativa: vince il gruppo completando tutti gli animali ed elementi naturali!

ALTRE MODALITÀ DI GIOCO

- Glioco libero: lascia che i bambini creino animali ed elementi della natura immaginari combinando le metà come vogliono, poi chiedi loro di inventare un nome e una storia
- Gara a spargi: Tutti le tessere sul tavolo con le illustrazioni scoperte, chi completa più animali o elementi naturali in 5 minuti vince!

2) VARIANTE GIOCO DEI PERCORSI OBIETTIVO DEL GIOCO

Costruire uno o più percorsi corretti collegando tra loro le tessere. I bambini devono pescare le tessere corrispondenti ai loro tracciati, posizionarle in ordine e muovere la pedina fino alla fine del percorso.

PREPARAZIONE

- Posiziona al centro del tavolo le tessere iniziali e finali per ciascun percorso:
Tracciato fiume:
 - Tessera iniziale: Lago
 - Tessera finale: Mare
Tracciato sentiero nel bosco:
 - Tessera iniziale: Tana dello scoiattolo
 - Tessera finale: Ghiande
Tracciato strada:
 - Tessera iniziale: Garage
 - Tessera finale: Parcheggio
- Mescola tutte le tessere intermedie (quelle che compongono i percorsi) e disponile a faccia in giù sul tavolo.
- Distribuisi una pedina a ciascun bambino.
- Posiziona ogni pedina sulla tessera di partenza del percorso corrispondente.

COME SI GIOCA

- A turno, ogni bambino pesca una tessera e controlla a quale percorso appartiene senza farla vedere agli altri giocatori:
 - Se è dello stesso tipo del percorso della sua pedina (es. fiume per la barchetta), può posizionarla nel tracciato, collegandola alle tessere già posizionate.
 - Se non è compatibile, la rimette a faccia in giù sul tavolo.
- Depo aver posizionato una tessera valida, il bambino muove la pedina lungo il percorso fino all'ultima tessera posizionata.
- Il gioco continua a turni, finché ogni percorso non arriva alla tessera corrispondente. Ogni percorso ha 6 tessere intermedie da trovare: puoi contare quante ne hai già messe!

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore ha collegato tutte le 6 tessere intermedie del proprio percorso e la sua pedina ha raggiunto la tessera finale (mare, ghiande o parcheggio).

VARIANTE: GIOCO LIBERO

Tutte le tessere vengono disposte a faccia in su sul tavolo. I bambini possono scegliere liberamente le tessere e creare i percorsi come preferiscono, anche mischiando i tracciati. L'obiettivo non è vincere, ma esplorare, costruire e inventare storie muovendo le pedine lungo i percorsi creati.

PULIZIA E MANUTENZIONE DEL GIOCO

- Non usare solventi o detersivi.
- Durante le pause d'uso conservare il prodotto in un luogo protetto da fonti di calore polvere ed umidità.

PT INSTRUKCJA DE UTILIZAÇÃO

Idade: a partir dos 3 anos

ANTES DE UTILIZAR, LEIA COM ATENÇÃO E GUARDE PARA REFERÊNCIA FUTURA.

ADVERTÊNCIAS:

- Para a segurança do seu filho. **¡ATENÇÃO!**
- Remova sacos plásticos e todos os elementos que fazem parte da embalagem do produto e elimine ou guarde fora do alcance das crianças. Risco de asfixia.
- Verifique regularmente o estado de desgaste do produto e a existência de eventuais danos.
- Se estiver danificado, não use o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.
- Utilize o brinquedo sob a supervisão contínua de um adulto.
- Não acrescente cordões ou tiras ao produto. Risco de asfixia.
- Advertências. Não destina-se a crianças com menos de 3 anos. Pequenas partes. Risco de asfixia.

CONTÉUDO

24 cartas ilustradas frente e verso + 3 peças (barco, esquilo e carro)

1) VARIACÃO DOMINÓ DE ANIMAIS E ELEMENTOS NATURAIS: OBJETIVO DO JOGO

Completa corretamente as ilustrações das cartas, combinando a frente e o verso de cada animal ou elemento natural. Pode-se jogar sozinho ou com companhia!

PREPARAÇÃO

- Baralhe todas as cartas e distribua um número igual a cada jogador (por exemplo 6 para cada, o resto fica numo pilha coberta como "baralho").
- Coloque uma carta descoberta no centro da mesa como ponto de partida.

COMO SE JOGA

- Na sua vez, cada jogador procura uma carta que possa ser combinada a uma das extremidades da corrente de cartas já jogadas, completando um animal ou elemento natural (Por exemplo: se houver a parte de trás de um crocodilo na mesa, o jogador procura uma carta com a parte da frente do crocodilo para combiná-la).
- Se um jogador não tiver cartas compatíveis, tem de ir buscar ao baralho: se a carta que tirar for útil, pode jogá-la imediatamente; caso contrário, guarda-a para a rodada seguinte.
- Continua-se até que todas as cartas tenham sido colocadas corretamente.

FIN DO JOGO

- O jogo termina quando todos os animais e elementos da natureza estiverem completos corretamente.
- Modo competitivo: vence o jogador que conseguir terminar primeiro as suas cartas.
- Modo cooperativo: vence todo o grupo ao completar em conjunto todos os animais e elementos da natureza.

Outros Modos de Jogo

- Jogo livre: deixe as crianças explorar a imaginação criando animais e elementos da natureza inventados, combinando as metades como quiserem. No final, desafie-as a dar um nome e a inventar uma pequena história para cada criação.
- Contra o tempo: espalhe todas as cartas na mesa com as ilustrações viradas para cima. Ganha quem conseguir completar o maior número de animais ou elementos da natureza no tempo limite de 5 minutos.

2) Variante — Jogo dos Caminhos

Objetivo do jogo

Construir um ou mais caminhos corretos ligando as cartas entre si. As crianças devem tirar as cartas correspondentes ao seu caminho, colocá-las pela ordem certa e avançar com a peça até chegar ao final do percurso.

PREPARAÇÃO

- Coloque, no centro da mesa, as cartas de início e de fim de cada caminho:
Caminho do rio:
 - Carta inicial: Lago
 - Carta final: Mar
Caminho da trilha no bosque:
 - Carta inicial: Toca do esquilo
 - Carta final: Bolotas
Caminho da estrada:
 - Carta inicial: Garagem
 - Carta final: Estacionamento
- Baralhe todas as cartas intermédias (as que formam os caminhos) e coloque-as viradas para baixo na mesa.
- Distribua uma peça a cada criança.
- Coloque cada peça na carta de início do caminho correspondente.

Como se Joga

- Na sua vez, cada criança tira uma carta e verifica a que caminho pertence, sem a mostrar aos outros jogadores:
 - Se for compatível com o caminho da sua peça (por exemplo, rio para o barco), pode colocá-la, ligando-a às cartas já posicionadas.
 - Se não for compatível, deve colocá-la virada para baixo na mesa.
- Sempre que colocar uma carta válida, a criança move a peça ao longo do caminho até à última carta jogada.
- O jogo continua por turnos até que cada caminho chegue à sua carta final. Cada caminho tem 6 cartas intermédias a descobrir podes ir contando quantas já foram colocadas!

Fim do Jogo

O jogo termina quando um jogador conseguir ligar as 6 cartas intermédias do seu caminho e fizer avançar a sua peça até à carta final correspondente (mar, bolotas ou parque de estacionamento).

Variante: Brincadeira Livre

Todas as cartas são colocadas na mesa com a face voltada para cima. As crianças podem escolher livremente as cartas e criar os caminhos como desejarem, podendo até misturá-las. O objetivo não é ganhar, mas explorar, construir e inventar histórias, movendo as peças ao longo dos caminhos criados.

LIMPEZA E MANUTENÇÃO DO BRINQUEDO

- Não utilize solventes nem detergentes.
- Durante as pausas de utilização, guardar o produto num local protegido de fontes de calor, pó e humidade.

EN INSTRUCTIONS

Age: 3 Y+

IMPORTANT! READ CAREFULLY AND KEEP FOR FUTURE REFERENCE.

WARNINGS:

- For the child's safety. **¡WARNING!**
- Remove any plastic bags and any other packaging elements and throw them away or store them out of the reach of children. Choking hazard.
- Regularly inspect the product for signs of wear and damage.
- If the toy is damaged, do not use it and keep it out of reach of children.
- Only use the product under the continuous supervision of an adult.
- Do not add strings or straps to the product. Danger of strangulation.
- Warning. Not suitable for children under three years. Small parts. Choking hazard.

CONTENT

24 tiles illustrated front and back + 3 tokens (boat, squirrel and car)

1) DOMINO VARIATION OF ANIMALS AND NATURAL ELEMENTS: OBJECTIVE OF THE GAME

Complete the illustrations on the tiles correctly by matching the front and back of each animal or natural element. You can play alone or with others!

SET-UP

- Shuffle all the tiles and distribute an equal number to each player (e.g.: 6 each, the rest remain face-down in a pile as a "deck").
- Position a tile face-up in the centre of the table to start.

HOW TO PLAY

- Each player must take it in turns to look for a tile that can be connected to one of the ends of the row of tiles already played, completing an animal or natural element. (For example: if the rear of a crocodile is already on the table, the player looks for a tile with the front of the crocodile to place next to it).
- If a player has no compatible tiles, they pick up from the deck: if the tile is a match, the player can lay it down immediately; If not, the tile should be kept for the next round.
- This continues until all the tiles have been placed correctly.

END OF THE GAME

- The game ends when all animals and natural elements have been completed correctly.
- In competitive mode: the winner is the one who uses up all their tiles first.
- In co-operative mode: the group wins by completing all animals and natural elements!

OTHER WAYS TO PLAY

- Free play: let the children create imaginary animals and elements of nature by combining the tile halves as they wish, then ask them to invent a name and a story
- Race against the clock: Spread all the tiles on the table with the illustrations face up; the person who completes the most animals or natural elements in 5 minutes wins!

2) PATHWAYS GAME VARIANT OBJECTIVE OF THE GAME

Create one or more correct pathways by connecting the tiles together. The children choose the tiles that correspond to their path, place them in order and move the token to the end of the path.

SET-UP

- Place the start and end tiles for each pathway in the centre of the table:
River pathway:
 - Initial tile: Lake
 - Final tile: Sea
Forest pathway:
 - Initial tile: Squirrel's den
 - Final tile: Acorns
Road pathway:
 - Initial tile: Garage
 - Final tile: Car park
- Shuffle all the intermediate tiles (those that make up the pathways) and place them face down on the table.
- Distribute one token to each child.
- Place each token on the starting tile of the corresponding route.

HOW TO PLAY

- Taking it in turns, each child draws a tile and checks which path it belongs to without showing it to the other players:
 - If the tile is for their pathway (e.g. river for the boat), they can put it down, connecting it to the tiles already placed.
 - If the tile is not for their pathway, the child places it face down on the table
 - After placing a valid tile, the child moves their token along the path to the last tile placed.
 - The game continues in turns until each pathway reaches the final tile.
- Each pathway has six intermediate tiles to find: you can count how many you have already put down!

END OF THE GAME

The game ends when a player has connected all 6 intermediate tiles of their pathway, and their token has reached the final tile (sea, acorns or car park).

VARIANT: FREE PLAY

All tiles are placed face up on the table; The children can choose the tiles freely and create pathways as they wish, even mixing them up if desired. The goal is not to win, but to explore, build and invent stories by moving the tokens along the paths created.

CARE AND MAINTENANCE

- Do not clean the product using detergents or solvents.
- When not in use, store the product away from heat sources, dust and humidity.

PL INSTRUKCJA OBSŁUGI

Wiek: 3 lata +

PRZED UŻYCIEM PRODUKTU NALEŻY PRZECZYTAĆ INSTRUKCJE I ZACHOWAĆ JE NA PRZYSZŁOŚĆ, JAKO ŹRÓDŁO INFORMACJI.

OSTRZEŻENIA:

- Dzieci bezpieczeństwa Twojego dziecka. **¡OSTRZEŻENIE!**
- Usuwać ewentualne plastikowe torbki oraz wszelkie elementy będące częścią opakowania oraz wyrzucić je lub przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci. Niebezpieczeństwo udławienia się.
- Należy regularnie sprawdzać stan zużycia produktu oraz kontrolować, czy nie jest on zepsuty.
- W przypadku uszkodzenia nie używać zabawki i trzymać ją poza zasięgiem dzieci.
- Używać zabawki pod stałym nadzorem osoby dorosłej.
- Nie dotykać szmukrów ani tańm do produktu. Niebezpieczeństwo uduszenia.
- Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

ZAWIERA

24 karty z ilustracjami z przodu i z tyłu + 3 zetony (łódz, wiewiórki i samochód)

1) DOMINO ZE ZWIERZĘTAMI I ELEMENTAMI PRZYRODY: CEL GRY

Uzupełnić prawidłowo ilustracje na kartach, dopasowując przód i tył każdego zwierzęcia lub elementu przyrody. Można grać samemu lub z innymi!

PRZYGOTOWANIE

- Potasować wszystkie karty i rozdać po równej liczbie każdemu graczowi (np. 6 dla każdego, reszta pozostaje w zakrytym stosie jako „talia”).
- Umieścić odkrytą kartę na środku stołu jako punkt startowy.

ZASADY GRY

- Każdy gracz po kolei szuka karty, którą można połączyć z jednym z końców łarcucha już ułożonych kart, uzupełniając zwierze lub element przyrody (Na przykład: jeśli na stole znajduje się tył krokodyla, gracz szuka karty z przodem krokodyla do połączenia).
- Jeśli gracz nie ma zgodnych kart, dobiera je z talii; jeśli dobierze prawidłową kartę, może nią natychmiast zagrać, w przeciwnym razie zachowuje ją na następną rundę.
- Trwa to tak długo, aż wszystkie karty zostaną prawidłowo ułożone.

KONIEC GRY

- Gra kończy się, gdy wszystkie zwierzęta i elementy przyrody zostaną poprawnie skompletowane.
- W trybie rywalizacji: wygrywa ten, kto jako pierwszy ułoży swoje karty.
- W trybie współpracy: grupa wygrywa poprzez skompletowanie wszystkich zwierząt i elementów przyrody!

INNE TRYBY ZABAWY

- Zabawa dowolna: pozwólc dzieciom tworzyć wymyślone zwierzęta i elementy przyrody, łącząc połowki według własnego uznania, a następnie poprosić je o wymyślenie nazwy i historii
- Wyścig na czas: rozłożyć wszystkie karty na stole z odkrytymi ilustracjami; kto skompletuje najwięcej zwierząt lub elementów przyrody w ciągu 5 minut, wygrywał!

2) WARIANT GRY Z TRASAMI

CEL GRY

Zbudować jedną lub więcej poprawnych tras, łącząc ze sobą karty. Dzieci muszą pobierać karty odpowiadające ich trasie, ułożyć je w kolejności i przesuwać żeton na koniec trasy.

PRZYGOTOWANIE

- Umieścić karty początkowe i końcowe dla każdej trasy na środku stołu:
Rzeka:
 - Karta początkowa: Jezioro
 - Karta końcowa: Morze
Ścieżka w lesie:
 - Karta początkowa: Nora wiewiórki
 - Karta końcowa: Żołędzie
Droga:
 - Karta początkowa: Garaż
 - Karta końcowa: Parking
- Potasować wszystkie karty pośrednie (te, które tworzą trasy) i umieścić je zakryte na stole.
- Rozdać po jednym żetonie każdemu graczowi.
- Umieścić każdy żeton na karcie początkowej odpowiedniej trasy.

ZASADY GRY

- Każde dziecko po kolei losuje kartę i sprawdza, do której trasy należy, nie pokazując jej innym graczom:
 - Jeśli jest tego samego typu co trasa jego żetonu (np. rzeka dla łodzi), może umieścić ją na trasie, łącząc ją z już umieszczonymi kartami.
 - Jeśli nie pasuje, umieszcza ją zakrytą na stole
- Po umieszczeniu właściwej karty dziecko przesuwa żeton wzdłuż trasy do ostatnio umieszczonej karty.
- Gra toczy się w turach, aż każda trasa dotrze do odpowiadającej jej karty końcowej. Każda trasa ma 6 kart pośrednich do odnalezienia; można policzyć, ile już zostało ułożonych!

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy gracz łączy wszystkie 6 kart pośrednich na swojej trasie, a jego żeton dotrze do ostatniej karty (morze, żołędzie lub parking).

WARIANT: ZABAWA DOWOLNA

Wszystkie karty są umieszczane odkryte na stole; Dzieci mogą dowolnie wybierać karty i tworzyć trasy według własnego uznania, nawet je mieszając. Celem nie jest wygrana, ale odkrywanie, budowanie i wymyślenie historii poprzez przesuwanie żetonów po utworzonych trasach.

CZYSZCZENIE I KONSERWACJA ZABAWKI

- Nie stosować rozpuszczalników ani detergentów.
- Podczas przerw w użytkowaniu przechowywać produkt w miejscu chronionym przed źródłami ciepła, kurzem i wilgocią.

FR MODE D'EMPLOI

Age : 3 ans +

LIRE ATTENTIVEMENT CES INFORMATIONS AVANT L'EMPLOI ET LES CONSERVER POUR RÉFÉRENCE FUTURE.

ATTENTION:

- Retirer les éventuels sachets en plastique et tous les éléments qui font partie de l'emballage du produit. Le retirer ou les tenir hors de portée des enfants. Risque d'étouffement.
- Vérifier régulièrement l'état d'usure du produit et la présence d'éventuelles fissurations.
- En cas de dommage

NL GEBRUIKSAANWIJZING

Leeftijd: 3 jaar +

LEES DEZEE AANWIJZINGEN VOOR HET GEBRUIK AANDACHTIG DOOR EN BEWAAR ZEN, ZODAT U ZE LATER NOG EENS KUNT RAADPLEGEN.

WAARSCHUWING:

Voor de veiligheid van uw kind. **WAARSCHUWING!**

- Verwijder alle plastic zakken en elementen die deel uitmaken van de productverpakking en gooi ze weg of bewaar ze buiten het bereik van kinderen. Verstekingsgevaar. Verstekingsgevaar.
- Controleer regelmatig de slijtage van het product en of het eventuele beschadigingen veroort.
- Gebruik het speelgoed niet bij beschadiging en houd het buiten het bereik van kinderen.
- Gebruik het speelgoed onder voortdurend toezicht van een volwassene.
- Geen lintjes of bandjes aan het product bevestigen. Gevaar voor wurging.
- Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstekingsgevaar.

INHOUD

24 kaarten geïllustreerd voor- en achterkant + 3 pionnen (boot, eekhoorn en auto)

1) DOMINO VARIATIE VAN DIEREN EN NATUURLIJKE ELEMENTEN: DOEL VAN HET SPEL

Vul de illustraties op de kaarten correct in door de voor- en achterkant van elk dier of natuurlijk element bij elkaar te zoeken. Je kunt allemaal of samen met anderen spelen!

VOORBEREIDEN

- Schud alle kaarten en verdeel een gelijk aantal onder elke speler (bijv. 6 elk, de rest blijft op een afgedekte stapel als een 'dek').
- Leg een onbedekte kaart in het midden van de tafel als startpunt.

HOE SPEELT U

- Om beurten zoekt elke speler een kaart die kan worden verbonden met een van de uiteinden van de kaaten van reeds, waardoor een dier of natuurlijk element wordt voltooid. (Bijvoorbeeld: Als de achterkant van een krokodil op tafel ligt, zoekt de speler een kaart met de voorkant van de krokodil om aan te sluiten).
- Als een speler geen compatibele stenen heeft, trekt hij van de stapel. Als hij een nuttige kaart trekt, kan hij die meteen spelen; Anders bewaart hij het voor de volgende ronde.
- De spel doer tot alle kaarten correct geplaat zijn.

EINDE VAN HET SPEL

- Het spel eindigt als alle dieren en natuurlijke elementen correct zijn ingevuld.
- In wedstrijdmodus: De winnaar is degene die het eerst klaar is met zijn kaarten.
- In coöperatieve modus: de groep wint door alle dieren en natuurlijke elementen te voltooien!

ANDERE SPEELMATERIËN

- Vrij spel: Laat de kinderen denkbeeldige dieren en naturelementen maken door helften naar wens te combineren en vraag ze dan een naam en een verhaal te verzinnen
- Tijdrace: Spreid alle kaarten op tafel uit met de illustraties onbedekt. Wie in 5 minuten de meeste dieren of naturelementen heeft, wint!

2) VARIANT ROUTESPEL DOEL VAN HET SPEL

Construeer een of meer juiste paden door de kaarten met elkaar te verbinden. De kinderen moeten de kaarten tekenen die bij hun spoor horen, ze op volgorde leggen en het speelfiguur naar het einde van het spoor verplaatsen.

VOORBEREIDEN

1) Plaats de begin- en eindkaarten voor elk vak in het midden van de tafel:

- Getraceerde rivier:
- Eerste kaart: Meer
- Laatste kaart: Zee
- Getraceerd pad in het bos:
- Eerste kaart: Het hol van de eekhoorn
- Laatste kaart: Eikels
- Getraceerde weg:
- Eerste kaart: Garage
- Laatste kaart: Parking
- Schud alle tussengelegde kaarten (de kaarten die de paden vormen) en leg ze omgekeerd op tafel.
- 3) Deel één pion uit aan elk kind.
- Plaats elk pion op de startkaart van de bijbehorende pad.

HOE SPEELT U

- Om de beurt trekt elk kind een kaart en controleert bij welk pad deze hoort zonder deze aan de andere spelers te laten zien.
- Als het van hetzelfde type is als het pad van zijn speelfiguur (bijvoorbeeld rivier voor de boot), kan hij het op het pad plaatsen en verbinden met de reeds geplaatste kaarten.
- Als het niet compatibel is, wordt het met de voorkant naar beneden op de tafel gelegd
- Nu al het plaatsen van een geldige kaart beweegt het kind het speelfiguur langs het pad naar de laatst geplaatste kaart.
- Het spel gaat om beurten verder totdat elk pad de bijbehorende eindkaart heeft bereikt. Elk pad heeft zes tussengelegde kaarten om te vinden; je kunt tellen hoeveel je er al in hebt gestopt!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als een speler alle 6 tussengelegde kaarten op zijn pad heeft verbonden en zijn speelfiguur de laatste kaart (z.e. eikels of parkeerplaats) heeft bereikt.

VARIANT: Vrij spel

Alle kaarten worden open op tafel gelegd. De kinderen kunnen de kaarten vrij kiezen en de paden maken zoals ze willen, en ze zelfs door elkaar huselen. Het doel is niet om te winnen, maar om verhalen te vertellen, te bouwen en uit te vinden door de pionnen langs de getraceerde paden te bewegen.

REINIGING EN ONDERHOUD VAN HET SPEELGOED

- Gebruik geen oplos- of reinigingsmiddelen.
- Bewaar het product tijdens pauzes in het gebruik op een plek die beschermd is tegen warmte-bronnen, stof en vochtigheid.

RU ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

Возраст: 3 года +

ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ВНИМАТЕЛЬНО ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ И СОХРАНИТЕ ЕЕ НА БУДУЩЕЕ.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ:

Внимание! **ВНИМАНИЕ!**

- Перед использованием снимите с изделия полиэтиленовые пакеты и другие элементы упаковки и держите их в недоступном для детей месте. Существует опасность удушья.
- Регулярно проверяйте изделие на предмет износа или возможных поломок.
- В случае повреждения не используйте игрушку и держите ее в недоступном для детей месте.
- Используйте игрушку следует только под постоянным присмотром взрослого.
- Не привяжите игрушку к игрушке шнурки или ленточки. Существует риск удушья.
- Предупреждение. Не подходит для детей младше 3 лет. Маленькие детали. Существует опасность удушья.

СОДЕРЖИМАЯ

24 детали с иллюстрациями на лицевой и оборотной сторонах + 3 фишки (лодка, белка и машина)

1) ВАРИАНТ ДОМИНО С ЖИВОТНЫМИ И ПРИРОДНЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ: ЦЕЛЬ ИГРЫ

Правильно дополнить иллюстрации на деталях, сопоставляя переднюю и заднюю часть каждого животного или природного элемента. Можно играть как одному, так и в компании!

ПОДГОТОВКА

- Смешайте все детали и раздайте поровну каждому игроку (например, по 6 штук, остальные остаются в закрытой стопке в качестве «копидки»).
- Поставьте в центр стола открытую деталь в качестве исходной точки.

КАК ИГРАТЬ

- По очереди каждый игрок ищет деталь, которую можно соединить с одной из концов цепочки уже сыгранных фишек, закрывая изображение животного или природного элемента (например, если на столе лежит задняя часть крокодила, игрок ищет деталь с передней частью и соединяет их вместе).
- Если у игрока нет подходящих деталей, он берет одну из колоды: если он вытянет нужную, он может сразу же ее использовать, а в противном случае, он сохраняет ее для следующего хода.
- Продолжайте игру до тех пор, пока все детали не будут правильно размещены.

КОНЕЦ ИГРЫ

- Игра заканчивается, когда все животные и природные элементы были правильно завершены.
- В режиме против других игроков побеждает тот, кто первым выполнит все свои детали
- В кооперативном режиме: выигрывает группа, собравшая все животных и природные элементы!

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

- Свободная игра: дети создают воображаемых животных и элементы природы, комбинируя по своему усмотрению половинки, а затем придумывают имя и историю для них.
- Игра во время: распределите все детали по столу лицевой стороной вверх. Тот, кто за 5 минут соберет больше всего животных или природных элементов, побеждает!

2) ВАРИАНТ ИГРЫ «ПРОХОДЫ» ЦЕЛЬ ИГРЫ

Простой один или несколько правильных маршрутов, соединяя между собой детали. Дети должны вытянуть элементы, соответствующие их раскладке, расставить их по порядку и довести фишку до конца пути.

ПОДГОТОВКА

- Разместите в центре стола начальные и конечные детали для каждого маршрута:
 - Рес:
 - Начальный элемент: Озеро
 - Финальный элемент: Море
- Тропа в лесу:
 - Начальный элемент: Белочья нора
 - Финальный элемент: Желуди
- Маршрут дороги:
 - Начальный элемент: Гараж
 - Финальный элемент: Парковка
- Смешайте все чередующиеся элементы (те, которые образуют пути) и разложите их на столе лицевой стороной вниз.
- Раздайте по фишке каждому ребенку.
- Поместите каждую фишку на стартовый элемент соответствующего маршрута.

КАК ИГРАТЬ

- По очереди каждый ребенок тянет элемент и проверяет, к какому маршруту он принадлежит, не показывая его другим игрокам.
- Если он того же типа, что и маршрут его фишки (например, река для лодочки), он может разместить его на этом маршруте, соединив с уже выложенными элементами.
- Если он не подходит, положите его лицевой стороной вниз на стол
- После того, как ребенок положил правильный элемент, он перемещает фишку по пути до последнего выложенного элемента.
- Игра продолжается по очереди, пока все маршруты не дойдут до последнего соответствующего элемента.

На каждом маршруте нужно найти 6 промежуточных элементов: можете посчитать, сколько из них уже собрали! можете посчитать, сколько из них уже собрали!

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков соединил все 6 промежуточных элементов своего маршрута, и его фишка достигла конечного элемента (море, жемучки или парковка)

ВАРИАНТ: СВОБОДНАЯ ИГРА

Все детали выкладываются на стол лицевой стороной вверх; дети могут сами выбирать элементы и создавать маршруты по своему усмотрению, даже смешивая их между собой. Цель не в том, чтобы выиграть, а в том, чтобы исследовать, создавать и придумывать истории, перемещая фишки по созданным маршрутам.

ОЧИСТКА И УХОД ЗА ИГРУШКОЙ

- Не используйте растворители или моющие средства.
- Если игрушка не используется, храните ее в месте, защищенном от источников тепла, пыли и влаги.

ΕΑΕ

EL ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

Ηλικία: 3 ετών +

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ:

Για την ασφάλεια του παιδιού σας. **ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!**

- Πριν από τη χρήση αφαιρέστε και πετάξτε τυχόν πλαστικές σακούλες και όλα τα υλικά συσκευασίας.
- Ελέγξτε την κατάσταση της κροκέτις τα μικρά από τα παιδιά. Κίνδυνος ασφυξίας.
- Ελέγξτε τακτικά την κατάσταση και την κατάσταση φθοράς του παιχνιδιού.
- Σε περίπτωση φθοράς σε οποιοδήποτε μέρος του προϊόντος, μην το χρησιμοποιείτε και φυλάξτε το μακριά από παιδιά.
- Το παιχνίδι πρέπει να χρησιμοποιείται υπό την επίβλεψη ενός ενήλικα.
- Μην προσβάτε καρδόνια ή μύνες στο παιχνίδι. Κίνδυνος στραγγαλισμού.
- Προειδοποίηση, Ακατάλληλο για παιδιά ηλικίας κάτω των 3 ετών. Μικρά μέρη, Κίνδυνος ασφυξίας.

ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟ

24 πλακίδια εικονογραφημένα μπροστά και πίσω + 3 πιόνια (βάρκα, σκύλος και αυτοκίνητο)

1) ΠΑΡΑΛΛΗΛΟ ΝΤΟΜΙΝΟ ΤΩΝ ΖΩΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΦΥΣΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ: ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Συμπληρώστε ουσιά τις εικόνες στα πλακίδια, αντιστοιχίζοντας το μπροστά και το πίσω μέρος κάθε ζώου ή φυσικού στοιχείου. Για να παίξετε μόνος ή με παρέα!

ΠΡΟΤΟΜΙΑΣΙΑ

- Ανακατέψτε όλα τα πλακίδια και μοιράστε ίσο αριθμό σε κάθε παίκτη (π.χ. 6 τον καθένα, το υπόλοιπο παραμένει σε ένα καλυμμένη στοίβα ως «τράπουλα»).
- Ποιοίδήποτε είναι ακατάλληλο σπλάκιο στο κέντρο του τραπέζι ως σημείο εκκίνησης.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

- Με τη σειρά του, κάθε παίκτη ανατρέπει ένα πλακίδιο που μπορεί να συνδέσει με ένα από τα άκρα της ομοιάδας του παιχνιδιού που έχουν ήδη παιχτεί. Συμπληρώνοντας ένα ζώο ή ένα φυσικό στοιχείο. (Για παράδειγμα: ένα υπάγει το πίσω μέρος ενός κροκόδειλου στο τραπέζι, ο παίκτης ανατρέπει ένα πλακίδιο με το μπροστά μέρος του κροκόδειλου για να το συνδέσει).
- Εάν ένας παίκτης δεν έχει συμβατό πλακίδιο, τραβάει από την τράπουλα: αν τραβήξει μια χρήσιμη κάρτα, μπορεί να την παίξει αμέσως. Διαφορετικά, την κρατάει για τον επόμενο γύρο.
- Αυτό συνεχίζεται μέχρι να τοποθετηθούν ουσιά όλα τα πλακίδια.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα ζώα και τα φυσικά στοιχεία έχουν συμπληρωθεί ουσιά.
- Σε ανταγωνιστική λειτουργία: Νικήτης είναι ουσια που τελειώνει πρώτος τα πλακίδια του.
- Σε συνεργατική λειτουργία: η ομάδα κερδίζει συμπληρώνοντας ουσιά όλα τα ζώα και τα φυσικά στοιχεία!

ΆΛΛΟ ΤΡΟΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Ελεύθερο παιχνίδι: αφήστε τα παιδιά να δημιουργήσουν φανταστικά ζώα και στοιχεία της φύσης συνδυάζοντας τα μερικά από τα πλακίδια.
- Σε ανταγωνιστική λειτουργία: Νικήτης είναι ουσια που τελειώνει πρώτος τα πλακίδια του.
- Σε συνεργατική λειτουργία: η ομάδα κερδίζει συμπληρώνοντας ουσιά όλα τα ζώα και τα φυσικά στοιχεία!

2) ΠΑΡΑΛΛΗΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟ ΜΕ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κατασκευάστε μία ή περισσότερες διαδρομές διαδρομές συνδέοντας τα πλακίδια μεταξύ τους. Τα παιδιά πρέπει να τραβήξουν τα πλακίδια που αντιστοιχούν στην τήση τους, να τα τοποθετήσουν στη σειρά και να μετακινήσουν το πιόνι στο τέλος της πίστας.

ΠΡΟΤΟΜΙΑΣΙΑ

1) Τοποθετήστε τα πλακίδια αρχής και τέλους για κάθε διαδρομή στο κέντρο του τραπέζιού:

- Διαδρομή ποταμού:
 - Αρχική κάρτα: Λίμνη
 - Τελικό πέρασμα: Θάλασσα
- Διαδρομή μονοπατιού στο δάσος
 - Αρχική κάρτα: Φυλά το σκύλου
 - Τελικό πέρασμα: Βελανίδια
 - Οδικός χάρτης
 - Αρχική κάρτα: Γκαράζ
 - Τελικό πέρασμα: Χωρός στάθμευσης
- Ανακατέψτε όλα τα ενδιάμεσα πλακίδια και την συνέχεια ζητήστε τους να επινοήσουν ένα όνομα και μια ιστορία.
- Παιχνίδι με χρονομέτρηση: Απλώστε όλα τα πλακίδια στο τραπέζι με τις εικόνες ακάλυπτες, όπως συμπληρώσει τα περισσότερα ζώα ή φυσικά στοιχεία σε 5 λεπτά κερδίζει!

2) ΠΑΡΑΛΛΗΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟ ΜΕ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κατασκευάστε μία ή περισσότερες διαδρομές διαδρομές συνδέοντας τα πλακίδια μεταξύ τους. Τα παιδιά πρέπει να τραβήξουν τα πλακίδια που αντιστοιχούν στην τήση τους, να τα τοποθετήσουν στη σειρά και να μετακινήσουν το πιόνι στο τέλος της πίστας.

ΠΡΟΤΟΜΙΑΣΙΑ

1) Τοποθετήστε τα πλακίδια αρχής και τέλους για κάθε διαδρομή στο κέντρο του τραπέζιού:

- Διαδρομή ποταμού:
 - Αρχική κάρτα: Λίμνη
 - Τελικό πέρασμα: Θάλασσα
- Διαδρομή μονοπατιού στο δάσος
 - Αρχική κάρτα: Φυλά το σκύλου
 - Τελικό πέρασμα: Βελανίδια
 - Οδικός χάρτης
 - Αρχική κάρτα: Γκαράζ
 - Τελικό πέρασμα: Χωρός στάθμευσης
- Ανακατέψτε όλα τα ενδιάμεσα πλακίδια και την συνέχεια ζητήστε τους να επινοήσουν ένα όνομα και μια ιστορία.
- Παιχνίδι με χρονομέτρηση: Απλώστε όλα τα πλακίδια στο τραπέζι με τις εικόνες ακάλυπτες, όπως συμπληρώσει τα περισσότερα ζώα ή φυσικά στοιχεία σε 5 λεπτά κερδίζει!

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης έχει συνδέσει και τα 6 ενδιάμεσα πλακίδια που βρίσκονται στη διαδρομή του και το πιόνι του έχει φτάσει στο τελευταίο πλακίδιο (θάλασσα, βελανίδια ή πάρκινγκ).

ΠΑΡΑΛΛΗΛΟ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Όλα τα πλακίδια τοποθετούνται με τη όψη προς τα πάνω στο τραπέζι. Τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν ελεύθερα τα πλακίδια και να δημιουργήσουν τις διαδρομές όπως επιθυμούν, ακόμη και να τις ανακατέψουν. Ο στόχος δεν είναι να κερδίσουν, αλλά να εξερευνήσουν, να χτίσεται και να ενισχύεται ιστορίες μετακινώντας τα πιόνια στις διαδρομές που δημιουργούνται.

ΦΡΟΝΤΙΔΑ ΚΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ

- Μην χρησιμοποιείτε διαλύτες ή απορρυπαντικά.
- Όταν δεν χρησιμοποιείται, φυλάξτε το προϊόν σε χώρο που προστατεύεται από βλάβες θερμότητας, σκόνης και υγρασίας.

SV BRUKSANVISNING

Ålder: 3 år +

LÄS NOGGRANT OCH SPARA FÖR FRAMTIDA BRUK.

Varning:

För ditt barns säkerhet. **VARNING!**

Ta bort eventuella plastpåsar och annat material som använts för att förpacka produkten och kasta eller förvara det utom räckhåll för barn. Risk för kvävning.

Kontrollera regelbundet att produkten inte är sliten eller har gått sönder.

Använd inte lekset som under tillsyn av en vuxen person.

Tillika inte remmar eller snören på produktén. Risk för struping.

Varning! Inte lämplig för barn under 3 år. Små delar. Risk för kvävning.

INNEHÅLL

24 brickor med illustrationer på fram- och baksidan + 3 speljäser (båt, ekorre och bil)

1) DOMINO-VARIANT MED DJUR OCH NATURELEMENT: SPELETS SYFTE

Att komplettera illustrationerna på brickorna korrekt genom att para ihop framdelen och baksiden av varje djur eller naturelement. Du kan spela ensam eller tillsammans med andra!

FÖRBEREEDNING

- Blanda alla brickor och dela ut lika många till varje spelare (t.ex: 6 vardera, resten läggs nedåtvända på bordet i en "draghögen").
- Lägg en bricka uppåtvänd i mitten av bordet som utgångspunkt.

HUR MAN SPELAR

- I tur och ordning letar varje spelare efter en bricka som hör ihop med en av ändarna på raden av brickor som redan lagts ut, vilket kompletterat ett djur eller naturelement (Till exempel: om baksiden av en krokodill finns på bordet, letar spelaren efter en bricka med framdelen av en krokodill som den hör ihop med).
- Om en spelare inte har någon bricka som kan läggas ut, tas en bricka från draghögen: Om den dragna brickan kan användas kan den läggas ned på bordet omedelbart. Annars behåller spelaren brickan till nästa tur.
- Spelert fortsätter tills alla brickor har lagts ut på rätt sätt.

SPELETS SLUT

- Spelst avslutas när alla djur och naturelement har parats ihop på rätt sätt.
- I tävlingsläge: Vinnaren är den som först blir av med sina brickor.
- I samarbetsläge: Gruppen vinner när alla djur och naturelement har parats ihop!

ANDRA SÄTT ATT SPELA PÅ

Fritt spel: Låt barnen skapa fantasifula djur och naturelement genom att kombinera bildhalvorna som de vill. Be dem sedan att hitta på ett namn och en berättelse.

Tidsbaserad tävling: Sprid ut alla brickor på bordet med illustrationerna uppåtvända. Den som parar ihop flest djur eller naturelement på 5 minuter vinner!

2) SPEL-VARIANT MED BANOR SPELETS SYFTE

Bygga en eller flera korrekta banor genom att para ihop brickorna. Barnen ska ta från högen de brickor som överensstämmer med deras bana, placera dem i rätt ordning och flytta speljäsen till slutet av banan.

FÖRBEREEDNING

- Lägg den första och sista brickan för varje bana i mitten av bordet:
 - Florens bana:
 - Första brickan: Sjö
 - Sista brickan: Hav
- Skogetsbans bana:
 - Första brickan: Ekornes bog
 - Sista brickan: Ekollon
- Blivågens bana:
 - Första brickan: Garage
 - Sista brickan: Parkering
- Blanda alla mellanliggande brickor (de som ska bilda banorna) och lägg dem nedåtvända på bordet.
- Dela ut en speljäsa till varje barn.
- Lägg varje speljäsa på den första brickan till motsvarande bana.

HUR MAN SPELAR

- I tur och ordning tar varje barn en bricka och kontrollerar vilken bana den hör till utan att visa den för de andra spelarna.
- Om den hör till den egna speljäsens bana (t.ex. flod för båten), kan den läggas ned på banan och para ihop den med de brickor som redan finns där.
- Om den inte hör ihop läggs brickan tillbaka nedåtvänd på bordet
- När en giltig bricka har lagts ned flyttar barnet speljäsen längs banan till den sista brickan.
- Spelert fortsätter i varv tills alla banor har nått den motsvarande sista brickan. Varje bana har sex mellanliggande brickor som ska hittas: Du kan räkna hur många du redan har hittat!

SPELETS SLUT

Spelst slutar när en spelare har parat ihop alla 6 mellanliggande brickor på sin bana och speljäsen har nått den sista brickan (hav, ekollon eller parkering).

VARIANT: FRITT SPEL

Alla brickor läggs uppåtvända på bordet. Barnen kan vilja byta brickorna fritt och skapa banor som de vill, till och med blanda ihop dem. Målet är inte att vinna, utan att utforska, bygga och hitta på historier genom att flytta speljäsen längs de banor som skapats.

VARIANT: FRITT SPEL

Alla brickor läggs uppåtvända på bordet. Barnen kan vilja byta brickorna fritt och skapa banor som de vill, till och med blanda ihop dem. Målet är inte att vinna, utan att utforska, bygga och hitta på historier genom att flytta speljäsen längs de banor som skapats.

RENGÖRING OCH SKÖTSEL AV LEKSAKEN

- Använd inte lösningsmedel eller rengöringsmedel.
- När produkten inte används ska den förvaras på en plats skyddad från värme, damm och fukt.

TR TALİMATLAR

Yaş: 3 Y+

ÖNEMLİ DİKKATLE OKUYUNUZ VE İLERİDE BAŞVURMAK İÇİN SAKLAYINIZ.

UYARILAR:

Çocuğun güvenliği için. **UYARI!**

- Plastik poşetleri ve diğer tüm ambalaj malzemelerini çıkarıp atınız veya çocukların ulaşamayacağı bir yerde saklayınız. Boğulma tehlikesi yaratabilir.
- Ürünü, açımına ve hasar belirtileri bakımından düzenli olarak kontrol ediniz.
- Ürününk hasarlıya kullannmayn ve çocukların ulaşamayacağı bir yerde saklayın.
- Ürünü ancak bir yetkilinin süreki gözetiminde atınız kullanılmadılır.
- Ürünü ir veya zerrit bağlanmaynız. Boyuna dolanarak boğulma tehlikesine yul açabilir.
- Ürün. Yaç üşayında küçük çocukların kullannmaı uygun değılır. ve boğulma riski yüzünden 36 aydan boğulma tehlikesi yaratabilir.

İNDEKİLER

Önü ve arkası resimli 24 taş + 3 sembol (tekne, sincap ve araba)

1) HAYVANLAR VE DOĞA UNSURLARI İLE DOMİNO: OYUNUN AMACI