

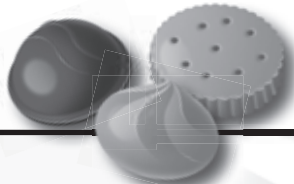


Édesség rablás:

Amennyiben ilyen mezőre lépsz, elvehetsz egy édességet egy másik játékostól, ha annak az édességnek megegyezik a színe a mezőn láthatóéval. Bármelyik játékosét elrabolhatod, de a legjobb olyat választani, akinek már majdnem megvan mind a négy szín! Ha senkinek sincs olyan színű édessége, amilyen színű mezőn állsz, akkor nem vehetsz el semmit és a játék tovább folytatódik, a következő játékos dob.

A játék győztese:

A győztes az lesz, akinek elsőként összegyűlik mind a négyféle színű édessége! Tehát rendelkezik 1 Kecs, 1 Csokoládé, 1 Pillecukor és 1 Gyümölcs édességgel.



Olvassa el figyelmesen a termékhez vásárolt elemek csomagolásán feltüntetett útmutatást és biztonsági figyelmeztetéseket. Amennyiben az elemek lemerültek, csavarozza le a hátsó panelt. Helyezzen be 2 db új 1,5V-os AAA (LR03) típusú elemet és helyezze vissza a fedelet. Az elemek behelyezésénél ügyeljen a helyes polarításra.

- A nem újratölthető elemeket ne töltsé újra!
- Vegye ki az elemeket a játékból mielőtt újratölti azokat.
- Az újratölthető elemek töltését felnőtt felügyelete mellett végezze!
- Ne használjon különböző típusú, új és régi elemeket egyszerre!
- Kizárólag a terméken jelzett típusú elemeket használjon!
- Mindig vegye ki a lemerült elemeket a termékből!
- Ne zárja rövidre az elemek kivezetéseit!
- Az elemek nem tartozékok.

81584



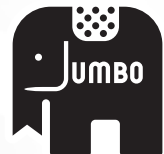
Gyártó:
Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam
The Netherlands

© 2018 Jumbodiset Group. Minden jog fenntartva.

jumbo.eu



Fulladásveszély! A termék nem alkalmas 3 éves kor alattiak számára mivel apró, lenyelhető alkatrészeket tartalmaz. Kérjük, őrizze meg a csomagolást a jövőbeni hivatkozás végett.



www.jumbo.eu

Magyarországon importálja és forgalmazza:
Modell & Hobby Kft.
1033 Budapest, Szőlőkert u. 4/B
Tel.: (1) 431-7451; www.modellhobby.hu

JANSZI ES JULISKA



Játékszabály

Jancsi és Juliska

A torkoskodó társasjáték

Vajon ki gyűjti össze elsőként a négy különböző színű édességet? Jancsi és Juliska megpróbálnak elcsenni egy-két nyalánkságot a mézeskalács házikóról, anélkül, hogy a boszorkány észrevenné, akárcsak a mesében. Roppant óvatosnak kell lenniük, nehogy a gonosz boszorkány meghallja őket! Néhány finomságot könnyedén le lehet venni, ám ha rossz cukorkát veszel le, a boszi azonnal felbukkan és vissza kell helyezned az édességet a házikóra. Jól jegyezd meg, melyik cukorkákat veheted le és melyikeket kell otthagynod. A győztes az lesz, aki elsőként összegyűjti mind a négy különböző színű édességet!

Tartalom:

4	játékfigura: 2 x Jancsi és 2 x Juliska figura	1	Játéktábla
1	Mézeskalács házikó gonosz boszorkánnyal	1	Dobókocka
20	Édesség: 5x Kecs, 5 x Csokoládé, 5 x Pillecukor és 5 x Gyümölcs	1	Rögzítő pöcök

Előkészületek:

1. Helyezd be az elemeket a ház alján található elemtartó rekeszbe. Kapcsold be a játékot a Bekapcsoló gomb 'ON' állásba történő csúsztatásával. A kapcsoló a ház alján van. Amennyiben a gonosz boszorka nem a Te anyanyelveden beszél, a kapcsoló nem a megfelelő állásban van. Egyszerűen csúsztasd a másik irányba. Ha befejezted a játékot, kapcsold ki, csúsztasd a gombot a középső állásba.

2. Keverd meg jól az édességeket és rakosgasd fel őket a mézeskalács házikó oldalaira és tetejére. Minden nyalánkságnak jut hely a házikón.

3. Szúrd be a rögzítő pöcköt a játéktábla közepébe úgy, hogy a nyíl felfelé mutasson. Helyezd a játéktáblát egy sík felületre, és illeszd a mézeskalács házikót a rögzítő pöcökre. A pöcöknek a ház alján lévő lyukba kell illeszkednie.

4. Minden játékos helyezzen egy Jancsi és Juliska játékfigurát a táblára. Minden szín egy „Édességek cseréje” mezőről indul, arra a mezőre rakjuk a Jancsi és Juliska játékfigurát, amelynek ugyanolyan a színe, mint a játékfigurának.

A játék célja:

A győztes az lesz, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie a házikóról mind a négyféle színű édességből 1-1 darabot!

A játék kezdete:

A legfiatalabb játékos kezd. Ezután a kör az óramutató járásával megegyező irányban halad. Dobjunk a dobókockával, majd lépünk a dobásnak megfelelő számú mezőt. Amennyiben a mezőn már áll másik figura, helyezd a figurádat a foglalt mező mögötti következő szabad mezőre. Egy mezőn csakegy figura állhat.

Édességek gyűjtögetése:

Mikor a figurád egy színes édességgel jelölt mezőre lép, megpróbálhatsz levenni egy ugyanolyan színű édességet a mézeskalács házikóról. Tehát ha a kék édességes mezőre léptél, megpróbálhatsz elvenni egy kék édességet a mézeskalács házikóról, ha pedig egy lila édességesre, akkor egy lilát csenhetsz el. A megadott színű édességek közül Te magad választhatod ki, melyiket szeretnéd leszedni. Amennyiben olyan mezőre léptél, amilyen színű édességed már van, akkor megpróbálhatsz még egyet levenni. Így amikor a „Csere” mezőre lépsz, elcsereélhetsz egy olyan színű édességet, amiből már két darabod van.

De vigyázz! Benn, a házikóban él a gonosz boszorkány. A vén banya egyáltalán nem szereti, ha valaki a mézeskalács házikóját dézsmálja. Levehetsz pár édességet anélkül, hogy a gonoszboszorkány észrevenné, de ha többet akarsz elcsenni, mérgesen rádripakodik majd a boszi. Minden azonos színű édességből hármatvehetsz le, anélkül, hogy a boszi észrevenné. Vajon hogyan találd ki, melyik az a három?



Ellenőrizd le, megtarthatod-e az édességet, ehhez nyomd bele a ház ajtaja előtti verandán lévő a szív alakú nyílásba. Felbukkant a boszorkány, hogy leszidjon? Ha igen, nincs szerencséd, az édességet vissza kell tenned a házikóra, de előbb finoman nyomd vissza a boszit a házikóba a helyére, majd a következő játékoson a sor. Ha a boszi nem jött ki, akkor megtarthatod az édességet és a tőled balra lévő játékos dob.

Édességek cseréje:

Amennyiben ilyen „Csere” mezőre érsz, saját édességeid közül egyet kicserélhetsz egy olyanra, ami még a házon van. Hasznos, ha olyan színű édességet cserélsz le, amiből már több is van neked, hiszen a győzelemhez mindegyik fajtából 1-et kell összegyűjtened. Először is tedd vissza a becserélni kívánt édességet a házikón egy üres helyre, majd vedd el azt, amit helyette szeretnél. De jól vigyázz, még ezt az édességet is ellenőrizned kell! Ha a gonosz banya ismét felbukkan és rád rivall, vissza kell tenned az édességet ugyanoda, ahonnan elvetted és a következő játékos jön. Ilyenkor a régi édességedet sem kaphatod vissza.

