



Ha ezt a kártyát húzod fel, kimaradsz egy körből, mert foglalt a vécé.



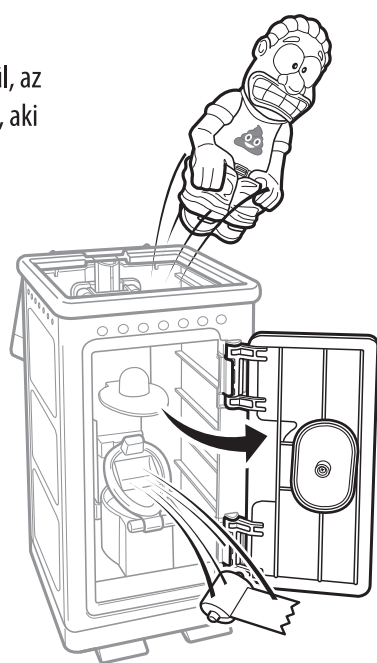
Ha ezt a kártyát húzod fel, megfordul a kör (ha balra ment a kör, akkor jobbra fordul, és fordítva).



Ha ezt a kártyát húzod fel, kimaradsz egy körből, mert eldugult a vécé.

## KI A GYŐZTES

Akinél Klotyó Janó kirepül, az kiesik a játékból. Az győz, aki utolsóként marad bent.



HIBAJELENSÉG	HIBA LEHETSÉGES OKA	MEGOLDÁS
A vécé teteje leesik.	A vécé leesett a földre.	Pattintsd a tetőt a zsanérokba.
A vécé ajtaja leesik.	A vécé leesett a földre.	Pattintsd az ajtót 90 fokkal elfordítva a zsanérokba.
A gomb nem forog zökkenőmentesen.	Nincs teljesen zárva az ajtó.	Csukd be újra az ajtót, és győződj meg róla, hogy bezártad.
Janó nem repül ki, ha kinyitod az ajtót.	Az ajtó megsérült.	Keresd fel vevőszolgálatunkat.

**FIGYELMEZTETÉS: FÜLLADÁSVESZÉLY.** Apró alkatrészek. 3 év alatti gyermekek számára nem ajánlott. A játékot csak felnőtt felügyelete mellett szabad használni.

**FIGYELMEZTETÉS: Rendszeresen ellenőrizze a játékot egy felnőtt, hogy nincsenek-e rajta sérülés jelei. Amennyiben vannak, ne használják a játékot. Akkor se használják, ha úgy látszik, hogy valamelyik része eltörhet. Tartsátok távol a gyúlékony anyagoktól. Ne célozzatok senki szemére vagy arcára. Lehetséges szemsérülés. Játék közben mindig tartsátok szem előtt és felügyeljétek a készüléket. Tartsátok be a használati útmutatóban leírtakat a játék során. Használat előtt távolítsátok el az összes csomagolást. Őrizzétek meg ezeket az információkat, címetek és telefonszámokat későbbi használatra. A tartalom eltérhet a képektől. Felügyel-jétek a gyermekeket játék közben. Nincs szükség elemekre.**

**sanja**

Gyártó: SANJA (HK) CO. LTD.  
Unit 709, 7/F, Tower B, Hunghom Commercial  
Centre, 37-39 Ma Tau Wai Road, Hung Hom,  
Kowloon, Hong Kong  
Tel: (852) 2739 1123  
www.sanjatoy.com  
info@sanjatoy.com

**Modell & Hobby  
TOYS**

Modell & Hobby Kft.  
1097 Budapest, Könyves Kálmán krt. 12-14;  
Tel: 06-17700-4230; info@modell.hu  
www.modellhobby.hu



KÍNÁBAN KÉSZÜLT



Cikkszám: 01928

**4 ÉVES KORTÓL  
2-4 JÁTÉKOS**

## JÁTÉKSZABÁLY ÉS HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

### TARTALOM:

18 db kártya  
Janó figura  
Mobil vécé  
1 tekercs vécépapír



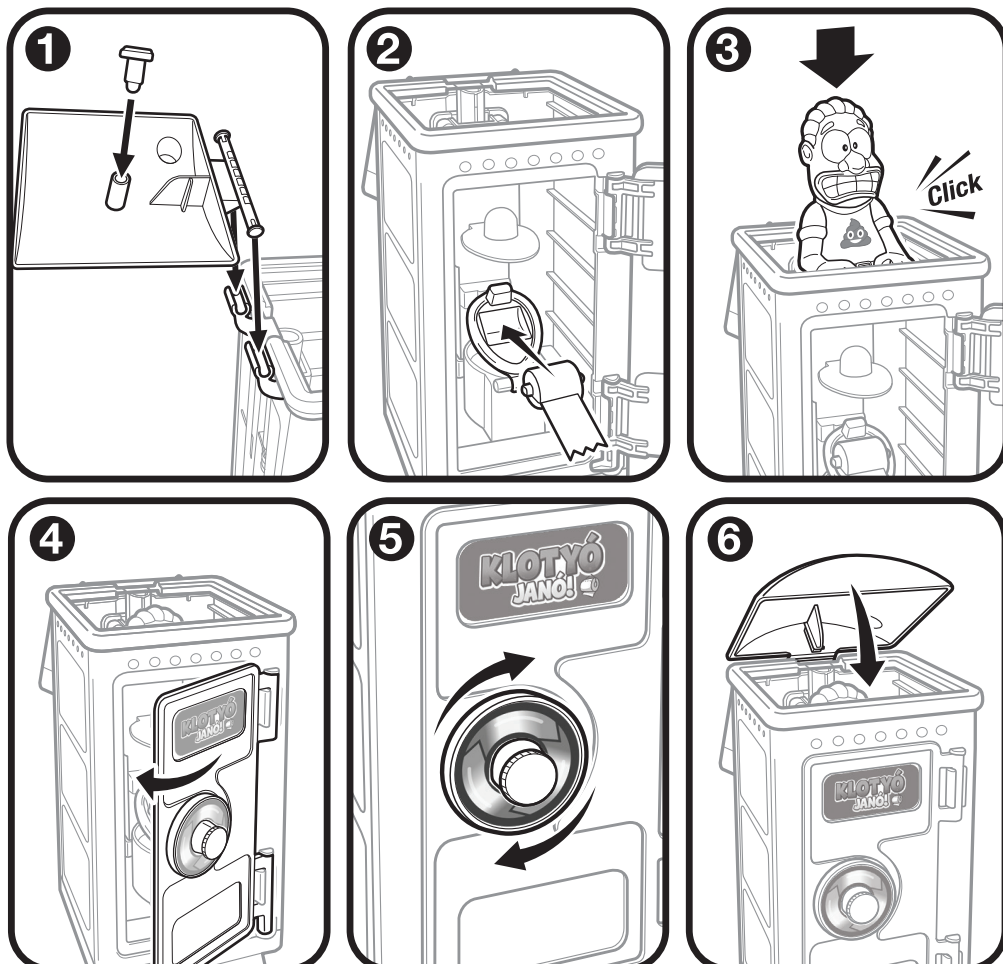
**sanja**

## A JÁTÉK CÉLJA

Janó épp a mobil vécén ül, és meg kell várnod, amíg kijön. Vissza tudod addig tartani? Ha kinyitod az ajtót, és Janó kirepül, kiestél. A játék célja, hogy Janó bent maradjon a vécében!

## ELŐKÉSZÜLETEK

- Tedd be a hosszabbítót a vécé tetejébe, és pattintsd be a tetőt a zsanérokba a képen látható módon.
- Tekerd fel a papírt az orsóra, és tedd a vécépapírt a vécéülőkén lévő mélyedésbe.
- Tedd Janót a vécéülökére, és nyomd le, amíg kattánót hangot nem hallasz.  
A vécéülőke lefelé irányuló helyzetben reteszeli.
- Csukd be az ajtót.
- Csavard el a gombot az ajtó bezárásához.
- Hajtsd le a vécé tetejét.



## A JÁTÉK MENETE

Kövessd a kártya utasításait, add ki a pukihangokat, és fordasd el a gombot az óramutató járásával megegyező vagy ellentétes irányba, majd próbáld meg kinyitni az ajtót. Akinél Klotyó Janó kirepül, az kiesik a játékból. Az győz, aki utoljára marad bent.



**x3**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával megegyező irányba 3-szor.



**x3**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával ellentétes irányba 3-szor.



**x3**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával megegyező irányba 3-szor.



**x3**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával ellentétes irányba 3-szor.



**x2**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával megegyező irányba 2-szer.



**x2**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával ellentétes irányba 2-szer.



**x2**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával megegyező irányba 2-szer.



**x2**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával ellentétes irányba 2-szer.



**x1**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával megegyező irányba 1-szer.



**x1**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával ellentétes irányba 1-szer.



**x1**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával megegyező irányba 1-szer.



**x1**

Adj ki pukihangot, és fordasd el a gombot az óramutató járásával ellentétes irányba 1-szer.