

SPEELWIJZE
DOEL VAN HET SPEL
 Het doel van het spel is om twee van vier schapen (F) (zie afb. 0) uit je kudde te redden door ze naar de veiligste stal te brengen.

Uitloof de modus Challenge spelen. In deze modus is het doel om de vier schapen (F) van je kudde te redden door ze naar de veiligste stal te brengen.

SPELVOORBEREIDING (zie afb. 4)
 Nadat we het bord hebben neergelegd, moeten we deze stappen volgen:
 1. We plaatsen de tornado midden op het bord.
 2. De twee dobbelstenen en de twee heksen leggen klaar naast het bord.
 3. Elke speler kiest een kleur uit de vier beschikbare kleuren en zet zijn vier schapen (F) in hun zones die op grond van de kleur zijn vastgesteld.
 Alleen tegen (3 tot 4 spelers) - Elke speler kiest een kleur om met het spel te beginnen.

SPELWIJZE
VOLGORDE EN OPZET VAN BEURTEN
 Bij elke beurt wordt één spel van de twee dobbelstenen op het bord. De cijferdobbelsteen geeft het aantal velden aan dat je met een schapen (F) vooruit moet. De actiedobbelsteen geeft de actie aan die we in die beurt kunnen doen.

VERPLAATSEN
 Met de verplaatsingsdobbelsteen verplaat je een van je schapen (F) zoveel velden als het cijfer dat je met de dobbelsteen hebt gegooid (1, 2, 3, 4, 5 of 6). Je kunt niet op een al bezet veld gaan staan, maar je kunt er wel overheen springen. Daarom, als je bij het verplaatsen een veld bereikt dat al bezet is, kun je ervoor kiezen om verder te gaan of het veld te ontlopen. Het veld van de aangrenzende velden. Er kunnen nooit twee schapen (F) op hetzelfde veld staan (zie afb. 5).

ACTIES
 - Schapen: Als je je met de actiedobbelsteen een schap gooit (SYMBOL SCHAAP PLAATSEN), hoef je niets te doen en ja je een beurt over.

Verplaats de tornado: Als je met de actiedobbelsteen een tornado gooit (SYMBOL TORNADO PLAATSEN), verplaat je de tornado één positie naar een van vijf positie die op het bord zijn vastgesteld. De tornado moet tijdens het hele traject van het ene naar het andere veld blijven op het bord totdat het volledig is verspreid (zie afb. 6).

Heik: Als je het heksymbool gooit (SYMBOL HEK PLAATSEN), kunnen we een hek dat in het spel is verboden van waar we een nieuw hek plaatsen.

Pas op de heksen sluiten paden af Als je met een van je schapen (F) vooruit komt en je stopt op een hek, dan moet je oerleem om door te gaan. Je kunt er niet door of overheen lopen.
 Heksen kunnen ook het pad van de tornado versperren, waardoor deze geen van zijn trajecten kan volgen. BELANGRIK: De tornado kan niet door alle heksen worden versperd (er moet altijd een van de richtingen beschikbaar zijn (zie afb. 7)).

HET SPEL EINDIGT WANNEER:
 Kort Spel
 Een speler redt twee van vier schapen van zijn kudde door ze naar de veiligste stal te brengen.
 Challenge-modus
 Een speler redt de vier schapen (F) van zijn kudde door ze naar de veiligste stal te brengen.

BASISREGELS
 Bord: Op het bord vind je enkele velden met een bijzondere functie:
 - Veiligheidslijn: Als jou schap de tornado in wordt gezoogen en het je lukt om het in de lucht te vangen, kunt je het op een "veiligheidslijn" plaatsen die nog vrij is (zie afb. 8). Als ze allemaal vrij zijn, kun je een veiligheidslijn op het bord kiezen om op te landen. Als je een schap op een landingsoord moet je bij je volgende beurt dat figuur verplaatsen en het veld vrijlaten.

Veld ondergrondse tunnel: Op het bord zijn er een reeks velden die trapen voorstellen om een ondergrondse tunnel te nemen, zodat je ze veel sneller over het bord kunt verplaatsen. Er zijn drie tunnelopening en drie tunnels blauw gemarkeerd. De oranjegebieden werken alleen met de oranje tunnel, en de blauwgebieden alleen met de blauwe tunnel. Van een blauwe tunnel kun je niet naar een oranje en omgekeerd. Als je de verplaatsingsdobbelsteen gooit en op je weg over de velden de ingang van een tunnel passeert, kun je beslissen of je naar binnen wilt en aan de andere kant van de trap weer tevorschijn komt ofwel doorgaat over de velden zonder de tunnel te nemen. BELANGRIK! Het is alleen mogelijk om door de tunnel van de buitekant van het bord naar de dichtstbijzijnde uitgang binnen het bord te gaan (zie afb. 10).

Tornadovelden: De tornado verplaatst zich langs bepaalde punten op het bord. Wanneer een spel met de actiedobbelsteen het tornadoveld gooit, mag hij de tornado verplaatsen naar de aangrenzende positie. De tornado moet tijdens het hele traject van het ene naar het andere veld blijven in werking zijn en de schapen (F) opzorgen die grenzen aan het pad van de tornado (zie afb. 6).

Alle andere velden op het bord hebben geen enkele beperking en de schapen (F) kunnen er vrij doorheen bewegen (river, boom, steen, tornado, etc.).

ANDERE REGELS:
 - Als jouw schap de tornado in wordt gezoogen en bewegde, keert het terug naar het beginveld.
 - Als de naamle tussen twee heksen twee zekanten (border) meer is, kan de tornado eruitstralen. Anders wordt dat pad afgesloten en kan de tornado niet langs dat pad (zie afb. 11).

PROBLEEM OPLOSSEN
 Bij het aanvoeren van de tornado lager dan normaal, dan zijn de cijferdobbelsteen leeg en moeten ze vervangen worden. Als het product gebrekend raakt, dient u het te resetten door de batterijen te verwijderen en ze aan te brengen.

Schaakmaterialen:
 Maak alleen de buitekant van schaak met de hand. Gebruik een vochtige (niet nat) doek, en droog daarna onmiddellijk met een droge doek.

Gebruik het product niet totdat het helemaal droog is. Als het product nat wordt, draai het dan om en vervang het met de batterijen. Droog het batterijvak met een droge doek. Laat het batterijvak open, totdat het volledig is opgedroogd. Indien.govent, gebruik een haardroger om het droog te maken. Gebruik nooit het product totdat het volledig droog is.

AANBEVELINGEN VOOR VEILIG GEbruik EN VEILIG MILIEU
 Zorg ervoor dat verpakking, plastic, karton etc. veilig in een afvalbak wordt weggegooid. Gebruik op-losbare batterijen indien mogelijk. Zet de machine altijd uit zodra je klaar bent met spelen en vervang de batterijen als je het product langere tijd niet gebruikt. Als je het product niet meer leuk vindt, gooiet het dan niet weg. Oehoud dat andere mensen het mogelijk nog wel leuk vinden en geef het dan aan iemand die er blij mee is. In het geval het product niet meer werkt en het weggegooid moet worden, behandel het dan niet als normaal huishoud. Breng het naar een punt waar elektrische apparatuur kan worden ingevuld. De materialen zijn recyclebaar. Als je materiaal gebruik, werk je aan mee om het milieu gezond en schoon te houden. Informeer naar het punten waar apparaten kunnen worden gerecyeld.

VEILIGHEIDSWAARSCHUWINGEN
 - Waarschuwing: Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar, vanwege kabels en lange koorden. Wurgingsgevaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
 - Bewaar de verpakking voor raadpleging.
 - Vermeed technische vooruitgang kan het zijn dat het product afwezig van de illustratie op de verpakking.
 - Het product werkt op 3 herstel LR6 (AA) 1.5V batterijen (niet meegeleverd).
 - De batterijen moeten worden geïnstalleerd volgens de aanwijzingen in de gebruiksaanwijzing.
 - Leg de batterijen moeten worden verwijderd uit het product zodat er geen schade aan het product kan worden aangericht.
 - Gebruik geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
 - Gebruik geen verschillende batterijen door elkaar.
 - Gebruik alleen batterijen die worden aanbevolen door de fabrikant.
 - Niet oplosbare batterijen moeten niet worden opgeladen.
 - Maak batterijen nooit open.
 - Het verwijderen of het mengen van batterijen moet altijd gedaan worden onder toezicht van een volwassene.
 - Haal de batterijen uit het product als het product lange tijd niet gebruikt gaat worden.
 - Houd rekening met het milieu en breng lege batterijen naar een daarvoor bestemd punt.
 - Oplosbare batterijen moeten uit het product gebruikt worden indien ze moeten worden opgeladen.
 - Het opladen van oplosbare batterijen moet worden gedaan onder toezicht van een volwassene.
 - Dit product werkt optimaal met Alkaline batterijen.
 - Lees voor gebruik de gebruiksaanwijzing en beurt voor raadpleging.
 - Indien het product gebruikt wordt in de buurt van radioruimte, zou het slechter kunnen functioneren.
 - Indien het product gebruikt wordt bij elektrostatische ontlading, zou het slechter kunnen functioneren. Beweet het product (haal de batterijen eruit en stop ze er weer in).
 - Indien het product gebruikt wordt bij Fast Transient, zou het slechter kunnen functioneren. Reset het product (haal de batterijen eruit en stop ze er weer in).
 - Verwijder alle onderdelen waarmee het product vast heeft geeten in de verpakking alvorens het product aan kinderen te geven (plastic, onderdelen, etc.).

PT - PORTUGUÊS
INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO E OPERAÇÃO
 Os produtos IMC TOYS passam por rigorosos controlos de produção para garantir a diversidade e a segurança dos seus filhos. São fidedignos de utilizar e de operar. Estamos certos de que irão proporcionar muita diversão às suas crianças. Obrigada por adquirir um dos nossos produtos.

NOTA PARA OS PAIS
 Para a segurança de todos os jogadores, recomendamos a partir de 6 anos. Para uma montagem e utilização corretas do produto durante o jogo, é necessária a supervisão de um adulto. Antes de entregar o brinquedo às crianças, retire todos os plásticos, fios e qualquer objeto concebido para o fixar durante o transporte.

INFORMAÇÃO IMPORTANTE
NOTA PARA OS PAIS
 Para a segurança de todos os jogadores, recomendamos a partir de 6 anos. Para uma montagem e utilização corretas do produto durante o jogo, é necessária a supervisão de um adulto. Antes de entregar o brinquedo às crianças, retire todos os plásticos, fios e qualquer objeto concebido para o fixar durante o transporte.

ALERTA: NÃO RECOMENDAMOS PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 ANOS DEVIDO A:
 - Em ambiente com interfaces de radiofrequência, a amplitude poderá funcionar mal e regressar ao funcionamento normal depois de eliminada a interferência.
 - No caso de uma descarga eletrostática, o aparelho pode funcionar mal e o utilizador pode ter de rejeitar o ou de reiniciar (retire as pilhas e coque de novo).
 - Evite a utilização do produto em ambientes húmidos e com temperaturas inferiores a 0°C.
 - Não use o produto em ambientes com temperaturas inferiores a 0°C.
 - Não use o produto em ambientes com temperaturas inferiores a 0°C.
 - Não use o produto em ambientes com temperaturas inferiores a 0°C.
 - Não use o produto em ambientes com temperaturas inferiores a 0°C.

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
 O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 6) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
 Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
 1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
 2. Divida os preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
 3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de sala.

OPÇÕES DE JOGO (de 2 a 4 jogadores):
 Dado 1 frente a frente (2 jogadores) - cada jogador coloca-se na diagonal do produto contrário ficando um a frente do tabuleiro do outro.
 Dado 2 juntos (3 a 4 jogadores) - cada jogador escolhe uma cor para todas as peças do jogo.

DINÂMICA DO JOGO
 Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F). O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

DESLOCALIZAÇÃO
 Com o dado de deslocação, desloca uma das tuas ovelhas (F) tantas casas quantos o dado te indicar (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Não se pode ocupar uma casa previamente ocupada, mas pode saltar-se por cima dela. Por tanto, se na tua deslocação chegares a uma casa que já estava ocupada pelas salidas para continuar a avançar ou equivilar-te para outra das casas adjacentes. Nunca pode entrar duas ovelhas (F) na mesma casa (ver fig. 5).

DESCRIÇÃO DO JOGO
 O jogo consiste em salvar duas ovelhas (F) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

MONTAGEM DO PRODUTO
 Para a correta montagem do produto, siga a sequência de imagens incluídas (ver fig. 3).

INTRODUÇÃO
 Bem-vindos a bem-vindos ao Tornado Forest! Os nossos ovelhas passam livre e tranquilamente nos verdes pastos, mas o desejo aproxima-se sob a forma de um enorme e malvado tornado que não hesita em observar tudo o que encontrar no seu caminho.

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
 O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 6) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
 Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
 1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
 2. Divida os preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
 3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de sala.

OPÇÕES DE JOGO (de 2 a 4 jogadores):
 Dado 1 frente a frente (2 jogadores) - cada jogador coloca-se na diagonal do produto contrário ficando um a frente do tabuleiro do outro.
 Dado 2 juntos (3 a 4 jogadores) - cada jogador escolhe uma cor para todas as peças do jogo.

DINÂMICA DO JOGO
 Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F). O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

DESLOCALIZAÇÃO
 Com o dado de deslocação, desloca uma das tuas ovelhas (F) tantas casas quantos o dado te indicar (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Não se pode ocupar uma casa previamente ocupada, mas pode saltar-se por cima dela. Por tanto, se na tua deslocação chegares a uma casa que já estava ocupada pelas salidas para continuar a avançar ou equivilar-te para outra das casas adjacentes. Nunca pode entrar duas ovelhas (F) na mesma casa (ver fig. 5).

DESCRIÇÃO DO JOGO
 O jogo consiste em salvar duas ovelhas (F) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

MONTAGEM DO PRODUTO
 Para a correta montagem do produto, siga a sequência de imagens incluídas (ver fig. 3).

INTRODUÇÃO
 Bem-vindos a bem-vindos ao Tornado Forest! Os nossos ovelhas passam livre e tranquilamente nos verdes pastos, mas o desejo aproxima-se sob a forma de um enorme e malvado tornado que não hesita em observar tudo o que encontrar no seu caminho.

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
 O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 6) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
 Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
 1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
 2. Divida os preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
 3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de sala.

OPÇÕES DE JOGO (de 2 a 4 jogadores):
 Dado 1 frente a frente (2 jogadores) - cada jogador coloca-se na diagonal do produto contrário ficando um a frente do tabuleiro do outro.
 Dado 2 juntos (3 a 4 jogadores) - cada jogador escolhe uma cor para todas as peças do jogo.

DINÂMICA DO JOGO
 Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F). O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

DESLOCALIZAÇÃO
 Com o dado de deslocação, desloca uma das tuas ovelhas (F) tantas casas quantos o dado te indicar (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Não se pode ocupar uma casa previamente ocupada, mas pode saltar-se por cima dela. Por tanto, se na tua deslocação chegares a uma casa que já estava ocupada pelas salidas para continuar a avançar ou equivilar-te para outra das casas adjacentes. Nunca pode entrar duas ovelhas (F) na mesma casa (ver fig. 5).

DESCRIÇÃO DO JOGO
 O jogo consiste em salvar duas ovelhas (F) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

MONTAGEM DO PRODUTO
 Para a correta montagem do produto, siga a sequência de imagens incluídas (ver fig. 3).

INTRODUÇÃO
 Bem-vindos a bem-vindos ao Tornado Forest! Os nossos ovelhas passam livre e tranquilamente nos verdes pastos, mas o desejo aproxima-se sob a forma de um enorme e malvado tornado que não hesita em observar tudo o que encontrar no seu caminho.

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
 O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 6) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
 Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
 1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
 2. Divida os preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
 3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de sala.

OPÇÕES DE JOGO (de 2 a 4 jogadores):
 Dado 1 frente a frente (2 jogadores) - cada jogador coloca-se na diagonal do produto contrário ficando um a frente do tabuleiro do outro.
 Dado 2 juntos (3 a 4 jogadores) - cada jogador escolhe uma cor para todas as peças do jogo.

DINÂMICA DO JOGO
 Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F). O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

DESLOCALIZAÇÃO
 Com o dado de deslocação, desloca uma das tuas ovelhas (F) tantas casas quantos o dado te indicar (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Não se pode ocupar uma casa previamente ocupada, mas pode saltar-se por cima dela. Por tanto, se na tua deslocação chegares a uma casa que já estava ocupada pelas salidas para continuar a avançar ou equivilar-te para outra das casas adjacentes. Nunca pode entrar duas ovelhas (F) na mesma casa (ver fig. 5).

DESCRIÇÃO DO JOGO
 O jogo consiste em salvar duas ovelhas (F) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

MONTAGEM DO PRODUTO
 Para a correta montagem do produto, siga a sequência de imagens incluídas (ver fig. 3).

INTRODUÇÃO
 Bem-vindos a bem-vindos ao Tornado Forest! Os nossos ovelhas passam livre e tranquilamente nos verdes pastos, mas o desejo aproxima-se sob a forma de um enorme e malvado tornado que não hesita em observar tudo o que encontrar no seu caminho.

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
 O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 6) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
 Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
 1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
 2. Divida os preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
 3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de sala.

OPÇÕES DE JOGO (de 2 a 4 jogadores):
 Dado 1 frente a frente (2 jogadores) - cada jogador coloca-se na diagonal do produto contrário ficando um a frente do tabuleiro do outro.
 Dado 2 juntos (3 a 4 jogadores) - cada jogador escolhe uma cor para todas as peças do jogo.

DINÂMICA DO JOGO
 Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F). O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

DESLOCALIZAÇÃO
 Com o dado de deslocação, desloca uma das tuas ovelhas (F) tantas casas quantos o dado te indicar (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Não se pode ocupar uma casa previamente ocupada, mas pode saltar-se por cima dela. Por tanto, se na tua deslocação chegares a uma casa que já estava ocupada pelas salidas para continuar a avançar ou equivilar-te para outra das casas adjacentes. Nunca pode entrar duas ovelhas (F) na mesma casa (ver fig. 5).

DESCRIÇÃO DO JOGO
 O jogo consiste em salvar duas ovelhas (F) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

MONTAGEM DO PRODUTO
 Para a correta montagem do produto, siga a sequência de imagens incluídas (ver fig. 3).

INTRODUÇÃO
 Bem-vindos a bem-vindos ao Tornado Forest! Os nossos ovelhas passam livre e tranquilamente nos verdes pastos, mas o desejo aproxima-se sob a forma de um enorme e malvado tornado que não hesita em observar tudo o que encontrar no seu caminho.

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
 O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 6) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
 Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
 1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
 2. Divida os preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
 3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de sala.

OPÇÕES DE JOGO (de 2 a 4 jogadores):
 Dado 1 frente a frente (2 jogadores) - cada jogador coloca-se na diagonal do produto contrário ficando um a frente do tabuleiro do outro.
 Dado 2 juntos (3 a 4 jogadores) - cada jogador escolhe uma cor para todas as peças do jogo.

DINÂMICA DO JOGO
 Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F). O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

DESLACA O TORNADO: se aparecer um tornado no dado de ação (COLCHAR SÍMBOLO TORNADO), desloca o conjunto do tornado para uma posição para uma das 5 posições estabelecidas (já não for útil).

UTILIZA O SERVIÇO DE RECÍCLAGEM DA SUA COMUNIDADE.
 Os produtos rotulados com o símbolo WEEE (um "caixote do lixo" com um símbolo de lixo) não devem ser descartados como lixo comum. Utilizar pilhas recarregáveis sempre que possível. Recordar desligar o brinquedo se tiver terminado de brincar com ele e retirar as pilhas se não for utilizar durante um período de tempo considerado.

UTILIZE O SÍMBOLO DO PRODUTO NO MANUAL DO UTILIZADOR OU NA EMBALAGEM PARA MAIS INFORMAÇÕES.
 Os materiais são recicláveis, de acordo com as suas marcações. Se recicar o material ou encontrar outras formas de utilização dos materiais antigos, realize uma contribuição considerável para a proteção do meio ambiente.

ATENÇÃO: NÃO RECOMENDAMOS PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 ANOS DEVIDO A:
 - Em ambiente com interfaces de radiofrequência, a amplitude poderá funcionar mal e regressar ao funcionamento normal depois de eliminada a interferência.
 - No caso de uma descarga eletrostática, o aparelho pode funcionar mal e o utilizador pode ter de rejeitar o ou de reiniciar (retire as pilhas e coque de novo).
 - Evite a utilização do produto em ambientes húmidos e com temperaturas inferiores a 0°C.
 - Não use o produto em ambientes com temperaturas inferiores a 0°C.
 - Não use o produto em ambientes com temperaturas inferiores a 0°C.

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
 O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) do seu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
 Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
 1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
 2. Divida os preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
 3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de sala.

OPÇÕES DE JOGO (de 2 a 4 jogadores):
 Dado 1 frente a frente (2 jogadores) - cada jogador coloca-se na diagonal do produto contrário ficando um a frente do tabuleiro do outro.
 Dado 2 juntos (3 a 4 jogadores) - cada jogador escolhe uma cor para todas as peças do jogo.

DINÂMICA DO JOGO
 Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F). O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

DESLOCALIZAÇÃO
 Com o dado de deslocação, desloca uma das tuas ovelhas (F) tantas casas quantos o dado te indicar (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Não se pode ocupar uma casa previamente ocupada, mas pode saltar-se por cima dela. Por tanto, se na tua deslocação chegares a uma casa que já estava ocupada pelas salidas para continuar a avançar ou equivilar-te para outra das casas adjacentes. Nunca pode entrar duas ovelhas (F) na mesma casa (ver fig. 5).

DESCRIÇÃO DO JOGO
 O jogo consiste em salvar duas ovelhas (F) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

MONTAGEM DO PRODUTO
 Para a correta montagem do produto, siga a sequência de imagens incluídas (ver fig. 3).

INTRODUÇÃO
 Bem-vindos a bem-vindos ao Tornado Forest! Os nossos ovelhas passam livre e tranquilamente nos verdes pastos, mas o desejo aproxima-se sob a forma de um enorme e malvado tornado que não hesita em observar tudo o que encontrar no seu caminho.

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
 O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 6) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
 Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
 1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
 2. Divida os preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
 3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de sala.

OPÇÕES DE JOGO (de 2 a 4 jogadores):
 Dado 1 frente a frente (2 jogadores) - cada jogador coloca-se na diagonal do produto contrário ficando um a frente do tabuleiro do outro.
 Dado 2 juntos (3 a 4 jogadores) - cada jogador escolhe uma cor para todas as peças do jogo.

DINÂMICA DO JOGO
 Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F). O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

DESLOCALIZAÇÃO
 Com o dado de deslocação, desloca uma das tuas ovelhas (F) tantas casas quantos o dado te indicar (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Não se pode ocupar uma casa previamente ocupada, mas pode saltar-se por cima dela. Por tanto, se na tua deslocação chegares a uma casa que já estava ocupada pelas salidas para continuar a avançar ou equivilar-te para outra das casas adjacentes. Nunca pode entrar duas ovelhas (F) na mesma casa (ver fig. 5).

DESCRIÇÃO DO JOGO
 O jogo consiste em salvar duas ovelhas (F) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

MONTAGEM DO PRODUTO
 Para a correta montagem do produto, siga a sequência de imagens incluídas (ver fig. 3).

INTRODUÇÃO
 Bem-vindos a bem-vindos ao Tornado Forest! Os nossos ovelhas passam livre e tranquilamente nos verdes pastos, mas o desejo aproxima-se sob a forma de um enorme e malvado tornado que não hesita em observar tudo o que encontrar no seu caminho.

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
 O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 6) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
 Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
 1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
 2. Divida os preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
 3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de sala.

OPÇÕES DE JOGO (de 2 a 4 jogadores):
 Dado 1 frente a frente (2 jogadores) - cada jogador coloca-se na diagonal do produto contrário ficando um a frente do tabuleiro do outro.
 Dado 2 juntos (3 a 4 jogadores) - cada jogador escolhe uma cor para todas as peças do jogo.

DINÂMICA DO JOGO
 Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F). O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

DESLOCALIZAÇÃO
 Com o dado de deslocação, desloca uma das tuas ovelhas (F) tantas casas quantos o dado te indicar (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Não se pode ocupar uma casa previamente ocupada, mas pode saltar-se por cima dela. Por tanto, se na tua deslocação chegares a uma casa que já estava ocupada pelas salidas para continuar a avançar ou equivilar-te para outra das casas adjacentes. Nunca pode entrar duas ovelhas (F) na mesma casa (ver fig. 5).

DESCRIÇÃO DO JOGO
 O jogo consiste em salvar duas ovelhas (F) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

MONTAGEM DO PRODUTO
 Para a correta montagem do produto, siga a sequência de imagens incluídas (ver fig. 3).

INTRODUÇÃO
 Bem-vindos a bem-vindos ao Tornado Forest! Os nossos ovelhas passam livre e tranquilamente nos verdes pastos, mas o desejo aproxima-se sob a forma de um enorme e malvado tornado que não hesita em observar tudo o que encontrar no seu caminho.

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
 O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 6) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig