

A JÁTÉK VÉGE • THE END OF THE GAME • KONIEC HRY • KONEC HRY

Az győz, aki először éri el a kerek, színes mezőt a hűtő mellett és eszi meg a csokitortát.
The one who reaches the round, colorful field next to the fridge first and eats the chocolate cake wins.
Kto vyhrá, je ten, kto ako prvý dosiahne okružlu, farebnú plochu vedľa chladničky a zje čokoládový koláč.
Vyhrává ten, kto jako prvni dosáhne kulatého, barevného pole vedle lednice a sní čokoládový dort.



MEGJEGYZÉSEK • NOTES • POZNÁMKY • POZNÁMKY

A többszínű mezőt a tábla utolsó piros, zöld, sárga vagy kék színű mezőjének tekintjük. Ha eléred, megnyered a játékot.
Az akkumulátor élettartamának megóvása érdekében a játék hosszabb inaktivitás után automatikusan alvó üzemmódba kapcsol.

The multicolored field is considered the last red, green, yellow, or blue field of the table. If you reach it, you win the game.
To preserve battery life, the game automatically enters sleep mode after a longer period of inactivity.

Viacsfarebny štvorček považujeme za posledný červený, zelený, žltý alebo modrý štvorček na stole. Ak ho dosiahneš, vyhráš hru.
Aby sa predĺžila životnosť batérie, hra sa po dlhšej nečinnosti automaticky prepne do režimu spánku.

Vícebarevné pole považujeme za poslední červené, zelené, žluté nebo modré pole na desce. Pokud ho dosáhneš, vyhraješ hru. Aby se šetřila životnost baterie, hra se po delší nečinnosti automaticky přepne do režimu spánku.



© 2021 Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, The Netherlands. Kérjük, őrizze meg ezt az információt a későbbi hivatkozás végett. Kinában készült. • Please keep this information for future reference. Made in China. • Prosim, uchovajte si túto informáciu na neskoršie odkazy. Vyrobené v Číne. • Prosim, uchovajte si tyto informace pro pozdější odkaz. Vyrobeno v Číně.



2 x LR06 1.5V



Modell & Hobby
TOYS

Magyarországon forgalmazza/ Distributor/ Distributor:
Modell & Hobby Kft. 1097 Budapest, Könyves K. rt. 12-14.
Tel: 06-1/700-4230, info@modell.hu,
www.modellhobby.hu



Figyelmeztetés: Csak három évnél idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkateknek. Legutakból elzáródása miatt hulladékszerű.
Warning: Suitable for children over three years old only. Small parts. Risk of suffocation due to internal airway obstruction.
Upozornění: Hra pro děti starší než tři let. Malé části. Nebezpečnost udusení v důsledku vnitřního ucpání dýchacích cest.
Upozornění: Pouze pro děti starší tří let. Malé části. Nebezpečí udusení v důsledku vnitřního ucpání dýchacích cest.

Ezt az eszközt az elektronikus és elektromos berendezések ártalmatlanítására vonatkozó „szelődött hulladékgyűjtés” címszóval kell kezelni. Így ártalmatlanítható és csökkenthető a környezetre gyakorolt káros hatása. További részletekért forduljon a helyi hatóságokhoz. Azon elektronikus termékek, amelyek nem a köztudott gyűjtési szabály alapján kerülnek kikerítésre, potenciálisan veszélyesek a környezetre és a közegészségre, mivel veszélyes anyagokat tartalmaznak.
This device has been marked with the "selective waste collection" symbol for the disposal of electrical and electronic equipment. This means that the product must be treated according to the selective collection system as per the 2002/96/EC European directive, thus making it recyclable and reducing its harmful impact on the environment. For further details, please contact the local authorities. Electronic products that are not disposed of according to the special collection rules may be potentially hazardous to the environment and public health, as they contain hazardous substances.
Toto zariadenie je označené symbolom "selektívneho zberu odpadu". Ikyajuhosza sa likvidácie elektronických a elektrických zariadení. To znamená, že výrobok sa musí spracovávať podľa systému selektívneho zberu podľa smernice 2002/96/ES, čím sa znižuje jeho negatívny dopad na životné prostredie a uľahčuje jeho recykliácia. Pre ďalšie podrobnosti sa obráťte na miestne úrady. Elektronické výrobky, ktoré nie sú usmernené podľa osobitných pravidiel zberu, môžu byť potenciálne nebezpečné pre životné prostredie a verejné zdravie, pretože obsahujú nebezpečné látky.
Toto zařízení bylo označeno symbolem "separovaného sběru odpadu" pro likvidaci elektrických a elektronických zařízení. To znamená, že výrobek musí být zpracován podle systému separovaného sběru podle směrnice 2002/96/ES, čím se snižuje jeho negativní dopad na životní prostředí a snižuje se jeho škodlivý dopad na životní prostředí. Pro další podrobnosti se obraťte na místní úřady. Elektronické výrobky, které nejsou umístěny podle zvláštních pravidel sběru, mohou být potenciálně nebezpečné pro životní prostředí a veřejné zdraví, protože obsahují nebezpečné látky.

PSSZT...

FEL NE ÉBRESZD! APUT!

DON'T WAKE
DAD!



User manual
Návod na použitie
Návod k použití

Használati
utasítás



Goliath

920860-10-v04-2403



HU: Pszt! Apa elaludt és hangosan horkol... Itt az alkalom, hogy megegyük a hűtőben lapuló ínycsiklandó csokitortát! De óvatosan! Ki kerülünk a zajos akadályok, nehogy elkapjanak! **EN:** Shh! Dad has fallen asleep and is snoring loudly... Here's the opportunity to devour the delicious chocolate cake hiding in the fridge! But be careful! We must avoid the noisy obstacles, so we don't get caught! **SK:** Pszt! Otec zaspal a hlasne chrčí... Tu je príležitosť, aby sme zjedli chutný čokoládový tortu, ktorý sa skrýva v chladničke! Ale opatrne! Musíme sa vyhnúť hluchým prekážkam, aby nás nezachytili! **CZ:** Pszt! Táta usnul a hlasitě chrčí... Tady je příležitost, abychom se najedli chutného čokoládového dortu, který se skrývá v chladničce! Ale opatrně! Musíme se vyhnout hluchým překážkám, aby nás nechytil!

TARTOZÉKOK • ACCESSORIES • PRÍSLUŠENSTVO • PRÍSLUŠENSTVÍ

1 alvó Apu figura, 1 játéktábla, 16 kártya, 4 bábu, 1 nyíl, 1 matricalap, 1 használati utasítás
1 sleeping Dad figure, 1 game board, 16 cards, 4 pawns, 1 arrow, 1 sticker sheet, 1 instruction manual
1 spací Apu figura, 1 herny stół, 16 karetki, 4 figurki, 1 ślip, 1 matryca, 1 návod na použitie
1 spící táta figura, 1 hrací deska, 16 karet, 4 figurky, 1 šípka, 1 samolepková deska, 1 návod k použití

A JÁTÉK CÉLJA • THE AIM OF THE GAME • CIEĽOM HRY • CÍLEM HRY

Légy az első játékos aki eljut a hűtőben rejlő csokitortáig.
Be the first player to reach the chocolate cake hidden in the fridge.
Buď prvý hráč, který se dostane k čokoládovému koláču ukrytému v chladničce.
Buď prvním hráčem, který se dostane k čokoládovému dortu ukrytému v lednici.

ELŐKÉSZÜLETEK • PREPARATIONS • PRÍPRAVY • ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészületeként ragasszátok a matricákat az ágyon látható négyzetekre a képen látható módon (a zöldet a bal oldalra, a sárgát a jobb oldalra), illesszék a nyilat a táblára, majd kérjétek meg egy felnőttet, hogy helyezze be az elemeket. • Kapszójátok be a játékot az ágyon található bekapcsoló gombot <<I>> állásba helyezve. • Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, illesszék az ágyat a lyukakba, és fekesszék le Aput.

As a preparation for the game, stick the stickers on the squares visible on the bed. Place the green on the left side and the yellow on the right side as shown in the picture, fit the write on the board, then ask an adult to insert the elements. • Turn on the game using the power button located on the bed <<I>> placed in position. • Place the game board in the center of the table, fit the bed into the holes, and lay down Dad.

Ako prípravu na hru nalepte nálepky na štvorce viditeľné na posteli na obrázku viditeľným spôsobom (zelenú na ľavú stranu, žltú na pravú stranu), prispôbte napíšte na tabuľu, potom požiadajte dospelého, aby vložil prvky. • Zapnite hru pomocou tlačidla na zapnutie <<I>> na posteli umiestnený. • Položte herný plán na stred stola, vložte posteľ do otvorov a položte otca na zem.

Jako přípravu na hru nalepte samolepky na čtverce viditelné na posteli jak je vidět na obrázku (zelenou na levou stranu, žlutou na pravou stranu), vložte napíšte na tabuli, poté požádejte dospělého, aby vložil prvky. • Zapněte hru pomocí tlačítka pro zapnutí na posteli <<I>> umístěn do zaměstnání. • Umístěte herní desku na stůl, vložte postel do otvorů a položte tátu na zem.

HOGYAN HELYEZZÉTEK APUT ALVÓ HELYZETBE HOW TO PLACE DAD IN A SLEEPING POSITION AKO UMIESTNIŤ OTCA DO SPANKOVEJ POLOHY JAK UMÍSTIT TÁTU DO SPANKOVEJ POLOHY



• Keverjétek meg a kártyákat és osszátok szét őket egyenlően a játékosok között (az extra kártyákat ne használjátok). A kártyákat helyezzétek magatok elé, felfelé fordítva. • Minden játékos válasszon egy bábut és tegye a színének megfelelő papucsra az ágy mellé.

• Shuffle the cards and distribute them evenly among the players (do not use the extra cards). Place the cards face up in front of you. • Each player chooses a pawn and places it on the slipper next to the bed that matches their color.

• Zamieľajte karty a rozdeľte ich rovnomerne medzi hráčov (nepoužívajte extra karty). Karty položte pred seba, lícem nahor. • Každý hráč si vyberie figúrku a položí ju na papuču zodpovedajúcu jeho farbe vedľa postele.

• Zamiechajte karty a rozdělte je rovnoměrně mezi hráče (nepoužívejte extra karty). Karty položte před sebe lícem nahoru. • Každý hráč si vybere figurku a umístí ji na pantofel odpovídající své barvě vedle postele.

JÁTÉK MENETE • GAME PROCESS • PRIEBEH HRY • PRŮBĚH HRY

A leghangosabban horkoló játékos kezd, és a játék a tőle balra ülővel folytatódik. Ha te következel, pörgesd meg a nyilat, és végezd el a megadott feladatot!

The player with the loudest snore starts and the game continues with the player to his left. If it's your turn, spin the arrow and complete the given task.

Začína hráč s najhlasnejším chrápaním a v hre pokračuje hráč po jeho ľavici. Ak ste na rade vy, otočte šipkou a splňte úlohu.

Hráč s nejhlasitějším chrápaním začíná a hra pokračuje s hráčem po jeho levici. Pokud jste na řadě, otočte šipkou a splňte úkol.

HA A NYÍL SZÍNRE MUTAT (PIROS, ZÖLD, KÉK VAGY SÁRGA) • IF THE ARROW POINTS TO A COLOR (RED, GREEN, BLUE OR YELLOW) • AKO UKAZUJE ŠÍPKA NA FARBÚ (ČERVENÁ, ZELENÁ, MODRÁ ALEBO ŽLTÁ) • HA ŠÍPKA UKAZUJE NA BARVU (ČERVENÁ, ZELENÁ, MODRÁ NEBO ŽLTÁ)

Tegye a játékos a lábnyomát a nyíl által mutatott szín első szabad mezőjére. Ha az foglalt, lépjen a következő, ugyanolyan színű szabad mezőre. Nehány mezőn a «Pszt» szimbólum látható. Ha egy játékos erre a mezőre lép, védelem lesz. A legtöbbször azonban, a mezőn egy számmal ellátott ábrát láthatunk. Ezek a «zajos» mezők. Az adott játékosnak meg kell nyomnia az ébresztőórán a jelzett számot, hacsak nincs nála a megfelelő kártya. Ebben az esetben a játékos védelem!

The player must place their footprint on the first free space of the color indicated by the arrow. If that space is occupied, move to the next free space of the same color. Some spaces have the «Pszt» symbol. If a player lands on this space, they will be protected. However, most of the time, we see a figure with a number on the space. These are the «noisy» spaces. The player must press the indicated number on the alarm dock unless they have the corresponding card. In this case, the player is protected!

Nech hráč postaví svoju nohu na prvé voľné políčko farby, na ktorú ukazuje šípka. Ak je obsadené, nech prejde na nasledujúce voľné políčko rovnakej farby. Na niektorých políčkach je viditeľný symbol «Pszt». Ak na toto políčko hráč vstúpi, bude chránený. Väčšinou však na políčku vidíme obrázok s číslom. Tieto sú «hluché» políčka. Dotýcný hráč musí stlačiť na budíku označené číslo, pokiaľ nemá správnu kartu. V tomto prípade je hráč chránený!

Nechte hráče postaviť svoju nohu na prvú voľnú políčku danej farby, na ktorú ukazuje šípka. Pokiaľ je obsadené, prejdete na ďalšiu voľnú políčku stejnej farby. Na niektorých políčkach je viditeľný symbol «Pszt». Pokiaľ na toto políčko hráč vstúpi, bude chránený. Väčšinou však na políčku vidíme obrázok s číslom. To jsou «hluková» políčka. Daný hráč musí stisknout na budíku označené číslo, pokud nemá odpovídající kartu. V tomto případě je hráč chráněn!

HA APU FELÉBRED • WHEN DAD WAKES UP • AK SA OCKO ZOBUDÍ • KDYŽ SE TATÍNEK PROBUDÍ

Hoppá! A játékos lebukott! Vissza kell mennie a kezdő mezőre és előlről kezdenie a játékot. Kárpótlásul megtarthatja azt a kártyát, aminek a hiánya miatt lebukott! Helyezzük vissza aput az ágyába aludni és a játék folytatódhat. Ha egy lábnym az ágyon lévő mezőn volt, a játékosnak vissza kell lépnie a papucsába.

Oh no! The player has been caught! They must return to the starting space and start the game over. As compensation, they can keep the card that caused them to be caught! Let's put dad back to sleep in bed and the game can continue. If a footprint was on the space on the bed, the player must step back into their slippers.

Hopla! Hráč bol odhalený! Musí sa vrátiť na štartovacie pole a začať hru odznova. Ako náhradu si môže ponechať kartu, kvôli ktorej bol odhalený! Umiestnime očka späť do posteľe, aby dád spal, a hra môže pokračovať. Ak bola stopa na políčku pri posteli, hráč sa musí vrátiť naspäť do papúč.

Hopla! Hráč byl přistižen! Musí se vrátit na startovní pole a začít hru znovu. Jako náhradu si může ponechat kartu, kvůli které byl odhalen! Položme tatínka zpět do postele, aby dád spal, a hra může pokračovat. Pokud byla stopa na políčku u postele, hráč se musí vrátit zpět do pantoflí.

HA A NYÍL A LÁNGOLÓ PAPUCSRA MUTAT • IF THE ARROW POINTS TO THE FLAMING SLIPPER • AKO ŠÍPKA UKAZUJE NA PLÁPOLIAČE PAPUČE • KDYŽ ŠÍPKA UKAZUJE NA HOŘÍCÍ PAPUČE

A játékos a legelső játékos elé léphet (az ébresztőóra lenyomása nélkül). Ha te vezetsz, ismét te jössz.

The player can step in front of the very first player (without pressing the alarm dock). If you are in the lead, it is your turn again.

Hráč může vstoupit před prvního hráče (bez stlačení budíka). Ak vedieš, znova si na rade.

Hráč může vstoupit před prvního hráče (bez stisknutí budíku). Pokud vedeš, znovu hraješ.

HA A NYÍL A FEKETE MEZŐRE MUTAT • IF THE ARROW POINTS TO THE BLACK FIELD • AKO ŠÍPKA UKAZUJE NA ČIERNE POLE • KDYŽ ŠÍPKA UKAZUJE NA ČERNÉ POLÍČKO

A játékos ellophatja az általa választott kártyát bármelyik ellenfelétől, és kihagyhatja a saját körét. • The player can steal a card of their choice from any opponent and skip their own turn. • Hráč může ukradnout kartu podle vlastního výběru od kteréhokoliv soupeře a přeskočit svůj vlastní tah. • Hráč může ukrást kartu podle svého výběru od jakéhokoli soupeře a přeskočit svůj vlastní tah.

