



## Story creation

ENGLISH

Contents: 1 cardboard spinner with a plastic arrow (must be assembled the first time the game is played), 20 character tokens, 18 action or emotion tokens, 18 objects, 16 scenarios

Create-a-story will help little ones use their imaginations while also developing their oral expression by inventing their own stories. The game tokens show characters, scenarios, objects and emotions that are combined randomly in each game so that children can create a story with them. Each type of token has a different coloured border and we spin the spinner at the start of the game to indicate how many of each type we need for our story.

### SHARED STORY

Separate the tokens into their different types and spin the spinner. Next, take the number of each type of token shown in the sector of the spinner where the needle has stopped. Shuffle the different types of token separately and deal them face down among the players. Everyone looks at their tokens and the youngest player chooses one of their tokens to start the story by placing it in the middle of the table. When that player puts the token down, they start to make up the story, telling it out loud. For example, if you play the Ghost token, you can say, "A long time ago, there was a ghost that came out every night." After this sentence, the turn passes to the player on the left, who must add one of their pieces next to the first token and continue the story. In this case, if they play the "Laugh" token they can say, "But this ghost, instead of scaring people, liked to make them laugh."

The game continues like this, with the turn passing to the next player after each player had played a token and said a phrase, until all the players have run out of pieces. Whoever plays the last token must finish the story by saying, "...and they all lived happily ever after", or something similar.

### SURPRISE STORY

Spin the spinner and take as many tokens of each type as indicated by the arrow. Then shuffle them and place them face down in a row in the middle of the table. The player who spun the spinner, turns over the first token and starts the story by saying something about it. Once they have said the sentence for the first piece, the next player has to turn the following token over and add a sentence to the story. The game is played in this way until all the pieces have been turned over and the story has finished.

### STORY FESTIVAL

Place all the counters face up on the table and, in turn, each player chooses one for his or her story until everyone has 6 tokens. Next, give the players a little time to arrange the tokens in the way they want, so they can make a story out of them. When everyone has prepared their tokens, the oldest player begins by telling their story. Each time they use one of their tokens in the story, they lift it off the table and show it to all the players. The player whose turn it is explains their story until they get to their last token. Then, all the players clap to show they liked the story and it is the next player's turn. Once everyone has told their story, all players hold a finger up and count to 3. Then, everyone points to the player whose story they liked the most. The player who is pointed at by the most players is named the Greatest Storyteller and everybody claps for them.

## Invent'histoires

FRANÇAIS

Contenu : 1 roulette en carton avec une flèche en plastique (doit être assemblée avant la première partie), 20 cartes personnage, 18 cartes action ou émotion, 18 cartes objets, 16 cartes décors.

Avec le jeu Invent'histoires les plus petits peuvent exercer leur imagination et développer leur expression orale en inventant leurs propres histoires. Les cartes du jeu représentent des personnages, des décors, des objets et des émotions qui seront



combinés au hasard dans chaque partie afin que les enfants les utilisent pour créer une histoire. Chaque type de carte est encadré par une bordure de couleur différente et la roue indiquera au début de la partie la quantité de chaque type qu'il faudra utiliser dans l'histoire.

### HISTOIRE COLLABORATIVE

Séparez les cartes par catégories et lancez la roulette. Prenez ensuite autant de cartes de chaque type qu'indiqué par le secteur où l'aiguille s'est arrêtée. Séparez les cartes, mélangez-les puis distribuez-les face cachée à tous les joueurs. Chacun regarde ses cartes et le plus jeune en choisit une pour commencer l'histoire en la posant au centre de la table. Après avoir posé sa carte, le joueur commence à inventer l'histoire à voix haute. Par exemple, s'il joue la carte Fantôme, il peut dire "Il y a très très longtemps, il y avait un fantôme qui sortait tous les soirs". Une fois la phrase énoncée, le tour passe au joueur placé à sa gauche qui doit ajouter une de ses cartes à côté de la dernière jouée, pour continuer l'histoire. Dans notre exemple, si celui-ci joue la carte « Rires », il peut continuer avec : « Mais ce fantôme préférait faire rire les gens plutôt que de leur faire peur ».

On joue ainsi, en passant la main au joueur suivant après avoir joué une carte et énoncé une phrase, jusqu'à ce que tous les enfants soient à court de cartes. Le dernier à jouer doit terminer l'histoire avec une conclusion, comme "... et c'est ainsi que cette histoire se finit.", ou tout autre formule classique de votre choix.

### CONTE SURPRISE

On fait tourner la roulette et on pioche autant de cartes de chaque type qu'indique la flèche. Ensuite, on les mélange et on les pose en ligne face cachée au centre de la table. Le joueur qui a fait tourner la roulette retourne la première carte et commence l'histoire en disant quelque chose à son sujet. Une fois qu'il a prononcé une phrase à propos de la première carte, le tour passe au joueur suivant qui doit retourner la carte suivante et ajouter à l'histoire une phrase la concernant. On joue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été retournées et que l'histoire se termine.

### FESTIVAL D'HISTOIRES

Toutes les cartes sont placées face visible sur la table et, à son tour, chaque enfant en choisit une pour son histoire jusqu'à ce que chacun en ait 6. Ensuite, on laisse un peu de temps à chaque joueur pour qu'il organise ses cartes comme il le souhaite pour former son histoire avec. Lorsque chacun est prêt, le joueur le plus âgé commence par raconter son histoire. Chaque fois qu'une de ses cartes entre dans l'histoire, il la soulève et la montre à tous les joueurs. Le joueur dont c'est le tour raconte ainsi son histoire jusqu'à ce qu'il arrive à la dernière carte. Ensuite, tous les joueurs applaudissent le conteur et le tour passe au joueur suivant. Une fois que chacun a raconté son histoire, tous les joueurs lèvent le doigt et comptent jusqu'à 3. Puis, ils désignent tous ensemble le joueur qui a raconté l'histoire qui leur a plu davantage. Le joueur choisi par le plus grand nombre sera nommé Maître Conteur et recevra les applaudissements de tous les autres.

## Gedankenspiel

DEUTSCH

Enthält: Eine Drehscheibe aus Karton mit Kunststoff-Zeiger (vor der ersten Nutzung zusammenbauen), 20 Personen-Karten, 18 Karten mit Tätigkeiten und Emotionen, 18 Objektkarten, 16 Szenarien.

Dieses Spiel regt die Vorstellungskraft und Spontanität des Kindes an und fördert beim Erzählen von Geschichten den verbalen Ausdruck. Die auf den Karten dargestellten Figuren, Szenen, Objekte und Emotionen treffen bei jedem Spiel nach dem Zufallsprinzip aufeinander und regen das Kind zum Erfinden von Geschichten an. Die vier Kartentypen unterscheiden sich durch die Farbe der Umrandung. Die Drehscheibe zeigt an, wie viele Karten welchen Typs zur Konstruktion der Geschichte aufgenommen werden.

### GEMEINSAM ERZÄHLEN

Die Karten nach Farben sortieren und dann den Zeiger der Drehscheibe drehen. Von jeder Farbe so viele Karten aufnehmen, wie die Drehscheibe anzeigt. Die aufgenommenen Karten werden gemischt und an die Spieler verteilt. Die Spieler sehen ihre Karten an und der jüngste Spieler beginnt. Er wählt eine seiner Karten aus, legt sie in die Mitte des Tische und beginnt ausgehend von der Abbildung eine Geschichte zu erzählen. Zum Beispiel: Der erste Spieler spielt die Karte Gespenst aus und sagt: „Es war einmal ein Gespenst, das jede Nacht spukte.“ Jetzt ist der Spieler links von ihm an der Reihe. Er reißt seine Karte an die zuletzt ausgespielte Karte und setzt die Geschichte fort. Zum Beispiel: Der nächste Spieler spielt die Karte Lachen aus und sagt: „Aber dieses Gespenst machte den Menschen keine Angst, sondern brachte sie zum Lachen.“ Das Spiel wird fortgesetzt, indem die Spieler nach einander jeweils eine Karte ausspielen und mit ihr die begonnene Geschichte fortsetzen, bis alle Spieler ihre Karten aufgebraucht haben. Der letzte Spieler beendet die Geschichte mit: „... und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“ oder mit einer ähnlichen Formel.

### STEGREIF-GESCHICHTE

Den Zeiger der Drehscheibe drehen die angezeigte Anzahl der Karten jeder Farbe aufnehmen. Die aufgenommenen Karten mischen und in einer Reihe verdeckt auf dem Tisch auflegen. Der Spieler, der die Drehscheibe gedreht hat, deckt die erste Karte auf und beginnt die Geschichte. Wenn er die Geschichte mit einem Satz begonnen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Er deckt die folgende Karte auf und setzt die Geschichte mit einem Satz fort. Das Spiel wird fortgesetzt bis alle Karten aufgedeckt sind und die Geschichte endet.

### WETTBEWERB DER PLAUDERTASCHEN

Alle Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Spieler nehmen abwechselnd Karten für ihre Geschichte auf, bis jeder Spieler sechs Karten hat. Die Spieler haben etwas Zeit, um ihre Karten zu ordnen und eine Geschichte zu erfinden. Wenn alle Spieler bereit sind, beginnt der älteste Spieler und erzählt seine Geschichte. Jedes Mal, wenn eine neue Karte in seiner Geschichte auftaucht, nimmt er sie in die Hand und zeigt sie den anderen Spielern. Er ist so lange an der Reihe, bis er seine Geschichte beendet und dabei seine letzte Karte hochhält. Die Mitspieler applaudieren ihm. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn alle Spieler ihre Geschichten erzählt haben, heben sie einen Finger und zählen bis Drei. Nun zeigt jeder Spieler auf die Person, deren Geschichte ihm am besten gefallen hat. Der Spieler, auf den die meisten Mitspieler zeigen, ist die erfinderischste Plaudertasche und empfängt den Applaus aller Mitspieler.

# Создай историю

ИТАЛИАНО

Contenuto: 1 roulette di cartone con una freccia di plastica (deve essere assemblata la prima volta che si gioca), 20 tessere di personaggio, 18 tessere di azione o emozione, 18 oggetti, 16 scenari

Con il gioco Crea Storie i più piccoli possono mettere in pratica la loro immaginazione mentre sviluppano l'espressione orale inventando le proprie storie. Le tessere del gioco mostrano personaggi, ambientazioni, oggetti ed emozioni che verranno combinati casualmente in ogni gioco in modo che i bambini possano creare una storia. Ogni tipo di tessera è contrassegnata da un bordo colorato diverso e la ruota della roulette ci dirà quante di ogni tipo ne dovremo usare nella nostra storia all'inizio del gioco.

## STORIA COLLABORATIVA

Le tessere sono separate per tipo e la roulette viene fatta girare. Quindi, si prendono le tessere di ogni tipo come indicato dalla freccetta in cui si è fermata la punta sulla roulette. Le tessere vengono separate e distribuite a faccia in giù tra i giocatori. Tutti guardano le proprie tessere e il giocatore più giovane ne sceglie una per iniziare la storia posizionandola al centro del tavolo. Posizionando la tessera, il giocatore inizia ad inventare la storia raccontandola ad alta voce. Ad esempio, se giochi la schedina Fantasma, puoi dire "C'era una volta un fantasma che usciva ogni notte". Una volta detta la frase, il turno passa al giocatore alla sua sinistra il quale deve aggiungere una delle proprie tessere accanto all'ultima mossa continuando la storia. In questo caso, se gioca la schedina "Risate" può continuare a dire "Ma questo fantasma, invece di fare paura, amava far ridere la gente".

Si gioca in questo modo, passando il turno al giocatore successivo ogni volta che uno gioca una tessera e dice una frase finché tutti i bambini esauriscono le tessere. Chi gioca l'ultima, deve chiudere la storia con una frase tipo "... e vissero ricchi, felici e contenti" o una simile a sua scelta.

## STORIA SORPRESA

La ruota della roulette viene fatta girare e vengono prese le schedine di ogni tipo come indicato dalla freccia. Poi vengono mescolati e posizionati a faccia in giù in fila al centro del tavolo. Il giocatore che ha fatto girare la ruota della roulette, gira la prima schedina e inizia la storia dicendo qualcosa al riguardo. Quando ha già detto una frase sulla prima tessera, il turno passa al giocatore successivo che deve girare una nuova tessera e aggiungere una frase alla storia. Si gioca in questo modo finché tutte le tessere sono state scoperte e la storia finisce.

## FESTA DI STORIE

Tutte le tessere vengono messe a faccia in su sul tavolo e, a turno, ogni bambino ne sceglie una per la propria storia finché se ne hanno 6 in mano. Dopodiché, ogni giocatore ha un po' di tempo per ordinarle come vogliono per poter creare una storia. Quando tutti hanno la loro storia pronta, il giocatore più anziano inizia raccontando la propria. Ogni volta che una delle sue tessere entra nella storia, la solleva dal tavolo e la mostra a tutti i giocatori. Il giocatore con il turno racconta così la sua storia fino a quando non arriva all'ultima tessera. Quindi, tutti i giocatori applaudono colui che ha raccontato la storia e il turno passa al giocatore successivo. Una volta che tutti hanno raccontato la loro storia, i giocatori alzano la mano e contano fino a tre. Poi, tutti indicano il giocatore che ha raccontato la storia che gli è piaciuta di più. Il giocatore che viene individuato dal maggior numero di giocatori verrà nominato narratore senior e riceverà applausi da tutti gli altri.

# РАССКАЖИ ИСТОРИЮ

RUSSIAN

Содержит: 1 картонную рулетку с пластмассовой стрелкой (необходимо собрать перед началом игры), 20 карточек персонажей, 18 карточек действий или эмоций, 18 предметов, 16 мест действия.

Играя в «Расскажи историю», самые маленькие члены семьи смогут потренировать свое воображение и разговорную речь, придумывая свои собственные истории. Карточки изображают персонажей, места действия, предметы и эмоции, которые должны быть перемешаны для каждой партии, чтобы дети создали историю, опираясь на карточки, которые им достались. Каждая карточка отмечена кромкой определенного цвета. Рулетка укажет нам, сколько карточек каждого типа нужно использовать для создания истории.

## ОБЩИЙ РАССКАЗ

Надо распределить все карточки по типам и прокрутить рулетку. Из всех стопок надо взять то количество карточек каждого типа, которое будет указано в секторе, на котором остановилась стрелка. Эти отобранные карточки должны быть перемешаны и распределены между игроками лицевой стороной вниз. Все игроки должны посмотреть на свои карточки, и самый маленький игрок берет одну из своих карточек и кладет ее в центр стола. После этого он может начать рассказывать свою историю вслух. Например, если ему выпала карточка с Призраком, он может начать так: «Много лет назад жил да был Призрак, который выходил ночью на прогулку». После этой фразы очередь за следующим игроком, слева от первого. Он должен положить одну из своих карточек рядом с первой и продолжить историю. Например так, если на его карточке изображен «Смех»: «Но вместо того, чтобы пугать всех подряд, наш Призрак предпочитал смеяться весь честной народ».

Игра продолжается таким образом, по очереди. Каждый игрок говорит свою фразу вплоть до того, пока не закончатся все карточки, распределенные между игроками. Тот, кому достанется последняя карточка и фраза, должен будет завершить рассказ какой-нибудь обще-употребляемой формулой: «Тут и сказки конец, а кто слушал – молодец»; «Сказка — ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок».

## РАССКАЗ СЮРПРИЗ

Надо прокрутить рулетку и взять карточки, которые указаны в секторе, на котором остановилась стрелка. Карточки перемешиваются и кладутся в ряд на стол лицевой стороной вниз. Игрок, который

крутил рулетку, должен перевернуть первую карточку и начать по ней рассказ. После первой фразы следующий игрок переворачивает следующую карточку и продолжает рассказ, учитывая содержание этой карточки. Игра продолжается, пока не будут перевернуты все карточки и рассказ будет завершен.

## ФЕСТИВАЛЬ ИСТОРИЙ

Карточки раскладываются на столе лицевой стороной вверх, и каждый игрок по очереди выбирает по одной карте для своей истории. У каждого игрока должно быть по 6 карточек. Игрокам предоставляется некоторое время, чтобы организовать свои карточки и придумать по ним историю. Когда у всех игроков будет готова история, самый старший должен начать рассказывать свой рассказ. При упоминании одной из карточек, он должен показать ее остальным игрокам. Таким образом первый игрок продолжает свой рассказ вплоть до последней карточки. По окончании рассказа остальные игроки аплодируют ему, и очередь переходит к следующему игроку. Когда все истории будут рассказаны, все игроки должны поднять указательный палец и посчитать до 3. Каждый игрок укажет пальцем на того, чья история ему больше всего понравилась. Тот игрок, на которого укажет большее количество человек, станет Главным Рассказчиком и получит аплодисменты всех остальных.

## ARABIC

## ألف قصصاً

المحتويات: عجلة روليت واحدة من الورق المقوى يسهم بلاستيكي (يجب تجميعها في أول مرة يتم اللعب بها) ، 20 بطاقة شخصيات ، 18 بطاقة أفعال أو مشاعر ، 18 بطاقة أشياء وأغراض ، 16 بطاقة سيناريوهات.

مع لعبة تأليف القصص ، يمكن للصغار وضع قدرتهم التخيلية قيد الممارسة مع تطوير تعبيرهم الشفهي في نفس الوقت من خلال ابتكار قصصهم الخاصة. تُظهر بطاقات اللعبة الشخصيات والسيناريوهات والأشياء أو الأغراض والعواطف التي سيتم دمجها بشكل عشوائي في كل لعبة حتى يتمكن الأطفال من إنشاء قصة بهم. يتم تمييز كل نوع من البطاقات بإطار ذي لون مختلف ومختبرنا عجلة الروليت عن عدد كل نوع يجب أن نستخدمه في قصتنا في بداية اللعبة.

## القصة التعاونية (الجماعية)

يمكن للطفل اللعب بمفرده عن طريق تركيب القطع معًا وفقًا لذلك. كما يمكن أن يقترح شخص بالغ على الطفل بأن يختار القطعة التي تظهر فيها الصورة أولاً ثم يبحث عن الحرف الصغير والحرف الكبير. إذا لعب الشخص البالغ مع الطفل ، فيمكنه نطق الكلمات التي تتطابق بدايتها مع الأحرف بصوت عالٍ من أجل تقوية عملية التعلم لدى الطفل.

## لعب الجماعي:

يتم فصل البطاقات حسب نوعها و يتم إدارة عجلة الروليت. بعد ذلك ، يتم أخذ عدد من البطاقات من كل نوع كما هو مشار إليه في قطاع عجلة الروليت التي توقفت فيه الإبرة. يتم خلط البطاقات وتوزيعها مقلوبة (الوجه للأسفل) بين اللاعبين. ينظر الجميع إلى بطاقاتهم ويختار أصغر اللاعبين سنًا واحدة يوضعها في منتصف الطاولة لبدء القصة. من خلال وضع البطاقة ، يبدأ اللاعب في تكوين القصة من خلال سردها بصوت عالٍ. على سبيل المثال ، إذا لعب بطاقة "الشيخ" ، يمكنه أن يقول "كان يا ما كان ، في قديم الزمان ، وسالف العصر والأوان ، كان هناك شيخ يخرج كل ليلة". يقول عبارته ، يذهب الدور إلى اللاعب الموجود على يساره والذي يجب أن يضيف إحدى بطاقاته إلى جانب البطاقة الأخيرة لتتابع القصة. في هذه الحالة ، إذا لعب بطاقة "الضحك" يمكنك الاستمرار في قول "ولكن هذا الشيخ ، بدلاً من أن يكون عييفاً ، كان يجب أن يضحك الناس". تتم اللعبة على هذا النحو ، حيث يتم تمرير الدور إلى الشخص الموالي في كل مرة يلعب فيها اللاعب بطاقة قائلاً جزءه من القصة حتى ينفد كل الأطفال من البطاقات. يجب على من يلعب الدور الأخير أن يختم القصة بعبارة "وعاشوا جميعاً بسعادة وهناءً" أو أي عبارة أخرى مشابهة من اختياره.

## القصة المفاجئة

يتم إدارة عجلة الروليت. بعد ذلك ، يتم أخذ عدد من البطاقات من كل نوع كما هو مشار إليه في قطاع عجلة الروليت التي توقفت فيه الإبرة. يتم خلط البطاقات ووضعها مقلوبة (الوجه للأسفل) على التوالي في منتصف الطاولة. اللاعب الذي قام بتدوير عجلة الروليت ، يقلب البطاقة الأولى ويبدأ القصة بقول شيء عنها. عندما ينتهي من جمله عن البطاقة الأولى ، ينتقل الدور إلى اللاعب التالي الذي يجب عليه قلب البطاقة التالية وإضافة عبارة عنها إلى القصة. يتم اللعب بهذه الطريقة حتى اكتشاف كل البطاقات وتنتهي القصة.

## مهرجان القصص

يتم وضع جميع البطاقات ووجهها للأعلى على الطاولة ، و بالتناوب ، يختار كل صبي أو فتاة بطاقة واحدة لقصته حتى يصبح لدى كل شخص 6 قطع. بعد ذلك ، يأخذ اللاعبون القليل من الوقت لترتيب بطاقاتهم من أجل تكوين قصة. عندما يجزم جميع اللاعبين قصصهم ، يبدأ اللاعب الأكبر سنًا بسرد قصته. في كل مرة يدخل إحدى بطاقاته في القصة ، يرفعها عن الطاولة ويظهرها لجميع اللاعبين. وهكذا يشرح اللاعب صاحب الدور قصته حتى يصل إلى البطاقة الأخيرة. يصفق جميع اللاعبين للشخص الذي شرح قصته ثم يمر الدور إلى اللاعب التالي. بعد أن يشرح كل لاعب قصته ، يرفع جميع اللاعبين أصبعهم ويدعون إلى 3. ثم يشيرون جميعاً إلى اللاعب الذي شرح القصة التي أعجبتهم أكثر. اللاعب الذي يتم اختياره من قبل أكبر عدد من اللاعبين سيتم تسميته "كبير الحكواتي" وستلتقي تصفيقاً حاراً من الجميع.

ES ADVERTENCIA  
EN WARNING  
FR ATTENTION  
DA ADVARSEL  
FI VAARUUS  
SV VARNING  
BG БЪЛГАРСКО  
NO ADVARSEL  
IT AVVERTENZA  
PT ATENÇÃO  
NL WAARSCHUWING  
EL Προειδοποίηση  
TR DİKKAT  
CS UPOZORNĚNÍ  
SK UPOZORNENIE  
PL OSTRZEŻENIE  
HU FIGYELMELTETÉS  
HR Предупреждение



PARTES PEQUEÑAS, PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.  
SMÅ PARTER, CHOKING HAZARD. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.  
KLEINE TEILE, ERSTICKUNGSGEFÄHR. BEWAHREN SIE DIESE INFORMATION ZUM SPÄTEREN NACHSCHAUEN AUF.  
PÍTĚLÉ PRÁVKY, NEBEZPEČENSTVÍ DUSNĚNÍ. ULOŽTE TĚTO INFORMACE PRO BUDOUCÍ POUŽITÍ.  
SMÅ DELAR, KVALNINGSGEFÄR. BEHÅLL DENNA INFORMATIONEN FÖR FRAMTIDIGT BEHÖR.  
MALIKI/MACTH, OTHAČHOCT OT ZADABRJE, COXPAHИTE CTB ИHФOPMAЦИO HA БЪЛГAPCKO.  
SMÅ DELER, KVALNINGSGEFÄR. TA VARE PÅ DENNE INFORMASJONEN FOR FREMTIDIGE KONSULTASJONER.  
PICCOLE PARTI, RISCHIO DI SUFFOCAMENTO. CONSERVARE IL PRESENTE MANUALE PER FUTURE CONSULTAZIONI.  
PEQUEÑAS PARTES, RISCO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.  
KLEINE ONDERDELEN, VERSTIKKINGSGEVAAR. BEWAAR DEZE INFORMATIE VOOR LATERE NASLAG.  
Μεγάλα, Κόκκινα, Κίτρινα, Κοκκίνα ή Τροχόσπινα, Προειδοποίηση.  
KUCUK PARÇALAR, BOĞULMA TEHLİKESİ. BU BİLGİLERİ LERİDE BASVURMAK ÜZERE SAKLAYIN.  
MÁLE ČÁSTI, NEBEZPEČÍ ZAKLNUŤI. TYTO INFORMACE SI ULOŽTE PRO BUDOUCÍ POUŽITÍ.  
SMÅ CASTI, NEBEZPEČENSTVO DUSNENIA. ULOŽTE TETO INFORMACIE PRE BUDUCE POTREBY.  
MAŁE CZĘŚCI, NIEBEZPIECZYSTWO UDUSZENIA. NIE SĄCA INFORMACJE NALEŻY ZACHOWAĆ DO PÓŹNIEJSZEGO UŻYCIU.  
KIS ALKATKATÉSEK, FULLADÁSVEZÉLY. ŐRIZZE MEG A TAJÉKOZTATÓI JOVŐBEN HVATKOZÁS CÉLJÁBÓL.  
جزء صغير ، خطر الاختناق ، احتفظ هذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل



**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD-**  
Small parts.  
Not for children under 3 years.