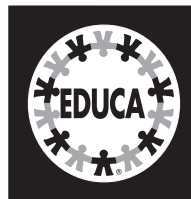


¡UN DIVERTIDO JUEGO DE PERSECUCIONES LLENO DE EXPLORADORES VOLADORES!



CONTENIDO:

Dino con motor, 4 fichas de explorador, 4 lanzadores de exploradores, tablero de juego, 4 tramos de vallas, 4 barriles, 4 enganches de vallas, ruleta, instrucciones.

MONTAJE

Así es como queda el tablero de juego completamente montado

1. Abre la caja y colócala sobre una superficie plana frente a ti.
2. Utiliza los enganches para unir las vallas entre sí (observa las siguientes imágenes).



3. Coloca un barril en el poste más cercano al centro del tramo de vallas de cada uno de los lados de tablero.

PEGAR LOS ADHESIVOS

Engancha los adhesivos de la parte delantera y la trasera en las cuatro fichas de plástico con forma de explorador, así como también los adhesivos de los ojos del Dino.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Elige un explorador o exploradora para jugar y móntalo en el lanzador. Todos los jugadores hacen lo mismo.
2. Coloca tu explorador con el lanzador en uno de los postes que se encuentran detrás de la señal de inicio. Todos los jugadores hacen lo mismo.
3. Coloca a Dino en el centro del tablero de juego.

CÓMO JUGAR

Decidid quién empieza. Después el turno pasará en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, gira la ruleta. El resultado te indicará lo que debes hacer a continuación:

- Si sacas un número, mueve a tu explorador siguiendo el sentido de las agujas del reloj tantos postes de la valla como indique.
- Si sacas un número más un Dino, primero mueves a tu explorador tantos postes como indica la ruleta. A continuación presiona el botón que se encuentra en el cuello de Dino para que este se ponga en movimiento y... ¡persiga a los exploradores!

Una vez hayas realizado la acción indicada, pasa el turno al jugador de la izquierda.

CÓMO MOVER A TU EXPLORADOR.

Coge a tu explorador y muévelo (con su lanzador) en el sentido de las agujas del reloj a lo largo de la valla tantos postes como indique el número obtenido en la ruleta. Cada poste de la valla cuenta como 1 espacio. Cuando te muevas, salta sobre cualquier explorador que encuentres en el recorrido. Si el movimiento de tu explorador acaba en un espacio ocupado, muévete hasta el siguiente que esté libre. Cuenta los barriles como si fueran postes de la valla. Dino no podrá atrapar a tu explorador si se encuentra encima de un barril.

¡DINO A LA CARRERA!

Cuando presiones el botón que se encuentra en el cuello de Dino, este comenzará a moverse alrededor del tablero de juego chocando contra la valla. Si choca contra tu explorador, ¡isaldrá volando del susto! Dino seguirá moviéndose durante unos 12 segundos antes de detenerse para recuperar el aliento. Una vez que Dino se detenga, déjalo donde está.

¡UEEEEE! ¡EXPLORADORES VOLADORES!

Si Dino choca con tu explorador y lo lanza por los aires, vuelve a cargarlo en su lanzador y colócalo en el barril desocupado más cercano que esté situado entre el poste donde estaba tu explorador y el inicio del recorrido. En caso de que no quede ninguno libre, tu explorador vuelve al inicio del recorrido. Si Dino hace saltar a más de un explorador, cada jugador debe cargar al suyo en su lanzador correspondiente. Se moverá el primer explorador derribado al barril más cercano, a continuación, se mueve el segundo explorador al barril libre más cercano, etc. Si no queda ningún barril libre entre el poste donde estaba y el inicio, el explorador empezará desde la casilla de salida.

¡CÓMO GANAR!

¡El primer jugador en conseguir que su explorador de toda la vuelta a la valla será el ganador!

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

Desenrosca el tornillo que cierra la tapa de las pilas e inserta 3 pilas AAA LR03. Asegúrate de que coincidan los símbolos de + y -. Vuelve a colocar la tapa y aprieta el tornillo. Comprueba que las pilas funcionan presionando el botón que se encuentra en el cuello de Dino.

Si las ruedas de Dino giran, ¡ya está listo para empezar a jugar! Si no giran, comprueba si las pilas están gastadas o mal colocadas.



ADVERTENCIA: NO CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS. PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.

Fabricado en China por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • España
www.educaborras.com

INSTALACIÓN DE LAS PILAS:

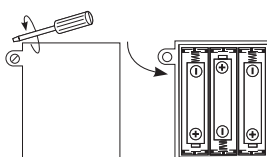
- ESTE JUGUETE FUNCIONA CON 3 PILAS DE 1,5 V TIPO AAA LR03 (NO INCLUIDAS), QUE SIEMPRE DEBEN SER CAMBIADAS POR UN ADULTO.
- COLOCACIÓN DE LAS PILAS (VER DIBUJO):

- 1) UTILIZAR UN DESTORNILLADOR PARA ABRIR EL COMPARTIMENTO DE LAS PILAS.
- 2) COLOCAR LA PILA RESPETANDO LAS POLARIDADES, TAL COMO SE INDICA EN EL DIBUJO.
- 3) CERRAR EL COMPARTIMENTO DE LAS PILAS.

- NO MEZCLAR PILAS NUEVAS CON PILAS USADAS.
- REEMPLAZARLAS SIEMPRE TODAS A LA VEZ.
- NO MEZCLAR PILAS ALCALINAS CON PILAS SALINAS.
- NO DEJAR PILAS USADAS DENTRO DEL JUGUETE.
- EN CASO DE USAR PILAS RECARGABLES:

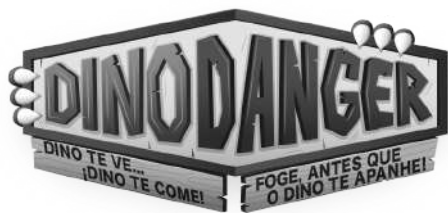
- 1) RETIRAR LAS PILAS RECARGABLES PARA SU CARGA.
- 2) RECARGAR LAS PILAS BAJO LA VIGILANCIA DE UN ADULTO.

- NO RECARGAR PILAS NO RECARGABLES. USAR PILAS RECOMENDADAS O DEL MISMO TIPO.
- NO CREAR CORTOCIRCUITOS CON LOS BORNES DE LAS PILAS.
- CUANDO NO SE UTILICE EL JUGUETE DURANTE UN LARGO PERÍODO DE TIEMPO, RECOMENDAMOS RETIRAR LAS PILAS.



ESTOS PRODUCTOS HAN SIDO DISEÑADOS Y FABRICADOS CON MATERIALES Y COMPONENTES DE ALTA CALIDAD, QUE PUEDEN SER RECICLADOS Y REUTILIZADOS. LOS PRODUCTOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS CONTIENEN SUSTANCIAS QUE PUEDEN SER DAÑINAS PARA EL MEDIO AMBIENTE SI NO SE LES DA EL TRATAMIENTO ADECUADO.

ESTE SÍMBOLO SIGNIFICA QUE EL EQUIPO ELÉCTRICO Y ELECTRÓNICO, AL FINAL DE SU CICLO DE VIDA, NO SE DEBE DESECHAR CON EL RESTO DE RESIDUOS DOMÉSTICOS. POR FAVOR, DEPOSITE SU VIEJO JUGUETE EN EL PUNTO DE RECOGIDA DE RESIDUOS O CONTACTE CON SU ADMINISTRACIÓN LOCAL. EN LA UNIÓN EUROPEA EXISTEN SISTEMAS DE RECOGIDA ESPECÍFICOS PARA RESIDUOS DE APARATOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS. POR FAVOR, AYÚDENOS A CONSERVAR EL MEDIO AMBIENTE! NO DESECHE LAS PILAS CON LA BASURA DOMÉSTICA. INFORMESE EN SU DISTRIBUIDOR O ADMINISTRACIÓN LOCAL PARA EL DESECHO DE PILAS DESCARGADAS.



UM DIVERTIDO JOGO DE PERSEGUIÇÃO CHEIO DE EXPLORADORES VOADORES!

CONTEÚDO

Dino com motor, 4 fichas de explorador, 4 lançadores de exploradores, tabuleiro de jogo, 4 porções de vedação, 4 barris, 4 ganchos de cerca, roleta, instruções.



MONTAGEM

É assim que o tabuleiro de jogo fica quando está totalmente montado

1. Abre a caixa e coloca-a numa superfície plana à tua frente.
2. Usa os ganchos para ligares as vedações entre si (observa atentamente as imagens seguintes).



3. Coloca um barril no poste que estiver mais perto do centro da vedação de cada um dos lados do tabuleiro.

COLAR OS AUTOCOLANTES

Cola os autocolantes da parte da frente e de trás nas quatro fichas de plástico com forma de explorador, e cola os autocolantes dos olhos do Dino.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Escolhe um explorador ou exploradora para jogar e monta-o no lançador que tiver a perna da mesma cor que o teu explorador. Todos os jogadores fazem o mesmo.
2. Coloca o teu explorador com o lançador num dos postes que se encontram por trás do sinal de início. Todos os jogadores fazem o mesmo.
3. Coloca o Dino no centro do tabuleiro de jogo.

COMO JOGAR

Decidam quem começa. Depois, a vez do próximo jogador continua no sentido dos ponteiros do relógio. Quando for a tua vez, roda a roleta.

O resultado diz-te o que fazer a seguir:

- Se conseguires um número, move o teu explorador no sentido dos ponteiros do relógio tantos postes da vedação como indicar.
- Se conseguires um número mais um Dino, primeiro moves o teu explorador tantos postes como a roleta indicar. A seguir, carregas no botão no pescoço do Dino para o pôr em movimento e... perseguir os exploradores! Quando tiveres realizado a ação indicada, passa a vez ao jogador da esquerda.

COMO MOVER O TEU EXPLORADOR.

Pega no teu explorador e move-o (com o lançador) no sentido dos ponteiros do relógio ao longo da vedação tantos postes como o número indicado na roleta. Cada poste da vedação conta como 1 espaço. Quando te moveres, salta por cima de qualquer explorador que encontrares no caminho. Se o movimento do teu explorador acabar num espaço ocupado, desloca-te para o próximo que estiver livre. Conta os barris como se fossem postes da vedação. O Dino não consegue apanhar o teu explorador se ele estiver em cima de um barril.

O DINO EM CORRIDA!

Quando carregares no botão do pescoço do Dino, ele vai começar a mover-se à volta do tabuleiro e chocar contra a vedação.

Se atingir o teu explorador, este vai sair em voo com o susto! O Dino vai continuar a deslocar-se durante uns 12 segundos antes de parar para recuperar o fôlego. Quando o Dino parar, deixa-o onde estiver.

UAAAAU! EXPLORADORES VOADORES!

Se o Dino chocar contra o teu explorador e o lançar ao ar, volta a carregá-lo no lançador e coloca-o no barril desocupado mais próximo que estiver situado entre o poste onde estava o teu explorador e o início do percurso. Caso não haja nenhum livre, o teu explorador regressa ao início do percurso. Se o Dino fizer saltar mais de um explorador, cada jogador tem de carregar o seu no seu próprio lançador. O primeiro explorador derrubado desloca-se para o barril mais próximo, depois, o segundo explorador desloca-se para o barril livre mais próximo, etc. Se não houver nenhum barril livre entre o poste onde o explorador estava e o início, começa a partir da casa de saída.

COMO GANHAR

O primeiro jogador a conseguir que o explorador dê a volta inteira à vedação ganha!



INSTALAÇÃO DAS PILHAS

Desaparafusa o parafuso que fecha a tampa das pilhas e introduz 3 pilhas AAA LR03.

Certifica-te de que os símbolos + e - coincidem. Volta a colocar a tampa e atarraxa o parafuso.

Verifica se as pilhas estão a funcionar carregando no botão do pescoço do Dino.

Se as rodas do Dino girarem, ele está pronto para começar a jogar! Se não girarem, verifica se as pilhas estão gastas ou mal colocadas.

INSTALAÇÃO DAS PILHAS:
LER AS INSTRUÇÕES ANTES DA UTILIZAÇÃO, SEGUI-LAS E CONSERVÁ-LAS COMO REFERÊNCIA. ATENÇÃO! A MUDANÇA DAS PILHAS DEVERÁ SER EFECTUADA POR UM ADULTO.

• ESTE JOGO FUNCIONA COM 3 PILHAS LR03 de 1,5 V (NÃO INCLUIDAS), QUE DEVEM SEMPRE SER MUDADAS POR UM ADULTO.

• USAR SÓ AS PILHAS RECOMENDADAS OU DO MESMO TIPO.

• INSTALAÇÃO DAS PILHAS: COLOCAR AS PILHAS NO COMPARTIMENTO SITUADO NA PARTE TRASEIRA, RESPEITANDO SEMPRE AS POLARIDADES.

• RECOMENDAMOS UTILIZAR PILHAS RECARREGÁVEIS.

• NÃO RECARREGAR PILHAS NÃO RECARREGÁVEIS.

• SE UTILIZAR PILHAS RECARREGÁVEIS, RETIRA AS PILHAS DO BRINQUEADO ANTES DE SEREM RECARREGADAS.

• A RECARGA DEVE SER SEMPRE FEITA SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.

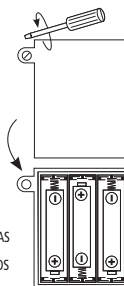
• NÃO MISTURAR PILHAS NOVAS COM PILHAS VELHAS, SUBSTITUI-LAS TODAS AO MEMO TEMPO.

• NÃO MISTURAR PILHAS ALCALINAS COM PILHAS SALINAS.

• NÃO DEIXAR PILHAS USADAS DENTRO DO BRINQUEADO.

• NÃO CRIAR CURTO-CIRCUITOS COM OS TERMINAIS DAS PILHAS. RECOMENDAMOS RETIRAR AS PILHAS SE FOR ESTAR UM LONGO PERÍODO DE TEMPO SEM UTILIZAR ESTE BRINQUEADO.

• NUNCA DEITE AS PILHAS VELHAS PARA O LIXO, DEPOSITE-AS NOS CONTENTORES ESPECIAIS SITUADOS NOS CENTROS DE RECICLAGEM DO LOCAL ONDE RESIDE. PODERIAM SER PREJUDICIAIS PARA O MEIO AMBIENTE. EM CASO DE DÚVIDA, CONTACTE COM O NOSSO DEPARTAMENTO DE ATENÇÃO AO CLIENTE.



ESTE BRINQUEADO FOI DESENHADO E FABRICADO COM MATERIAIS E COMPONENTES DE ALTA QUALIDADE, QUE PODEM SER RECICLADOS E REUTILIZADOS. OS PRODUTOS ELÉTRICOS E ELETRÓNICOS CONTÊM SUBSTÂNCIAS QUE PODEM SER PREJUDICIAIS PARA O MEIO AMBIENTE SE NÃO RECEBEREM O TRATAMENTO ADEQUADO. ESTE SÍMBOLO SIGNIFICA

QUE O EQUIPAMENTO ELÉTRICO E ELETRÓNICO, NO FINAL DO SEU CICLO DE VIDA, NÃO DEVE SER ELIMINADO COM O RESTO DOS RESÍDUOS DOMÉSTICOS. POR FAVOR, DEPOSITE O SEU VELHO JOGO NO ECOCENTRO DA SUA ZONA OU CONTACTE COM A SUA JUNTA DE FREGUESIA. NA UNIÃO EUROPEIA, EXISTEM SISTEMAS DE RECOLHA ESPECÍFICOS PARA RESÍDUOS DE APARELHOS ELÉTRICOS E ELETRÓNICOS. POR FAVOR, AJUDE-NOS A CONSERVAR O MEIO AMBIENTE! NÃO DEITE AS PILHAS FORA JUNTO DO LIXO DOMÉSTICO. INFORME-SE JUNTO DO SEU DISTRIBUIDOR OU NA JUNTA DE FREGUESIA, ONDE ENCONTRAR O PILHÃO OU LOCAL PARA DEPOSITAR AS PILHAS DESCARREGADAS.



ATENÇÃO!
CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS
O CONTEÚDO DESTA JOGO PODE VARIAR DO QUE SE MOSTRA
NA CAIXA.

Fabricado em China por EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espanha
www.educaborras.com