

| |
|--|
|  5+ |
|  2-4 |
|  15' |

ROSS, THE BOSS

Ekscytująca gra wyścigowa z psem Rossem i zuchwałymi kotami

Ross jest zdenerwowany! Koty znowu kręcą się przy ogrodzeniu i chcą wejść do domu JEGO państwa. Ross za wszelką cenę stara się nie dopuścić do tego. Który kot nie zdąży schować się za koszem na śmieci? Wygrywa gracz, który doprowadzi swojego kota do mety!

Zawartość opakowania

- 1 plansza na wewnętrznej stronie pudełka
- 1 pies „Ross” zasilany bateriami
- 4 figurki kotów + uchwyty
- 1 arkusz naklejek do przyklejenia na figurkach
- 4 kosze na śmieci
- 2 łączniki ogrodzenia
- 2 kostki
- 1 instrukcja

Dodatkowo będą potrzebne 3 baterie 1,5V typu AAA (mini paluszki).
Baterii **NIE** ma w zestawie!

Cel gry

Celem gry jest przeprowadzenie swojego kota wzdłuż ogrodzenia wokół całego ogrodu i doprowadzenie go do bezpiecznego domu.

Gra Piatnika nr 725395
Polskie wydanie: © Piatnik, 2023 – wyprodukowano w Chinach
Gra na licencji Michael Kohner Corporation



Przygotowanie gry

Przed pierwszą grą przyklejcie nalepki do figurek kotów ①.



Do psa włożcie 3 baterie 1,5 V typu AAA (mini paluszki) ②. Wkładanie i wymiana baterii opisane są na końcu instrukcji.

Przygotujcie planszę jak pokazano na rysunku ③. Otwórzcie pudełko tak, by plansza leżała poziomo na stole. Za pomocą dwóch łączników połączcie dwa otwarte segmenty ogrodzenia (rysunek ④).



Przygotowanie gry dla 3 osób

Ustawcie 4 kosze na śmieci na dowolnych słupkach ogrodzenia. Między dwoma koszami musi być jeden wolny słupek ⑤.



Wciśnij figurkę swojego kota w uchwyt aż kliknie ⑥ i umieść go w dowolnym miejscu za strzałką początkową. Długa część uchwytu musi być skierowana do wnętrza pudełka.



Ustawcie Rossa na środku planszy ⑦.



Przebieg gry

Ustalcie, kto będzie zaczynał. Następnie gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Kiedy na ciebie przypada kolejka, rzuć dwiema kostkami. Wynik rzutu określa, co masz zrobić:

1

3

Jeżeli wyrzucisz dwie liczby, przesun swojego kota o tyle słupeków ogrodzenia, ile wynosi suma wyrzuconych liczb. Na tym kończy się twoja kolejka.

4



Jeżeli na jednej kostce wypadnie liczba, a na drugiej Ross, najpierw przesun swojego kota o tyle słupeków ogrodzenia, ile wskazuje wyrzucona liczba, a następnie aktywuj Rossa, naciskając przycisk na jego obroży. Ross bierze się za przepędzanie kotów! Na tym kończy się twoja kolejka.



Jeżeli na obu kostkach wypadnie Ross, aktywujesz Rossa, naciskając przycisk na jego obroży. Ross bierze się za przepędzanie kotów! Na tym kończy się twoja kolejka. Nie aktywujesz Rossa po raz drugi!

Przesuwanie kota

Aby przesunąć kota, przytrzymaj go mocno i przesuwaj wraz z uchwytem w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara o tyle słupeków ogrodzenia, ile wynika z rzutu kostkami. Inne koty są omijane, a słupek, który zajmuje, nie są liczone. Słupek z koszem na śmieci liczą się tylko wtedy, gdy kosz na śmieci nie jest zajęty przez innego kota. Jeżeli kot znajdzie się na słupku z koszem na śmieci, jest bezpieczny.

Aktywacja Rossa

Jeżeli naciśniesz przycisk na obroży Rossa, Ross zaczyna wściekle krążyć, uderzając raz po raz o ogrodzenie. Jeżeli uderzy w słupek, na którym siedzi kot, kot zeskakuje ze słupka. Po ok. 12 sekundach Ross się uspakaja i zatrzymuje, by ponownie zebrać siły. Ross pozostaje tam, gdzie się zatrzymał, aż do chwili, gdy ponownie zostanie aktywowany.

Wystraszone koty

Jeżeli Ross zrzuci twojego kota ze słupka, wciśnij kota w uchwyt i umieść go na ostatnim miniętym słupku z wolnym koszem na śmieci. Jeżeli Ross zrzuci więcej niż jednego kota, właściciel pierwszego zrzuconego kota umieszcza go na pierwszym miniętym słupku z wolnym koszem na śmieci itd. Jeżeli wszystkie minięte kosze są zajęte, kot wraca na pole startowe.

Zakończenie gry:

Jeżeli kot okrąży cały ogród i dotrze do bezpiecznego domu, gra kończy się. Właściciel tego kota zostaje zwycięzcą.



Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące gry, skontaktuj się z:

Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A, 05-520 Konstancin-Jeziorna
www.piatnik.pl

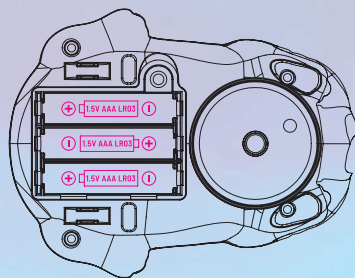
 facebook.com/PiatnikPolska

 instagram.com/PiatnikPolska

Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o zachowanie adresu.

Wkładanie i wymiana baterii:

Pies Ross zasilany jest trzema bateriami 1,5 V typu AAA (baterie nie są załączone). Baterie powinny być instalowane i wymieniane wyłącznie przez osoby dorosłe i przechowywane w miejscu niedostępnym dla dzieci. Aby wymienić baterie, odkręć śrubkę komory baterii w dolnej części Rossa, otwórz wieczko i włóż baterie, odpowiednio ustawiając ich bieguny (patrz rysunek). Następnie załóż wieczko i dokręć śrubkę. Należy przestrzegać podanych poniżej instrukcji postępowania z bateriami.



BEZPIECZNE OBCHODZENIE SIĘ Z BATERIAMI:

W wyjątkowych przypadkach z baterii może wyciekać płyn, mogący spowodować oparzenia lub zniszczenie zabawki. Aby tego uniknąć, należy przestrzegać następujących zasad:

- Nie wolno ładować jednorazowych baterii.
- Przed ładowaniem baterii należy wyjąć je z zabawki.
- Ładowanie baterii powinno odbywać się pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno używać jednocześnie baterii różnych typów.
- Nie wolno używać jednocześnie nowych i używanych baterii.
- Należy używać tylko baterii wskazanych w instrukcji lub ich odpowiedników.
- Przy wkładaniu baterii należy zadbać o właściwą polaryzację (ustawienie + i -)
- Wyczerpane baterie należy wyjąć z zabawki.
- Nie wolno zwiierać zacisków baterii.
- Baterii nie wolno wrzucać do ognia. Może to spowodować eksplozję.
- Zużyte baterie powinny być wyrzucane do specjalnych pojemników.
- Opakowanie i instrukcję należy zachować, ponieważ zawierają ważne informacje.