

Los

1, 2, 3 und ab! Gleichzeitig laßt ihr beide eure Pinguine los. Schaut, wie sie die Rutschbahn hinunterwackeln. Schaffen sie es, einen Sitz im Karussell zu bekommen oder rutschen sie über die Rampe hinweg?

Landet Dein Pinguin in einem Karussell-Sitz, bringst Du ganz schnell Deinen nächsten Pinguin oben auf die Rutschbahn und läßt ihn los. Hinweis: Es spielt keine Rolle, wie Dein Pinguin im Sitz hängt (oder steht oder liegt); Hauptsache, er ist im Sitz.

Verpaßt aber Dein Pinguin den Sitz, wird er die Rampe hinunterrutschen. Warte, bis er stillsteht, nimm ihn dann schnell und starte ihn erneut auf der Rutschbahn.

Du gewinnst

Wenn Du zuerst alle Deine drei Pinguine in die Karussellsitze bringst, gewinnst Du das Spiel.



Pinguin-Spezialitäten

Wackel-Regel

Ein Pinguin kann die Bahn hinunterwackeln, rutschen oder bäuchlings schlittern. So lange er sich bewegt, darfst Du nicht eingreifen.

Anstoßen

Bleibt ein Pinguin unterwegs auf der Bahn stecken, darfst Du ihm einen kleinen Schubs geben, um ihm weiterzuhelfen. Bleibt er am Ende der Rutschbahn stehen, mußt Du ihn noch einmal von oben starten lassen.

Einzel unterwegs

Niemals dürfen zwei Pinguine gleichzeitig auf Deiner Rutschbahn unterwegs sein (sie könnten gegeneinander stoßen und sich weh tun).

Aus dem Sitz fallen

Fällt Dein Pinguin aus seinem Sitz, während sich das Karussell dreht, so muß er erneut auf die Rutschbahn.



Spielanleitung

Für 2 Spieler

Spielausstattung

6 Pinguine, 1 Karussell-Basis, 2 Rutschbahnen,
2 Bahnstützen, 2 Rampen, 1 Aufkleberbogen.

MB
SPIELE

© 1996 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

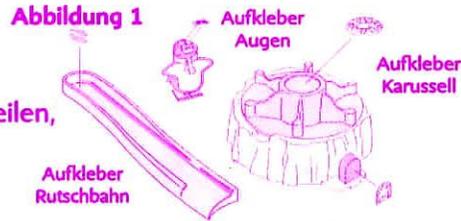


14603D0496

Vor dem allerersten Spiel

Aufkleber

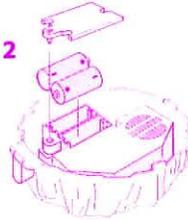
Befestige die Aufkleber so auf den Einzelteilen, wie es in Abb. 1 gezeigt wird.



Batterien

Öffne das Batteriefach unterm Karussell mit einem Kreuzschlitzschraubendreher. Setze 2 Batterien Alkaline LR 14 ein; achte darauf, daß die + und - Zeichen übereinstimmen. Setze den Deckel wieder auf das Batteriefach und schraube ihn fest. Siehe Abb. 2.

Abbildung 2

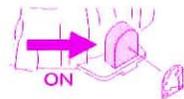


WICHTIG: BATTERIEHINWEIS

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEIS:

1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den "+" und "-" Polungszeichen korrekt ein.
2. Niemals alte und neue oder Standard- (Zink-Kohle) und Alkaline-Batterien gleichzeitig verwenden.
3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Die Stromanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf.
7. AUFLADBARE BATTERIEN: Bitte diese Batterien nicht gleichzeitig mit anderen Batteriearten verwenden. Vor dem Aufladen sind die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Die Aufladung darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

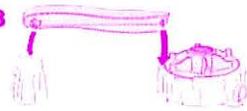


Teste die Batterien: Schiebe den ON/OFF-Schalter in die Stellung ON. Das Karussell muß sich jetzt entgegen dem Uhrzeigersinn drehen und eine Melodie spielen. Geschieht nichts, sind wahrscheinlich die Batterien leer oder falsch eingesetzt.

Aufbau des Spiels

1. Drücke die Rutschbahnen in die Stützen und befestige sie dann an den Seiten des Karussells. Siehe Abb. 3.

Abbildung 3



2. Befestige die Rampen an den dafür vorgesehenen Plätzen. Siehe Abb. 4.

Abbildung 4



Jetzt ist Dein Spiel fertig für die erste Spielrunde (vergleiche die Abbildung auf der Schachtelunterseite).



Worum geht es?

Die frierenden Pinguine spielen ihr liebste Spiel mit dem Karussell. Es gibt zwei Pinguin-Teams: Ein rotes Team und ein grünes Team. Wer es als erster schafft, alle seine drei Pinguine in die Karussell-Sitze zu bringen, gewinnt das Spiel.

So wird gespielt

- 1. Stelle das Karussell auf eine gerade, ebene Fläche. Jeder von euch (Du und Dein Mitspieler) setzt sich so hin, daß sich vor ihm eine Rutschbahn und eine Rampe befindet.
- 2. Mit welchem Team willst Du spielen? Die einen Pinguine haben rote Mützen, die anderen grüne. Nimm Dir ein Team und stelle es vor Deine Rutschbahn.
- 3. Schiebe den Schalter ON/OFF auf die Stellung ON. Das Karussell spielt eine Melodie und beginnt sich zu drehen.

Alles bereit?

Setze einen Deiner Pinguine auf die Fußabdrücke oben an der Rutschbahn. Siehe Abb. 5.

Abbildung 5

