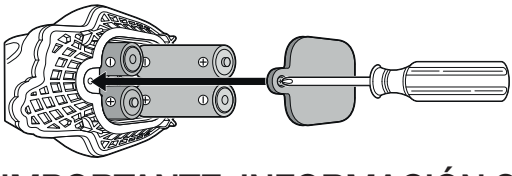
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Si las mariposas no salen volando correctamente de la trompa, apaga a ELEFUN, quita la trompa, y mezcla las mariposas con tu mano. Si esto no soluciona el problema, puede que sea necesario cambiar las pilas.
- ELEFUN está diseñado para ser colocado sobre el suelo y no funcionará si se levanta durante el juego.

PARA COLOCAR LAS PILAS

Utiliza un destornillador de estrella (no incluido).



x4
C/LR14 de 1,5V
SON NECESARIAS PILAS ALCALINAS NO INCLUIDAS

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

Las pilas deben cambiarse por un adulto. Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.

ADVERTENCIA:

1. Seguir siempre las instrucciones. Utilizar únicamente las pilas especificadas y comprobar que están bien colocadas haciendo corresponder las señales de polaridad + y –.
2. No mezclar pilas viejas y nuevas, o estándar (carbono/zinc) con alcalinas.
3. Retirar las pilas agotadas del producto.
4. Retirar las pilas si el producto no se va a utilizar durante un período largo de tiempo.
5. Evitar que los terminales del compartimento de las pilas produzcan un cortocircuito.
6. Si este producto causara, o se viera afectado por interferencias eléctricas locales, apartarlo de otros equipos eléctricos. Reinicie el aparato si es necesario (apagando y volviéndolo a encender, o retirando las pilas y volviéndolas a colocar).
7. PILAS RECARGABLES: No mezclar estas pilas con otro tipo de pilas. Sacarlas del producto antes de recargarlas. Se recomienda la supervisión de un adulto mientras se recargan las pilas. NO RECARGAR NINGÚN OTRO TIPO DE PILAS.

0815A4092175_105 01

CE

HASBRO GAMING y su logotipo son marcas registradas de Hasbro. © 2014 Hasbro. Todos los derechos reservados.
Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
www.hasbro.es. Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante. Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377. Email: consumidor@hasbro.es

Hasbro Gaming

ELEFUN & FRIENDS

ATENCIÓN:

Para evitar que el pelo quede atrapado, mantenga las partes móviles del juguete lejos de la cabeza y el pelo del niño. Es necesaria la supervisión de un adulto.

EDAD 3+

1-2 JUGADORES

ES NECESARIO EL MONTAJE POR PARTE DE UN ADULTO

Elefun

CONTENIDO

- Cuerpo de ELEFUN motorizado
- Trompa
- 2 redes cazamariposas
- 2 mangos y aros de plástico
- 6 mariposas naranjas
- 6 mariposas verdes
- 6 mariposas azules
- 7 mariposas blancas

ADVERTENCIA: 0-3

PELIGRO DE ASFIXIA – No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

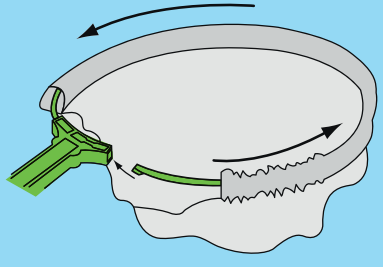
Hasbro Gaming

OBJETIVO DEL JUEGO

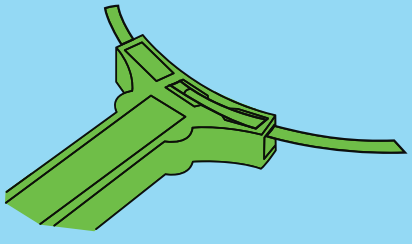
¡Corre y caza el mayor número de mariposas para ganar!

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

1. Introduce las pilas. (Mira detrás la información sobre las pilas.)
2. Sujeta el mango de la red con la palabra 'ELEFUN' hacia abajo.
3. Introduce el extremo suelto del aro en la abertura del borde de la red. Luego desliza la red alrededor del aro.
4. Sujeta el aro en el mango como se muestra.



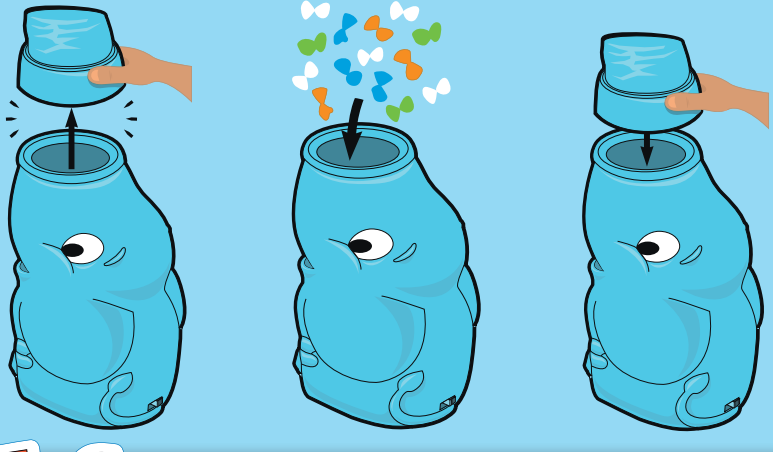
Desliza el extremo cuadrado del aro en el agujero cuadrado del mango.



Pasa el extremo del aro por la zona estrecha y luego presiona para encajarlo en el agujero cuadrado.

¡PREPARACIÓN!

1. Levanta la trompa con cuidado cogiéndola por el aro de plástico. No estires de la trompa misma.
2. Coloca las mariposas en el cuerpo del elefante.
3. Vuelve a unir la trompa presionando el aro de plástico sobre la abertura de la trompa.

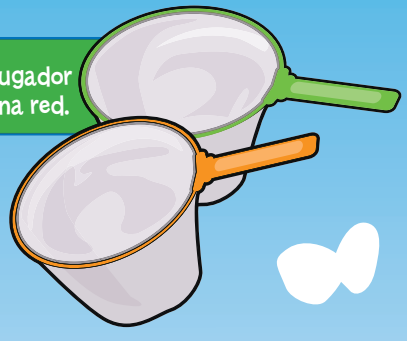


Elefun

¡VAMOS A JUGAR!

1. Coloca a ELEFUN sobre el suelo en el centro de la zona de juego.

2. Cada jugador elige una red.



3. Cuando estéis preparados para perseguir mariposas, enciende a ELEFUN moviendo el interruptor que hay junto a su cola.

4. Levanta la trompa de forma que apunte hacia arriba.

5. ¡Corre para cazar las mariposas mientras vuelan por el aire!

Si alguna mariposa cae al suelo, vuelve a meterla en ELEFUN colocándola en su boca; ¡luego cázalas a medida que salen volando por su trompa!

¡EL GANADOR!

Cuando todas las mariposas hayan sido cazadas, cada jugador cuenta las que tiene. ¡El jugador con más mariposas gana!