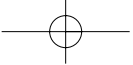


MB 

090200005ML

090200005ML Jungle Book 2 Twister ML 5023117685934



090200005ML Jungle Book 2 Twister ML 5023117685934

GB

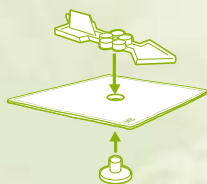
Disney's THE JUNGLE BOOK

CONTENTS

1 Jungle Book TWISTER mat, 1 board and 1 spinner.

SET UP

The first time you play, assemble the spinner as shown.



OBJECT OF THE GAME

To be the first player to make your way across the jungle and reach the opposite corner of the mat, avoiding snakes and Shere Khan on your journey.

HOW TO PLAY

KEY REF!

You will need two to four players and a referee. Choose one player as referee. The ref stays off the mat, spins the spinner and calls out the colour of the space you must move to and whether you should place both your hands or both your feet on it.

TEAM UP

Depending on the number of players, you can either play in teams or fend for yourself. Start the game in the following positions:

- 2 PLAYERS:** Players face one another, each standing on a corner space at opposite ends of the mat.
- 3 PLAYERS:** As above. The third player stands in either one of the two free corner spaces.
- 4 PLAYERS:** Split into two teams with each player facing an opponent at opposite corners of the mat.

START TWISTING!

- The youngest player begins (and play continues clockwise). The ref spins the spinner and calls out either 'feet' or 'hands' and the colour the arrow is pointing at. This tells the first player to move either **both** their hands or **both** their feet to a particular coloured character.

For example, if the ref calls out "hands, red", that player must try to place both hands on the next red character along the route, without letting their knees or elbows touch the mat. Once this move is completed, the ref spins again and the next player takes their turn.

- When the ref calls out for you to move your feet, move both your feet to the nearest correct-coloured space along your route. You can then stand upright. (It is only when you are directed to move your hands that you must keep your feet where they are, and place both your hands on the nearest space of that colour.)
- Two players cannot occupy the same space (unless you're both on the same team, see **TEAM WORK**).
- If the spinner points to a colour that is unavailable, the ref spins again until a new colour comes up.
- If the ref calls the same colour twice in a row, you must move your hands or feet to another available space of the same colour.
- If you lose your balance and place a knee or elbow on the ground, fall over completely, or accidentally land on the snake or Shere Khan, you must return to the corner where you started and begin again.
- On your journey, you must try to avoid the two spaces featuring the snake. However, if landing on one of these is unavoidable, it means you have been tricked into landing on Shere Khan and must return to the corner where you started, and begin again.

THE WINNER

The first player to reach the opposite corner to where they started is the Twister King of the Jungle! In order to land on the final space, you must be able to put both your hands or feet (depending on which is spun) onto the corner space you are trying to reach. This means the colour of the corner has to be spun before you may attempt to reach it.

TEAM WORK

Team members can share the same character space. As soon as one player falls over or touches a knee or an elbow to the mat, the whole team must go back to the start.

TWISTER FOR TWO

Play as the normal game but don't use the spinner. Simply take turns to call out a colour and either 'hands' or 'feet' – it's up to you!

© Disney
Game © 2002 Hasbro International Inc. All rights reserved.
Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd.,
Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH.
www.hasbro.co.uk
Not suitable for children under 3 years
because of small parts - choking hazard.



D

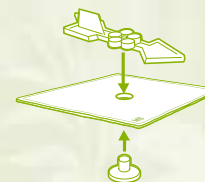
Disney's DAS DSCHUNGEL BUCH

INHALT

1 Dschungelbuch TWISTER-Matte, 1 Drehscheibe (zweiteilig).

VORBEREITUNG

Wenn ihr zum ersten Mal spielt, baut ihr zunächst die Drehscheibe zusammen (siehe Abbildung). Dann breitet die Twister-Matte auf dem Boden aus und zieht eure Schuhe aus!



ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler zu sein, der sich einen Weg durch das undurchdringliche Dickicht des Dschungels bahnt und die gegenüberliegende Ecke der Twister-Matte erreicht. Doch sei auf der Hut, denn die hinterlistige Schlange Kaa und der gefährliche Shir Khan versuchen, dir deinen Weg zu erschweren!

SPIELEN

KEY SCHIRI!

Um die folgende Twister-Variante zu spielen, müsst ihr 2-4 Spieler plus 1 Schiedsrichter sein. Wählt einen Spieler zum Schiedsrichter. Der Schiri stellt sich neben die Twister-Matte, dreht die Drehscheibe und ruft laut die Farbe des Feldes aus, auf das ihr euch bewegen müsst sowie, ob ihr beide Hände oder beide Füße darauf setzen sollt.

TWISTER IM TEAM

Je nachdem, wie viele Spieler ihr seid, könnt ihr entweder Mannschaften bilden oder aber jeder für sich alleine spielen. Stellt euch wie im folgenden beschrieben auf:

- 2 SPIELER:** Beide Spieler stellen sich in gegenüberliegenden Ecken der Twister-Matte auf, und zwar jeder Spieler auf einem Feld, das eine Filmszene aus dem Dschungelbuch zeigt.
- 3 SPIELER:** 2 Spieler stellen sich wie in "2 Spieler" beschrieben auf. Der dritte Spieler stellt sich auf eines der beiden noch freien Eckfelder.
- 4 SPIELER:** Bildet zwei Teams und stellt euch so auf den Spielfeld-Ecken auf, dass jedem Spieler ein gegnerischer Spieler gegenübersteht.

TWISTING!

- Der jüngste Spieler beginnt (dann geht es im Uhrzeigersinn weiter, d.h. danach ist sein linker Nachbar an der Reihe). Der Schiri dreht die Drehscheibe und ruft entweder "Füße" oder "Hände" aus sowie die Farbe, auf die der Drehpfeil zeigt. Nun muss der erste Spieler entweder seine **beiden** Füße oder **beiden** Hände auf eine Figur in der entsprechenden Farbe setzen.

Beispiel: Der Schiri ruft "Hände, Rot" aus. In diesem Fall müsst du versuchen, deine beiden Hände auf die nächste rote Figur zu setzen, die sich auf deinem Weg durch den Dschungel befindet. Aber aufgepasst! Dabei dürfen weder Knie noch Ellbogen die Spielmatte berühren! Hat ein Spieler seine Bewegung ausgeführt, dreht der Schiri wieder die Drehscheibe und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- Wenn der Schiri dich dazu auffordert, deine Füße zu bewegen, setzt du beide Füße auf das nächste Feld in der entsprechenden Farbe, das auf deinem Weg durch den Dschungel liegt. Auf dem Feld angekommen, darfst du dich aufrecht hinstellen. (Aber wenn du dazu aufgefordert wirst, deine Hände zu bewegen, müsst du mit deinen Füßen dort stehenbleiben, wo sie gerade sind, und nur die Hände auf das jeweilige Farbfeld setzen.)
- Auf ein und demselben Feld darf immer nur ein Spieler stehen (es sei denn, ihr spielt als Team – in diesem Falle dürfen sich die Spieler eines Teams ein Feld teilen (siehe Abschnitt "TEAM WORK")).
- Zeigt die Drehscheibe auf eine Farbe, die nicht verfügbar ist, dreht der Schiri noch einmal, bis eine neue Farbe erscheint.
- Ruft der Schiri nacheinander ein und dieselbe Farbe aus, müsst du deine Hände oder deine Füße vom ersten Feld nehmen und auf ein anderes freies Feld in derselben Farbe setzen.
- Verlierst du die Balance und berührst mit einem Knie oder Ellbogen den Boden, fällst ganz um oder landest versehentlich auf einem Schlangenfeld oder dem gefährlichen Shir Khan, müsst du wieder zurück in die Ecke, von der aus du begonnen hattest, und noch einmal von vorne anfangen.
- Versuche, auf deiner Expedition durch den Dschungel die Schlangenfelder zu meiden. Falls aber kein Weg daran vorbeiführt und du auf einem solchen Feld landest, heißt das, dass die hinterlistige Schlange dich hereingelegt und an Shir Khan verraten hat. In diesem Fall müsst du ebenfalls wieder zurück in die Ecke, von der aus du begonnen hattest, und noch einmal von vorne anfangen.

GEWONNEN!

Der Spieler, der als erster die Ecke erreicht hat, die seiner Startecke gegenüberliegt, hat gewonnen und darf sich "König des Dschungels" nennen! Hinweis: Um auf dem letzten Feld in deiner Ziecke zu landen, müsst du in der Lage sein, sowohl Hände als auch Füße (je nachdem, was

die Drehscheibe zeigt) auf das farbige Zielfeld zu setzen, das du erreichen willst. Das heißt, dass zuerst die Farbe deines Zielfeldes gedreht werden muss, bevor du versuchen kannst, es zu erreichen. Beispiel: Du versuchst, auf einem roten Zielfeld zu landen. In diesem Fall musst du so lange warten, bis die Drehscheibe die Farbe Rot zeigt. Erst dann kannst du versuchen, deine Hände / Füße auf dieses Feld zu setzen und das Spiel zu gewinnen!

© Disney

Spiel © 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien.
Tel. 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Wir empfehlen Ihnen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr!



F

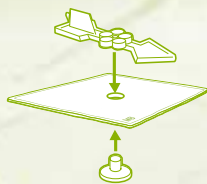
Disney's LE LIVRE DE LA JUNGLE

CONTENU :

1 tapis TWISTER Le Livre de la Jungle, 1 tableau et 1 roulette.

PREPARATION :

Dépliez et posez le tapis sur le sol. Si vous jouez pour la première fois, assemblez d'abord la roulette comme indiqué.



PRINCIPE :

Soyez le premier à traverser la jungle et à atteindre le coin opposé du tapis, en évitant le serpent et Shere Khan sur votre parcours.

LE JEU :

HE L'ARBITRE !

Vous pouvez jouer de 2 à 4 joueurs avec un arbitre. Choisissez un des joueurs comme arbitre. Celui-ci reste en dehors du tapis, tourne la roulette et annonce la couleur du cercle sur lequel vous devez déplacer vos 2 mains ou vos 2 pieds.

TEAM WORK

Team-Mitglieder dürfen sich ein Figuren-Feld teilen! Aber sobald ein Spieler umfällt oder aber mit Knie oder Ellbogen die Matte berührt, müssen alle Mitglieder dieses Teams wieder zurück zum Start und von vorne anfangen.

TWISTER FÜR ZWEI

Wenn ihr zu zweit spielt (also keiner den Schiri spielen kann), so spielt ihr einfach wie zuvor beschrieben, allerdings ohne Drehscheibe! Ruft einfach nacheinander irgendeine Farbe aus und wählt selbst, ob jeweils Hände oder Füße bewegt werden sollen!

LES EQUIPES :

Selon le nombre de joueurs, jouez en équipe ou chacun pour soi. Commencez la partie de la manière suivante :

2 JOUEURS : Les joueurs sont face-à-face, chacun se tenant dans des coins opposés du tapis sur une scène du Livre de la Jungle.

3 JOUEURS : Comme précédemment, mais le troisième joueur se tient dans l'un des deux coins encore libres.

4 JOUEURS : Répartissez-vous en deux équipes, chaque joueur faisant face à son adversaire qui se trouve dans le coin opposé du tapis.

C'EST PARTI !

1. Le plus jeune joueur commence (et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre). L'arbitre fait tourner la roulette et annonce soit « pieds », soit « mains » ainsi que la couleur indiquée par la flèche.

Cela indique au premier joueur qu'il doit déplacer ses pieds ou ses mains sur un cercle d'une certaine couleur.

Par exemple, si l'arbitre annonce "mains, rouge", le joueur doit placer ses mains sur le prochain cercle rouge qui se trouve sur son parcours, sans que ses genoux ou ses coudes ne touchent le tapis. Une fois ce mouvement réalisé, l'arbitre fait à nouveau tourner la roulette et c'est au joueur suivant de jouer.

2. Lorsque l'arbitre vous annonce de déplacer vos pieds, déplacez-les en même temps sur le cercle de la bonne couleur le plus proche de vous sur votre itinéraire. Vous pouvez alors vous tenir debout. (En revanche, lorsque vous devez déplacer vos mains, laissez vos pieds où ils sont et placez vos mains sur le cercle de la bonne couleur le plus proche de vous.)

3. Deux joueurs ne peuvent pas occuper le même cercle (sauf s'ils appartiennent à la même équipe, voir jeu en équipes).

4. Si la roulette indique une couleur indisponible, l'arbitre la fait tourner à nouveau jusqu'à ce qu'une autre couleur soit indiquée.

5. Si l'arbitre annonce deux fois de suite la même couleur, vous devez déplacer vos mains ou vos pieds dans un autre cercle disponible de la même couleur.

6. Si vous perdez l'équilibre et que votre genou ou votre coude touche le sol, si vous tombez ou si vous atterrissez sur le serpent ou Shere Khan, vous devez retourner dans votre coin de départ et recommencer à zéro.

7. Sur votre itinéraire, vous devez éviter les cercles touchés par le serpent (ce sont le cercle bleu Mowgli et le cercle vert Baloo, placés au-dessus et au-dessous de Shere Khan). Cependant, si atterrir sur l'un d'eux est inévitable, vous êtes piégé ! Vous devez retourner dans votre coin de départ et recommencer à zéro.

© Disney

Jeu © 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs :

ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Tel. 056 648 70 99.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.



E

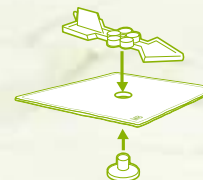
Disney EL LIBRO DE LA SELVA

CONTENIDO

1 tapete TWISTER de El Libro de la Selva, 1 tablero y 1 ruleta.

PREPARACIÓN

La primera vez que juegues, monta la ruleta como se muestra.



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en atravesar la selva y llegar al extremo opuesto del tapete, esquivando a la serpiente Kaa y a Sheer Khan en tu viaje.

LE GAGNANT :

Le premier joueur à atteindre le coin opposé à celui de son départ est le Roi de la Jungle TWISTER! Pour y arriver, il faut que la couleur indiquée par la roulette corresponde à la couleur du coin que vous devez atteindre. (Chaque coin ayant une bordure de couleur différente.)

JEU EN EQUIPES :

Les membres d'une même équipe peuvent partager un même cercle. Dès qu'un joueur tombe ou touche le sol avec son genou ou son coude, toute son équipe doit revenir au point de départ.

TWISTER A 2 :

Vous jouez normalement, mais sans utiliser la roulette. Chacun à votre tour indiquez une couleur et l'indication "mains" ou "pieds" – comme vous voulez!

CÓMO SE JUEGA

¡ÁRBITRO!

Debéis ser de dos a cuatro jugadores y un árbitro. Elegid a un jugador para que sea el árbitro. El árbitro permanece fuera del tapete, gira la ruleta y dice en voz alta el color del espacio al que deben moverse los jugadores y si deben colocar sobre el mismo ambas manos o ambos pies.

POR EQUIPOS

Dependiendo del número de jugadores que seáis, jugad en equipos o de forma individual. Comenzad la partida con las siguientes posiciones:

2 JUGADORES: Los jugadores se colocan de frente, cada uno en un extremo del tapete, y sobre un espacio con escena de El Libro de la Selva.

3 JUGADORES: Igual que antes. El tercer jugador se coloca en cualquiera de los dos espacios libres de los extremos.

4 JUGADORES: Dividíos en dos equipos y colocaos dos frente a dos, en ambos extremos del tapete.

¡QUE EMPIECE EL LÍO!

1. El jugador más joven comienza a jugar. El juego continúa hacia la derecha. El árbitro gira la ruleta y

dice in voz alta "pies" o "manos" y a qué color está apuntando la flecha de la ruleta. El primer jugador deberá mover sus manos o sus pies hacia un personaje determinado de dicho color.

Por ejemplo, si el árbitro dice "manos, rojo", ese jugador deberá intentar colocar ambas manos sobre el siguiente personaje rojo del recorrido, sin permitir que sus rodillas ni codos toquen el tapete. Cuando haya completado el movimiento, el árbitro gira de nuevo la ruleta y el turno pasa al siguiente jugador.

2. Cuando el árbitro te indique que muevas los pies, deberás mover ambos pies al espacio del color correspondiente más cercano del recorrido. A continuación, puedes ponerte recto. (Únicamente cuando se te indique que muevas tus manos, deberás mantener tus pies donde se encuentren y colocar ambas manos en el espacio más cercano de ese color.)
3. Dos jugadores no pueden ocupar el mismo espacio a la vez (excepto cuando sean del mismo equipo. Ver CUANDO SE JUEGA EN EQUIPOS).
4. Si la ruleta señala un color que no está disponible, el árbitro vuelve a girar la ruleta hasta que salga un nuevo color.
5. Si el árbitro dice el mismo color dos veces seguidas, tienes que mover tus manos o tus pies a otro espacio disponible de ese mismo color.

© Disney

Juego © 2002 Hasbro International Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido en España por Hasbro Iberia, S.L., Polígono Industrial Ribarroja del Turia, Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia. N.I.F. B-96897251.

Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

Recomendamos que guarde nuestra dirección por si le es necesaria más adelante.

No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

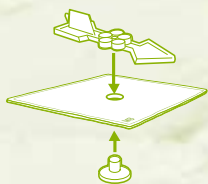
① IL LIBRO DELLA GIUNGLA

CONTENUTO

1 tappeto TWISTER Libro della Giungla, 1 tabellone e 1 freccia.

PREPARAZIONE

La prima volta che giocate, montate la freccia come indicato.



6. Si pierdes el equilibrio y apoyas la rodilla o el codo en el suelo, si te caes completamente, o caes accidentalmente en la serpiente Kaa o en Sheer Khan, deberás regresar al extremo donde empezaste y comenzar de nuevo.
7. En tu viaje, debes intentar esquivar los espacios donde se extiende el cuerpo de la serpiente Kaa. Si no puedes evitar caer en uno de estos espacios, significa que has caído en la trampa de Sheer Khan, en cuyo caso deberás regresar al extremo donde empezaste y comenzar de nuevo.

EL GANADOR

¡El primer jugador que consiga llegar al extremo opuesto del tapete desde donde empezó es el Rey Twister de la Selva! Para caer en el espacio final, deberás ser capaz de poner tus dos manos o pies (dependiendo de lo que salga en la ruleta) en el espacio del extremo al que intentas llegar. Esto significa que el color de ese extremo debe salir en la ruleta antes de intentar llegar al mismo.

CUANDO SE JUEGA EN EQUIPOS

Los miembros de un mismo equipo pueden compartir un mismo espacio. Cuando un jugador se cae o apoya la rodilla o el codo sobre el tapete, el equipo al completo deberá empezar de nuevo.

TWISTER PARA DOS

Se juega de forma normal pero sin usar la ruleta. Sencillamente tomad turnos para decir en voz alta "manos" o "pies" y el color que queráis... ¡vosotros decidís!



SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a trovare la strada, attraverso la giungla, per raggiungere l'angolo opposto del tappeto, evitando le insidie dei serpenti e di Shere Khan durante il percorso.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

FORZA ARBITRO!

Per giocare, servono da due a quattro giocatori ed un arbitro. Scegliete un giocatore che faccia da arbitro. L'arbitro sta fuori dal tappeto, fa girare la freccia ed annuncia il colore dello spazio sul quale muovervi, mettendoci sopra entrambe le vostre mani o entrambi i vostri piedi.

LE SQUADRE

Secondo il numero dei partecipanti, potrete giocare sia da soli che in squadra. Iniziate il gioco nelle seguenti posizioni:

2 GIOCATORI: I giocatori si mettono uno di fronte all'altro, ognuno fermo su una casella a tema Libro della Giungla, agli angoli opposti del tappeto.

3 GIOCATORI: Come sopra. Il terzo giocatore si posizionerà su uno degli altri due angoli liberi.

4 GIOCATORI: Dividetevi in due squadre, ogni giocatore dovrà avere di fronte a sé un avversario posizionato nell'angolo opposto del tappeto.

VIA AL TWISTER!

1. Inizia il giocatore più giovane (il gioco continua in senso orario). L'arbitro fa girare la freccia e annuncia "piedi" o "mani" ed il colore verso il quale la freccia ha puntato. Queste indicazioni serviranno al primo giocatore per muovere mani o piedi verso un personaggio di quel colore.

Per esempio, se l'arbitro dice "mani, rosso", il giocatore di turno dovrà mettere entrambe le mani sul primo personaggio di colore rosso che si trova sul percorso, facendo in modo che né le ginocchia né i gomiti tocchino il tappeto. Quando la mossa è stata fatta, l'arbitro fa girare ancora la freccia per il turno del giocatore successivo.

2. Quando l'arbitro vi dice di muovere i piedi, entrambi i piedi vanno spostati sulla casella più vicina del colore annunciato. Quando dovete spostare i piedi potete staccare per un attimo le mani dalla loro posizione, quando dovete spostare le mani dovete lasciare i piedi dove sono, muovendo solo le mani sulla casella del colore annunciato.

3. Due giocatori non possono occupare la stessa casella (a meno che facciano parte della stessa squadra, vedere LAVORO DI SQUADRA).

4. Se la freccia punta un colore che non è più disponibile, l'arbitro la farà girare ancora per trovare un altro colore.

© Disney

Gioco © 2002 Hasbro International Inc. Tutti i diritti riservati. Prodotto importato da Hasbro S.A., Route de Courroux 6, 2800 Delemont (Svizzera). Distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (MI). Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

Si raccomanda di conservare il nostro indirizzo per qualsiasi informazione.

Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni, a causa di piccoli pezzi che potrebbero essere ingeriti.

ML

JUNGLE BOEK

INHOUD

1 Jungle Boek TWISTER-mat, 1 kartonnen schijf en 1 draaiwijzer.

VOORBEREIDING

Zet de draaiwijzer voordat je de eerste keer gaat spelen zoals aangegeven in elkaar.

5. Se l'arbitro annuncia lo stesso colore due volte nello stesso giro, dovete muovere le vostre mani o i vostri piedi su una casella disponibile dello stesso colore.

6. Se perdetevi l'equilibrio e poggiate un ginocchio od un gomito a terra, cadete completamente oppure finite accidentalmente su un serpente o su Shere Khan, dovete ritornare all'angolo dal quale avete iniziato il percorso e ricominciare daccapo.

7. Durante il percorso, cercate di evitare le caselle con i serpenti. In ogni caso, se non potrete evitare di finirci sopra ovvero non c'è altro personaggio del colore libero, significherà che siete stati tratti in tranello da Shere Khan e dovete ritornare all'angolo di partenza, per ricominciare ancora.

IL VINCITORE

Vince colui che riuscirà a raggiungere l'angolo opposto a quello dal quale è partito e sarà nominato Re della Giungla Twister! Per arrivare alla casella finale, dovete riuscire a mettere entrambe le vostre mani o entrambi i vostri piedi (dipende cosa indica la freccia) sull'angolo che state tentando di raggiungere. Significa che anche il colore dell'angolo dovrà essere indicato dalla freccia prima che tentiate di raggiungerlo.

LAVORO DI SQUADRA

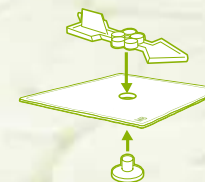
I componenti della squadra potranno condividere lo spazio di una casella. Se un giocatore cade o tocca terra con il gomito o il ginocchio, l'intera squadra ritorna alla partenza.

TWISTER PER DUE

Giocate normalmente ma non utilizzate la freccia. Semplicemente fate a turno nel scegliere un colore e "mani" o "piedi" per l'altro giocatore. Dipende tutto da voi!



Numero Verde
800-827156



DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler je weg door de jungle zoeken en de schuin tegenoverliggende hoek van de mat bereiken waarbij je onderweg de slangen en Shere Khan moet vermijden.

HET SPEL

NÉ SCHEIDS!

Er zijn twee tot vier spelers nodig en een scheidsrechter. Spreek af wie de scheidsrechter wordt. De scheids komt

niet op de mat, draait de draaiwijzer en roept steeds hardop op welke kleur je je beide handen of je beide voeten moet zetten.

TEAMS

Afhankelijk van het aantal spelers kun je individueel of in teams spelen. Begin het spel steeds als volgt:

- 2 SPELERS:** De spelers staan tegenover elkaar, elk op een Jungle Boek plaatje op schuin tegenoverliggende hoeken van de mat.
- 3 SPELERS:** Zoals hierboven. De derde speler staat in van de twee overgebleven hoekvakken.
- 4 SPELERS:** Verdeel de spelers in twee teams. De spelers staan tegenover een tegenstander op de schuin tegenoverliggende hoek van de mat.

DAAR GAAT-IE!

- De jongste speler begint (en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee). De scheidsrechter laat de draaiwijzer draaien en roept 'voeten' of 'handen' en de kleur waar de pijl naar wijst. Dit vertelt de eerste speler dat hij/zij de handen of voeten moet verplaatsen naar een figuur van de genoemde kleur.
Bijvoorbeeld: als de scheids "handen, rood" roept, dan moet die speler allebei z'n handen op de eerstvolgende rode figuur langs de weg naar de overkant zetten, zonder de mat met een knie of een elleboog aan te raken. Als de speler hierin slaagt, laat de scheids de draaiwijzer weer draaien en de volgende speler is aan de beurt.
- Als de scheidsrechter roept dat jij je voeten moet verplaatsen, dan verzet je die allebei naar het eerstvolgende vak van de genoemde kleur op je weg naar de overkant. Daarna mag je rechtop gaan staan. (Alleen als je je handen moet verplaatsen, moeten je voeten op hun plaats blijven staan terwijl je je handen naar het eerstvolgende vak van de genoemde kleur verplaatst – dan blijf je op handen en voeten staan tot je weer aan de beurt bent.)

© Disney

Spel © 2002 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro consumentenservice: Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL.E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
In verband met kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen tot 3 jaar - verstikkingsgevaar!



- Er mogen geen twee spelers op één vak staan (tenzij ze van hetzelfde team zijn, zie TWISTER VOOR TEAMS).
- Als de draaiwijzer naar een kleur wijst waarvan geen vak meer beschikbaar is, laat de scheids hem nog eens draaien voor een andere kleur.
- Als de scheids dezelfde kleur tweemaal achter elkaar noemt, moet je je handen of voeten naar een ander vak van die kleur verplaatsen.
- Als je je evenwicht verliest en een knie of een elleboog op de mat zet, of helemaal ondersteboven rolt, of per ongeluk op een slang of Shere Khan terecht komt, dan moet je terug naar de hoek waar je bent gestart en van voren af aan beginnen.
- Onderweg moet je alle vakken met slangen proberen te vermijden. Maar als je niet anders kunt en je moet wel op een van deze vakken landen, dan ben je door Shere Khan in de val gelokt en moet je terugkeren naar de hoek waar je bent gestart om opnieuw te beginnen.

DE WINNAAR

De eerste speler die de tegenoverliggende hoek van zijn/haar starthoek bereikt is de Twister Koning van de Jungle! Om je laatste vak te bereiken moet je allebei je handen of voeten (afhankelijk van wat gedraaid wordt) op het hoekvak dat je wilt bereiken kunnen zetten. Dit betekent dat de kleur van deze hoek gedraaid moet worden voordat je erop mag komen.

TWISTER VOOR TEAMS

Teamleden mogen samen op één figuur staan. Zodra één speler omrolt of de mat raakt met een knie of een elleboog, moet het hele team terug naar het startvak.

TWISTER VOOR TWEE

Speel het spel zoals eerder omschreven, maar dan zonder de draaiwijzer. Je roept gewoon om de beurt een kleur en daarna 'handen' of 'voeten' – dat mag je helemaal zelf weten!

Ⓟ

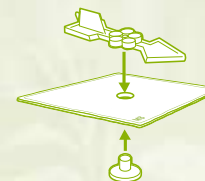
Disney's O LIVRO DA SELVA

CONTEÚDO

1 tapete TWISTER do Livro da Selva, 1 tabuleiro e uma seta giratória.

PREPARAÇÃO

A primeira vez que jogares, monta a seta giratória conforme ilustrado.



OBJECTIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a atravessar a selva e chegar ao canto oposto do tapete, evitando as cobras e Shere Khan durante a viagem.

COMO JOGAR

SE ARBITRO!

Precisas de dois a quatro jogadores e de um árbitro. Escolhe um dos jogadores para ser o árbitro. O árbitro fica fora do tapete, roda a seta e diz a cor da casa para onde tens de ir e se tens de colocar as duas mãos ou os dois pés no tapete.

FAZER EQUIPAS

Dependendo do número de jogadores, podes jogar em equipas ou aventurar-te sozinho. O jogo começa nas posições seguintes.

- 2 JOGADORES:** Os jogadores virados um para o outro, cada um deles em pé numa casa Livro da Selva em lados opostos do tapete.
- 3 JOGADORES:** Igual ao acima descrito. O terceiro jogador fica em pé em qualquer uma das casas de canto livres.
- 4 JOGADORES:** Dividem-se em duas equipas e cada jogador fica virado para o adversário no canto oposto do tapete.

COMEÇA O TWIST!

- O jogador mais novo começa (e o jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio). O árbitro roda a seta giratória e diz 'pés' ou 'mãos' e a cor para a qual a seta está a apontar. Isto indica ao primeiro jogador se deve mover as mãos ou os pés para uma personagem de determinada cor.
Por exemplo, se o árbitro disser 'mãos, vermelho', esse jogador deve tentar colocar ambas as mãos no próximo personagem vermelho que exista no caminho, sem deixar que os joelhos ou cotovelos toquem no tapete. Depois de terminar esta jogada, o árbitro volta a girar a seta e é a vez do jogador seguinte.
- Quando o árbitro te disser para mexer os pés, avança com os dois pés para a casa da cor correcta seguinte no caminho. Podes então ficar de pé. (Só quando te disserem para mexer as mãos é que tens de ficar com os pés no mesmo sítio e colocar as duas mãos na casa mais próxima da mesma cor.)
- Dois jogadores não podem ocupar a mesma casa (a menos que pertençam à mesma equipa, ver TRABALHO DE EQUIPA).
- Se a seta apontar para uma cor que não está disponível, o árbitro volta a rodar a seta até aparecer uma nova cor.
- Se o árbitro disser a mesma cor duas vezes seguidas, tens de deslocar as mãos ou os pés para outra casa disponível da mesma cor.
- Se perderes o equilíbrio e colocares um joelho ou cotovelo no chão, se caíres ou acidentalmente chegares a uma cobra ou Shere Khan, tens de regressar ao canto onde iniciaste e começar novamente.
- Durante a tua viagem, tens de tentar evitar casas com cobras. No entanto, se tiveres mesmo de chegar a uma delas, quer dizer que foste enganado por Shere Khan e tens de voltar ao canto do início e começar novamente.

O VENCEDOR

O primeiro jogador a chegar ao canto oposto daquele onde começou é o Rei Twister da Selva! Para chegar à casa do fim, tens de colocar as duas mãos ou os dois pés (dependendo do que saiu na seta) na casa de canto onde estás a tentar chegar. Isto significa que a cor do canto tem de sair na seta antes de poderes tentar lá chegar.

TRABALHO DE EQUIPA

Os elementos de uma equipa podem partilhar a mesma casa de personagem. Se um jogador cair ou tocar com o joelho ou cotovelo no tapete, toda a equipa tem de regressar ao início.

TWISTER PARA DOIS

Joga como no jogo normal mas sem usar a seta giratória. À vez, diz uma cor e 'pés' ou 'mãos' – tu é que escolhes!

© Disney

Jogo © 2002 Hasbro International Inc. Reservados todos os direitos.
Distribuído em Portugal por Hasbro Iberia, S.L., Polígono Industrial Ribarroja del Turia, Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia, Espanha. N.I.F. B-96897251.
Não recomendado a crianças com menos de 3 anos – contém peças pequenas que podem ser engolidas ou inaladas.



S

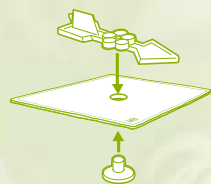
Disney's DJUNGELBOKEN

INNEHÅLL

1 Djungelboken TWISTER-matta, 1 spelbräde och 1 hjul.

FÖRBEREDELSE

Montera hjulet som på bilden första gången du spelar.



SPELETS IDÉ

Var den förste spelaren som tar dig igenom djungeln och når mattans motsatta sida, men se till att undvika ormar och Shere Khan på vägen dit.

SPELETS GÅNG

HÅLL DÄR, DOMAREN!

För att kunna spela behövs två till fyra spelare och en domare. Utse en av spelarna till domare. Domaren stannar utanför mattan. Det är domarens uppgift att snurra på hjulet och ropa ut färgen på rutorna spelarna ska gå till. Domaren ska också tala om ifall spelarna ska ha båda händerna eller båda fötterna på rutorna.

VÄLJA LAG

Det går att spela både själv eller i lag, det beror på antalet spelare. Starta spelet i följande positioner:

2 SPELARE: Spelarna ställer sig mitt emot varandra på varsin ruta med djungelboks-motiv i vardera änden av mattan.

3 SPELARE: Som ovan. Den tredje spelaren ställer sig i något av de övriga hörnen.

4 SPELARE: Dela upp spelarna i två lag. Spelarna placeras så att de står mitt emot sina motspelare i vardera änden av mattan.

SÄTT IGÅNG!

1. Den yngste spelaren börjar. Spelet fortsätter sedan medurs. Domaren snurrar på hjulet och ropar ut antingen "fötter" eller "händer" samt vilken färg pilen pekar på. Då vet den förste spelaren om han eller hon ska flytta händer eller fötter, och vilken färg det ska vara på figuren han eller hon måste gå till.

Om domaren till exempel ropar "händer, röd", måste spelaren försöka placera båda händerna på nästa röda

figur på vägen, utan att knän eller armbågar nuddar mattan. När det är klart, snurrar domaren på hjulet igen för nästa spelare.

- När domaren ropar "fötter", ska spelarens båda fötter flyttas till nästa ruta i rätt färg på vägen. Då går det bra att stå upprätt. (Det är bara när domaren säger "händer" som fötterna måste vara kvar på samma ruta. Då är det bara händerna som måste flyttas till nästa ruta som har rätt färg.)
- Två spelare kan inte stå på samma ruta (om de inte är i samma lag, se LAGARBETE).
- Om hjulet pekar på en färg som inte finns ledig, snurrar domaren på hjulet tills en annan färg kommer upp.
- Om domaren ropar ut samma färg två gånger i rad måste spelaren flytta händer eller fötter till en annan ledig ruta i samma färg.
- Om en spelare tappar balansen och sätter ett knä eller en armbåge i mattan, ramlar eller hamnar på en orm eller på Shere Khan, måste han eller hon gå tillbaka till sitt hörn och börja om från början.
- Det gäller att undvika alla rutor med ormar på vägen. Om en spelare ändå hamnar på en sådan ruta, betyder det att han eller hon har blivit lurad att hamna på Shere Khan och måste gå tillbaka till sitt hörn och börja om från början.

VINNAREN

Den spelare som först når sitt motsatta hörn blir djungelns kung! För att hamna på den sista rutan måste spelaren kunna placera båda händerna eller fötterna (beroende på vad hjulet visar) i hörnet på den ruta han eller hon försöker nå. Det innebär att domaren måste ha ropat ut hörnets färg innan spelaren försöker nå det.

LAGARBETE

Lagmedlemmar kan stå på samma ruta. Om en spelare ramlar eller sätter ett knä eller en armbåge i mattan måste hela laget börja om från början.

SPELA MED TVÅ SPELARE

Spela som vanligt men använd inte hjulet. Turas bara om att ropa ut färg och "händer" eller "fötter" – bestäm själva!

© Disney
Game © 2002 Hasbro International Inc.
Med ensamrätt.
Distributed in the Nordic region by Hasbro
Nordic, Ejby Industrivej 40,
DK-2600 Glostrup, Denmark.
Innehåller små delar. Ej lämplig för barn under
3 år. Kvävningrisk.



DK

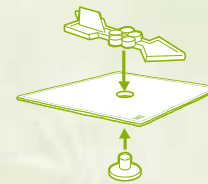
Disney's JUNGLEBOGEN

INDHOLD

1 Junglebogs TWISTER-matte, 1 bræt og 1 hjul.

FÖRBEREDELSE

Første gang du spiller, skal du samle hjulet som vist på tegningen.



FORMÅL

At være den første spiller til at finde vej gennem junglen og nå til det modsatte hjørne af måtten og undgå slanger og Shere Khan på vejen.

SÅDAN SPILLER DU

HALLO DOMMER!

Spillet kræver to til fire spillere og en dommer. Udpeg en dommer blandt spillerne. Dommeren står uden for måtten, drejer hjulet og fortæller spilleren farven på det felt, spilleren skal flytte til, og om spilleren skal sætte begge hænder eller begge fødder på feltet.

HOLD

Afhængig af antallet af spillere kan I vælge at spille i hold eller enkeltvis. Start spillet i følgende stillinger:

2 SPILLERE: Spillerne står vendt mod hinanden på hver sit felt med Junglebogs-motiv og i hver sit diagonalt modsatte hjørne af måtten.

3 SPILLERE: Som ovenfor. Den tredje spiller står på et af de to frie hjørne-felter.

4 SPILLERE: Del jer i to hold, så hver spiller står vendt mod en modstander i det modsatte hjørne.

KLAT TIL AT TWISTE!

1. Den yngste spiller starter (og spillet fortsætter i urets retning). Dommeren drejer hjulet og siger enten "fødder" eller "hænder", og hvilken farve pilen peger på. Så flytter den første spiller enten hænder eller fødder til en bestemt farvet figur.

Eksempel: Hvis dommeren siger "hænder, rød", skal spilleren forsøge at placere begge hænder på den næste røde figur på vejen, uden at knæ og fødder rører måtten. Når spilleren har flyttet sig, drejer dommeren igen hjulet, og den næste spiller er parat.

- Når dommeren beder en spiller om at flytte sine fødder, skal spilleren flytte begge fødder til nærmeste felt på vejen med den rigtige farve. Så kan spilleren rejse sig op. (Når en spiller skal flytte hænderne, må denne ikke flytte sine fødder, men skal placere hænderne på det nærmeste felt med den rigtige farve).
- Der må ikke stå to spillere på samme felt (medmindre de er på samme hold, se Samarbejde).
- Peger hjulet på en farve, som ikke er ledig, skal dommeren dreje hjulet igen, indtil en ny farve vises.
- Hvis dommeren angiver den samme farve to gange i træk, skal spilleren flytte hænderne eller fødderne til et andet ledigt felt i samme farve.
- Hvis en spiller mister balancen og støtter sig på jorden med et knæ eller en albue, vælter eller tilfældigt lander på en slange eller Shere Khan, skal spilleren gå tilbage til sit hjørne og starte forfra.
- Det gælder om at undgå alle felter med slanger. Hvis en spiller alligevel lander på et sådant felt, er spilleren blevet narret til at lande på Shere Khan og skal gå tilbage til sit hjørne og starte forfra.

VINDEREN

Den første spiller, der når det modsatte hjørne, er junglens konge! For at lande på det sidste felt skal spilleren kunne sætte begge hænder eller fødder (alt efter hvad hjulet viser) på hjørnefeltet. Det vil sige, at hjulet skal pege på den rigtige farve, før spilleren kan flytte sig.

SAMARBEJDE

Spillere fra samme hold kan stå på det samme figurfelt. Hvis en spiller faldet eller berører måtten med knæ eller albue, skal hele holdet starte forfra.

TWISTER FOR TO

Spilles som almindelig twister, men uden hjulet. Spillerne skiftes bare til at sige en farve og "hænder" eller "fødder" – bestem selv!

© Disney
Game © 2002 Hasbro International Inc.
Alle rettigheder forbeholdt.
Distributed in the Nordic region by Hasbro
Nordic, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup.
Indeholder små dele. Ikke egnet for børn under
3 år. Risiko for kvælning.



N

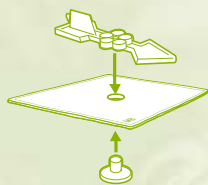
Disney's JUNGELBOKEN

INNHOLD

1 TWISTER-matte i Jungelbok-utgave, 1 brett og 1 spinner.

OPPSETT

Første gangen dere spiller, monterer du spinneren som vist.



SPILLETS MÅL

Å bli den første spilleren til å komme seg gjennom jungelen og nå det motsatte hjørnet av matten, og unngå slanger og Shere Khan på veien.

SLIK SPILLER DERE

HEI DOMMER!

Dere trenger to til fire spillere og en dommer. Velg en av spillerne til dommer. Dommeren står utenfor matten, snurrer spinneren og sier fargen på ruten du må flytte til og om du skal legge begge hender eller begge føtter på den.

LAG

Avhengig av antall spillere kan dere spille på lag eller enkeltvis. Begynn spillet i følgende stillinger:

2 SPILLERE: Spillerne er vendt mot hverandre, og hver står på en Jungelbok-rute i hvert sitt hjørne av matten.

3 SPILLERE: Som ovenfor. Den tredje spilleren står på en av de to ledige hjørnerutene.

4 SPILLERE: Del dere inn i to lag slik at hver spiller står vendt mot en motstander på motsatte hjørner av matten.

TWIST I VEI!

1. Den yngste spilleren begynner (og spillet fortsetter i retning med klokken). Dommeren snurrer spinneren og sier enten "føtter" eller "hender", og hvilken farge pilen peker på. Den første spilleren skal da flytte enten hender eller føtter til en bestemt farget figur.

Eksempel: Hvis dommeren sier "hender, rød", må spilleren prøve å legge begge hender på den neste røde figuren på veien, uten at knær eller albuer berører matten. Når dette trekket er fullført, snurrer dommeren spinneren på nytt, og neste spiller tar sin tur.

- Når dommeren sier at du skal flytte føttene, flytter du begge føttene til den neste ruten med riktig farge på veien. Så kan du reise deg. (Det er bare når du får beskjed om å flytte hendene at du må holde føttene i ro og legge begge hender på den nærmeste ruten med riktig farge.)
- To spillere kan ikke være på samme rute (med mindre dere er på samme lag, se LAGSPILL).
- Hvis spinneren peker på en farge som ikke er tilgjengelig, snurrer dommeren på nytt til en ny farge vises.
- Hvis dommeren sier samme farge to ganger på rad, må du flytte hender eller føtter til en annen ledig rute av samme farge.
- Hvis du mister balansen og legger et kne eller en albue på bakken, faller helt overende eller lander på en slange eller Shere Khan, må du gå tilbake til hjørnet du startet fra og begynne på nytt.
- På veien må du prøve å unngå ruter med slanger. Hvis du ikke kan unngå å havne på en slik rute, betyr det at du er blitt lurert til å lande på Shere Khan. Du må da gå tilbake til hjørnet du startet fra og begynne på nytt.

VINNEREN

Den første spilleren som når det motsatte hjørnet fra start, er jungelens Twister-konge! For å lande på den siste ruten må du kunne legge begge hender eller føtter (avhengig av hva spinneren viser) på hjørneruten du prøver å nå. Det vil si at fargen på hjørneruten må spinnes før du kan prøve å nå den.

LAGSPILL

Lagkamerater kan være på samme rute. Hvis en spiller faller overende eller berører matten med albue eller kne, må hele laget gå tilbake til start.

TWISTER FOR TO

Spill spillet som vanlig, men ikke bruk spinneren. Bare si en farge og "hender" eller "føtter" etter tur – det er opp til dere!

© Disney
Game © 2002 Hasbro International Inc. Med enerett.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
Inneholder små deler. Ikke egnet for barn under 3 år.
Fare for kvelling.



FIN

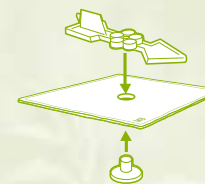
Disney's VIIDAKKOKIRJA

SISÄLTÖ

1 Viidakkokirja TWISTER -matto, 1 pelilauta ja 1 pyörivä nuoli.

VALMISTAUTUMINEN PELIIN

Pelattaessa ensimmäistä kertaa kootaan pyörivä osoitin kuvan mukaisesti.



PELIN TAVOITE

Tavoitteena on olla ensimmäinen pelaaja, joka selvittää tiensä viidakon halki ja saavuttaa maton vastapäisen kulman onnistuen välttelemään matkallaan käärmeitä ja Shere Khania.

PELIN KULKU

TUOMARIA TARVITAAN

Pelissä tarvitaan kahdesta neljään pelaajaa sekä tuomari. Yksi pelaaja valitaan tuomariksi. Tuomari pysyttelee poissa matolta ja pyörittää nuolta. Hän huutaa sen ruudun värin, johon pelaajien on siirryttävä, ja kertoo, onko molemmat kädet vai molemmat jalat asetettava ruutuun.

PELAAJAKOKOONPANOT

Pelaajien määrästä riippuen voidaan pelata joko joukkue- tai yksilöpelinä. Peli aloitetaan seuraavista asetelmista:

2 PELAAJAA: Pelaajat ovat vastatusten ja kumpikin seisoo maton vastapäisissä kulmissa, joissa on Viidakkokirja-maisema.

3 PELAAJAA: Kuten yllä. Kolmas pelaaja seisoo jommassakummassa vapaassa kulmassa.

4 PELAAJAA: Pelaajat jakaantuvat kahteen joukkueeseen siten, että kutakin pelaajaa vastapäätä on vastustajajoukkueen pelaaja maton vastapäisessä kulmassa.

PELI VOI ALKAA!

- Nuorin pelaaja aloittaa (ja peli jatkuu myötöpäivään). Tuomari pyörittää nuolta ja huutaa joko "jalat" tai "kädet" ja kertoo nuolen osoittaman värin. Ensimmäinen pelaaja asettaa tämän mukaisesti joko kätensä tai jalkansa ruutuun, jossa on tietynväriäinen hahmo. Jos esimerkiksi tuomari huutaa: "kädet, punainen", vuorossa olevan pelaajan on yritettävä sovittaa molemmat kätensä reitin varrella seuraavana olevan punaisen hahmon päälle ilman, että hänen polvensa tai

kyynärpänsä koskettavat mattoa. Kun tämä on tehty, tuomari pyörittää nuolta uudestaan ja on seuraavan pelaajan vuoro.

- Kun tuomari käskää sinua siirtämään jalkojasi, siirrä molemmat jalkasi reitin varrella seuraavana olevaan oikeanväriseen ruutuun. Sitten voit nousta seisomaan. (Ainoastaan silloin, kun sinua käsketään siirtämään käsiäsi, sinun täytyy pitää jalkasi siellä, missä ne ovat, ja asettaa molemmat kätesi lähimpään oikeanväriseen ruutuun.)
- Kaksi pelaajaa ei voi olla samassa ruudussa (elleivät he kuulu samaan joukkueeseen, katso kohtaa JOUKKUEPELI).
- Jos nuoli osoittaa sellaista väriä, jota ei ole vapaana, tuomari pyörittää nuolta uudelleen, kunnes se osoittaa jotakin muuta väriä.
- Jos tuomari huutaa saman värin kaksi kertaa peräkkäin, sinun on siirrettävä kätesi tai jalkasi toiseen vapaana olevaan samanväriseen ruutuun.
- Jos menetät tasapainosi ja polvesi tai kyynärpäsi osuu maahan tai jos kaadut kokonaan tai vahingossa osut käärmeeseen tai Shere Khaniin, sinun on palattava siihen kulmaan, josta aloitit, ja aloitettava peli alusta.
- Sinun on matkallasi yritettävä välttää niitä kohtia, joissa on käärmeitä. Jos et kuitenkaan voi välttää tällaiseen kohtaan joutumista, se tarkoittaa sitä, että sinut on huijattu Shere Khanin luo, joten sinun on palattava siihen kulmaan, josta aloitit, ja aloitettava peli alusta.

VOITTAJA

Ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa aloituskulmaansa nähden vastapäisen kulman, on viidakon Twister-kuningas! Jotta voisit saavuttaa voittoalueen, sinun on kyettävä asettamaan molemmat kätesi tai molemmat jalkasi (sen mukaan, kumpia nuoli osoittaa) siihen kulmaan, johon yrität päästä. Tämä tarkoittaa sitä, että nuolen on osoitettava tuon kulman väriä, ennen kuin voit koettaa kurkottaa sinne.

JOUKKUEPELI

Joukkueen jäsenet saavat olla samassa ruudussa. Jos jompikumpi joukkueen pelaajista joutuu ruudun ulkopuolelle tai hänen polvensa tai kyynärpänsä koskettaa mattoa, koko joukkueen on palattava lähtökulmaan.

PELI KANDELLE

Pelatkaa normaalisti, mutta älkää käyttäkö pyörivää osoitinta. Huutakaa vain vuoron perään jokin väri ja "kädet" tai "jalat" – oman mielenne mukaan!

© Disney
Game © 2002 Hasbro International Inc.
Kaikki oikeudet pidätetään.
Distributed in the Nordic region by Hasbro
Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup,
Denmark.
Sisältää pieniä osia. Ei sovellu alle 3-vuotiaille
lapsille. Tukehtumisvaara.



GR

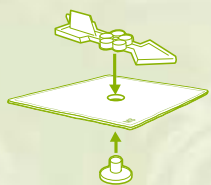
Disney's ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΖΟΥΓΚΛΑΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 στρώμα Βιβλίο της Ζούγκλας TWISTER,
1 πλαίσιο και 1 περιστροφάας.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Την πρώτη φορά που θα παίξετε,
συναρμολογήστε τον περιστροφάα όπως φαίνεται.



ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Να είσαι ο πρώτος που θα διανύσει το δρόμο κατά μήκος της ζούγκλας και θα φτάσει στην απέναντι όχθη του στρώματος αποφεύγοντας τα φίδια και τον Shear Kan στο ταξίδι σου.

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Γειά σου διαιτητή!

Θα χρειαστείτε δύο έως τέσσερις παίκτες και έναν διαιτητή. Διαλέξτε έναν παίκτη να κάνει τον διαιτητή. Ο διαιτητής στέκεται έξω από το στρώμα, γυρίζει τον περιστροφάα και υποδεικνύει το χρώμα της θέσης που πρέπει να κινηθείτε και κατά πόσον θα πρέπει να βάλετε και τα δύο σας χέρια ή και τα δύο σας πόδια πάνω σ' αυτή.

ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ

Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών, μπορείτε να παίξετε σε ομάδες ή ο καθένας μόνος του. Ξεκινήστε το παιχνίδι με τους ακόλουθους τρόπους:

- 2 παίκτες:** Οι παίκτες αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλο, ο καθένας στέκεται στη θέση σκηνής Βιβλίο της Ζούγκλας στις αντίθετες γωνίες του στρώματος.
- 3 παίκτες:** Όπως παραπάνω. Ο τρίτος παίκτης στέκεται σε οποιαδήποτε από τις υπόλοιπες δύο ελεύθερες θέσεις των γωνιών.
- 4 παίκτες:** Χωριστείτε σε δύο ομάδες με τον κάθε παίκτη να αντιμετωπίζει έναν αντίπαλο στις απέναντι γωνίες του στρώματος.

ΑΡΧΙΣΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. Ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης αρχίζει πρώτος (και το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα) Ο διαιτητής γυρίζει τον περιστροφάα και υποδεικνύει είτε τα 'πόδια', είτε τα 'χέρια' και το χρώμα που δείχνει το βέλος. Αυτό λέει στον πρώτο παίκτη να κινήσει είτε τα χέρια του, είτε τα πόδια του σε ένα συγκεκριμένο έγχρωμο χαρακτήρα.

Για παράδειγμα: αν ο διαιτητής υποδείξει "χέρια, κόκκινο", τότε ο παίκτης θα πρέπει να προσπαθήσει να βάλει και τα δυο του χέρια στην επόμενη θέση με κόκκινο χαρακτήρα κατά μήκος της πορείας, χωρίς να αφήσει τα γόνατά του ή τους αγκώνες του να αγγίζουν στο στρώμα. Όταν ολοκληρωθεί η κίνηση αυτή, ο διαιτητής γυρίζει και πάλι τον περιστροφάα και ο επόμενος παίκτης τη σειρά του.

- Όταν ο διαιτητής σας υποδείξει να κινήσετε τα πόδια σας, κινήστε και τα δύο πόδια σας στην πλησιέστερη, σωστή - έγχρωμη θέση κατά μήκος της πορείας σας. Τότε μπορείτε να σταθείτε όρθιοι (Μόνο όταν σας δοθούν οδηγίες να κινήσετε τα χέρια σας, θα πρέπει να διατηρήσετε τα πόδια σας εκεί που είναι, και να βάλετε και τα δυο χέρια στην πλησιέστερη θέση του εν λόγω χρώματος).
- Δύο παίκτες δεν μπορούν να καταλαμβάνουν την ίδια θέση (εκτός αν και οι δυο σας ανήκετε στην ίδια ομάδα, βλέπε παράγραφο ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ).
- Εάν ο περιστροφάας δείχνει ένα χρώμα που δεν υπάρχει, ο διαιτητής τον περιστρέφει και πάλι μέχρι να παρουσιαστεί ένα νέο χρώμα.
- Εάν ο διαιτητής υποδείξει το ίδιο χρώμα δύο φορές στη σειρά, θα πρέπει να κινήσετε τα χέρια ή τα πόδια σας σε άλλη διαθέσιμη θέση του ίδιου χρώματος.
- Αν χάσετε την ισορροπία σας και βάλετε ένα γόνατο ή έναν αγκώνα στο έδαφος, πέσατε πλήρως, ή κατά τύχη προσγειωθείτε σε φίδι ή στο Sheer Kan θα πρέπει να επιστρέψετε στη γωνία απ' όπου αρχίσατε για να ξεκινήσετε και πάλι.
- Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού σας, θα πρέπει να αποφεύγετε χώρους όπου εμφανίζονται φίδια. Ωστόσο, εάν η προσγειώση σε ένα από αυτά είναι αναπόφευκτη, σημαίνει ότι πάθατε τρικ και προσγειωθήκατε στο Sheer Kan και πρέπει να επιστρέψετε στη γωνία απ' όπου αρχίσατε για να ξεκινήσετε και πάλι.

Ο ΝΙΚΗΤΗΣ

Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στην απέναντι γωνία, είναι ο Βασιλιάς της Ζούγκλας του TWISTER! Για να φτάσετε στην τελική θέση, θα πρέπει να μπορέσετε να βάλετε και τα δύο σας χέρια ή πόδια (ανάλογα με το ποια έχουν περιστραφεί) στη θέση γωνίας που προσπαθείτε να φτάσετε. Αυτό σημαίνει ότι το χρώμα της γωνίας πρέπει να έχει περιστραφεί προτού προσπαθήσετε να το φτάσετε.

© Disney

Game © 2002 Hasbro International Inc. All rights reserved.

Διανέμεται στην Ελλάδα από τη Hasbro Hellas ABEE, Πεντέλης 38, 151 26 Μαρούσι, Αθήνα.

Εισάγεται και διανέμεται στην Κύπρο από τη Jumbo Trading Ltd, Αρχ. Μακαρίου Γ' 28, 1065 Λευκωσία.

Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών, γιατί περιέχει μικρά μέρη - κίνδυνος πνιγμού.



TR

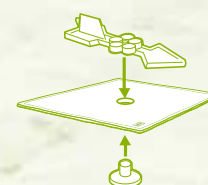
Disney's ΟΡΜΑΝ ÇOCUĞU

İÇİNDEKİLER

1 Orman Çocuğu TWISTER oyun alanı,
1 gösterge, 1 ok.

OYUNUN KURULMASI

İlk kez oynarken oku göstergeye şekildeki gibi takın.



OYUNUN AMACI

Yolda yılanlardan ve Sheer Khan dan kaçınarak ormanı geçip oyun alanının karşı köşesine ulaşan ilk oyuncu olmak.

OYUNUN OYNANMASI

HAKEM

Oynamak için iki ila dört arasında oyuncuya ve bir hakeme ihtiyacınız var. Bir oyuncuyu hakem olarak seçin. Hakem oyun alanının dışında durur, göstergeyi çevirir ve oyuncuların yapması gereken

ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Τα μέλη της ομάδας μπορούν να μοιράζονται την ίδια θέση χαρακτήρα. Μόλις ένας παίκτης πέσει κάτω, ή αγγίξει ένα γόνατο ή έναν αγκώνα στο στρώμα, ολόκληρη η ομάδα θα πρέπει να επιστρέψει στην αρχή.

ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΑΣ ΓΙΑ ΔΥΟ

Παίξτε όπως στο κανονικό παιχνίδι, αλλά μη χρησιμοποιήσετε τον περιστροφάα. Απλώς επιλέξτε με τη σειρά να υποδεικνύετε ένα χρώμα και τα 'χέρια' ή τα 'πόδια' - εξαρτάται από σας!

hareketi ; hareket edilecek alanın rengini ve hareket ederken iki elin veya iki ayağın kullanılması gerektiğini de belirterek söyley.

TAKIMLARA AYRILMAK

Oyuncu sayısına göre oyunu takımlar halinde ya da bireysel olarak oynayabilirsiniz. Oyuncu sayısına göre başlama pozisyonları aşağıdaki gibidir.

- 2 oyuncu :** Oyuncular yüzleri birbirine dönük olarak oyun alanının karşılıklı köşelerindeki Orman Çocuğu sahnelerinin olduğu alanlarda durur.
- 3 oyuncu :** İki oyuncu yukarıda yazıldığı pozisyonda durur. Üçüncü oyuncu boş kalan köşe alanlardan herhangi birinde durur.
- 4 oyuncu :** Oyuncular iki takıma ayrılır ve her oyuncu rakip takımdan bir oyuncuyla karşılıklı gelecek şekilde oyun alanının köşelerinde durur.

TWISTER'A BAŞLAYIN !

1. Oyuna en geç oyuncu başlar ve oyun saat yönünde ilerler. Hakem göstergeyi çevirir "eller" ya da "ayaklar" der ve okun gösterdiği rengi yüksek sesle söyler. Böylece ilk oyuncunun iki elini ya da iki ayağını göstergenin işaret ettiği belirli bir renkteki karaktere hareket ettirmesi gerektiği belirlenir. Örneğin hakem "eller, kırmızı" derse oyuncu dizlerini ya da dirseklerini oyun alanına değdirmeden her iki elini de ilerlemek istediği yöndeki kırmızı renkli ilk kahramanın resminin üstüne koymalıdır. Bu hareket tamamlandığında hakem göstergeyi tekrar çevirir ve sıra diğer oyuncuya geçer.
2. Hakem ayaklarınızı belli bir renge koymanızı istediğinde, ayaklarınızı o renkteki en yakın

alanin üstüne koyon. Bunu yaptıktan sonra ayağa kalkabilirsiz. (Ama ellerinizi koymanız gerektiğinde, ayaklarınızın oldukları yerde kalıp iki elinizin birden gereken rengin üstüne konulması gerekir.)

3. Iki oyuncu aynı alanin üstünde duramaz (buna yalnız aynı takımдан oldukları zaman izin verilir, bkz. TAKIM OLARAK OYNAMAK).
4. Göstergenin gösterdiği renk doluysa, hakem boş olan bir renk gelene kadar göstergeyi çevirir.
5. Hakem üst üste iki kez aynı rengi söylese, ellerinizi ya da ayaklarınızı o renkte başka bir boş alana koymanız gerekir.
6. Dengenizi kaybedip dizlerinizi ya dirseklerinizi yere değdirir, tümüyle yere düşer, ya da kazayla bir yılanın ya da Sheer Khan'ın üstüne devrilerseniz, oyuna başlarken durduğunuz köşeye dönüp baştan başlamanız gerekir.
7. Yaygınin üstünde ilerlerken yılanların olduğu alanlardan uzak durmanız gerekir. Ama bunların birinin üstüne gelmeniz kaçınılmazsa, tuzağa düşürülüp Sheer Khan'ın üstüne getirildiğiniz anlamına gelir ve oyuna başlarken durduğunuz

© Disney
Game © 2002 Hasbro International Inc. Tüm hakları saklıdır.
Hasbro Intertoy tarafından ithal edilmiştir. Sağlık Caddesi, 13/3, Göktürk, 34993, İstanbul - Türkiye. Adresimizi referans için saklıyoruz.
Küçük parçalar içerdiğinden 3 yaşından küçükler için uygun değildir.
Boğulma tehlikesine karşı çocuklardan uzak tutunuz.

Disney's A DZSUNGEL KÖNYVE

TARTALOM

1 Dzsungel Könyve TWISTER szőnyeg,
1 forgatótábla, 1 forgatónyíl.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Mielőtt játszani kezdenétek, szereljétek össze a pörgetőt. Nyomjátok az összekötő pöcköt a tábla közepén lévő lyukba és nyomjátok rá a nyilat, hogy a helyére pattanjon. Lásd az ábrát.
2. Terítsétek le a játékszőnyeget színes felével felfelé a földre.

köşeye dönüp baştan başlamanız gerekir.

KAZANAN

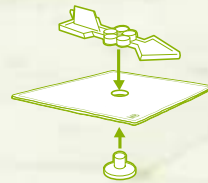
Oyuna başladığı alanın karşı köşesine ilk ulaşan oyuncu ormanın Twister kralı olur ! Son alana ulaşmak için iki elinizi ya da iki ayağınızı (göstergede hangisi çıkmışsa) bu köşe alanının üstüne koymanız gerekir. Bunu yapabilmemiz için önce gösterge bu alanın rengini göstermelidir.

TAKIM OLARAK OYNAMAK

Aynı takımdan olan iki oyuncu aynı kahramanın üstünde durabilir. Bir oyuncu düşecek, ya da bir dizi ya da dirseği oyun alanına değecek olursa, takımın her iki üyesinin de oyuna baştan başlaması gerekir.

İKİ KİŞİYLE TWISTER

Yalnızca iki oyuncu varsa normal kurallarla oynayın fakat göstergeyi kullanmayın. Oyuncular sırayla "eller" ve "ayaklar" der ve bir renk söyler - tercih sizin !



A JÁTÉK CÉLJA

Ahhoz, hogy te legyél a győztes, át kell jutnod a dzsungelen és el kell érned a szemben lévő, ellentétes sarkot a szőnyegen. Az utazás alatt kerül el a kígyót (kígyós mezőket is) és Sir Kánt!

A JÁTÉK MENETE

Hé Bíró!

A játékhoz szükségetek van 2-4 játékosra és egy játékvezetőre. Válasszátok ki az egyik játékost bírónak. A bíró pörgeti a nyilat és jelenti be, hogy az hova mutat: hova tegyék a játékosok mindkét kezüket vagy lábukat a szőnyegen.

Csapatjáték

A játékból résztvevők számától függően játsszatok csapatban, vagy állj ki magadért. Az alábbi testhelyzetekben kezdjétek a játékot:

- 2 játékos: Mindkét játékos álljon egymással szembe, egy-egy „Dzsungel Könyve” mezőn, a szőnyeg ellentétes sarkain.
- 3 játékos: Az előzőeknek megfelelően két játékos álljon egymással szembe, a szőnyeg két ellentétes sarkán. A harmadik résztvevő a két szabad sarok bármelyikére állhat. Minden játékos arccal a szőnyeg közepe felé legyen.
- 4 játékos: Alkossatok két-két játékosból álló csapatokat. Az egy csapatba tartozó játékosok felsorakoznak egymás mellett, a szőnyeg szembenálló sarkain.

Kezdődjék az összegubancolódás!

1. A legfiatalabb játékos kezdjen majd az óramutató járásával megegyező irányban folytatódjon a játék. A bíró megpörgeti a nyilat és bejelenti, hogy a játékosoknak melyik színre kell helyezni a kezüket vagy lábukat, annak megfelelően, amit a nyíl mutat. Ha például a bíró azt mondja "kéz, piros" a játékosnak meg kell próbálnia mindkét kezét a legközelebbi piros karakterre tenni, az útiránynak megfelelően. Amikor az adott játékos befejezte a feladatot, a bíró ismét pörget, majd a következő játékos kerül sorra.
2. Amikor a bíró bejelenti, hogy a játékos hova tegye a lábát, mindkét lábbal, pontosan a legközelebbi, megfelelő színű mezőre kell lépni, az útiránynak megfelelően. Ezután ebben a helyzetben kell maradnia a következő feladatig. Ha az utasítás szerint a kezeiket kell használni, a feladatot úgy kell megoldani, hogy a lábaitokkal nem mozdulhattok el és mindkét kezeteiket a legközelebbi, megfelelő mezőre kell tenni.
3. Két játékos nem foglalhatja el ugyanazt a mezőt, kivéve, ha egy csapatban játszanak. (lásd: CSAPATMUNKA)

© Disney
Game © 2002 Hasbro International Inc. All rights reserved.
Magyarországon forgalomba hozza: Hasbro Magyarország Kft., PEST CENTER, 1071. Budapest, Peterdy u. 15.
3 éves kor alatti gyermekeknek nem ajánlott, mert az apró alkatrészek fulladást okozhatnak.



4. Ha a nyíl olyan színű mezőre mutat, amely nem elérhető, a bírónak addig kell forgatnia a nyilat, míg valamely más szín nem kerül kipörgetésre.
5. Ha a bíró egymás után kétszer ugyanolyan színű mezőt forgat, a játékosoknak át kell helyezniük kezeiket vagy lábukat egy ugyanolyan színű, másik elérhető mezőre.
6. Ha elveszíted az egyensúlyod és könyököd, térded érinti a szőnyeget (vagy elesel), esetleg véletlenül megérinted a kígyót vagy valamelyik kígyós mezőt, netán Sir Kánt, vissza kell térded a sarokra, ahonnan indultál és újra kell kezdened a játékot.
7. Az utazás során el kell kerülni a kígyókat, kígyós mezőket. Ha egy ilyen mező kikerülhetetlen vagy összetetalálkozol Sir Kánnal, előlről kell kezdened a játékot.

ÉS A GYŐZTES

Az első játékos, aki eléri a kezdési helyével ellentétes sarkot, a Twister Dzsungel Királya! Ahhoz, hogy a végső mezőn landolj, mindkét kezdet vagy lábadat (ez attól függ, hogy mit mutat a nyíl) rá kell tudnod tenni arra a mezőre, amit el akarsz érni. Tehát, ez azt jelenti, hogy először a sarok színét (ahová el szeretnél jutni) kell kipörgetni, mielőtt azt megpróbáld elérni.

Amikor csapatban játszunk

Ugyanazon csapat tagjai elfoglalhatják ugyanazt a karakter mezőt bármely végtagjakkal. Mihelyt egy játékos egyazon csapatból könyökével, vagy térdével érinti a szőnyeget, az egész csapatnak előlről kell kezdenie a játékot.

Twister két személyre:

Ugyanazokkal a szabályokkal játsszatok, mint a rendes játékban, de ne használjatok pörgetőt. A nyíl helyettesítésére az egyik játékos kiválasztja a mozdítandó végtagot, a másik játékos kiválasztja a szint-ez már tőletek függ.

PL

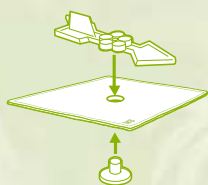
Disney's KSIĘGA DŻUNGLI

ZAWARTOŚĆ

1 mata do gry Twister Księga Dżungli, 1 plansza i 1 wskazówka obrotowa.

MONTAŻ

Przed pierwszą grą należy zamontować wskazówkę obrotową, tak jak na rysunku.



CEL GRY

Być pierwszym graczem, któremu uda się przedrzeć przez dżunglę, do przeciwległego rogu planszy, omijając po drodze węże i Sheer Khana.

JAK GRAĆ

Hej Panie Sędzio!

Do gry potrzeba dwóch do czterech graczy i sędziego. Wybierzcie sędziego spośród graczy. Sędzia pozostaje poza matą, kręci obrotową wskazówką i podaje graczom kolory pól, na których mają stanąć, a także mówi im czy mają postawić na tych polach obie ręce czy obie nogi.

ZORGANIZUJCIĘ SIĘ

Zależnie od ilości graczy, możecie grać indywidualnie lub w drużynach. Grę rozpoczyna się na następujących pozycjach:

2 graczy: Gracze ustawiają się na polu ze sceną z Księgi Dżungli w przeciwległych rogach maty, twarzami zwrócenii są do siebie.

3 graczy: Tak jak powyżej. Trzeci gracz staje w dowolnym wolnym rogu maty.

4 graczy: Podzielcie się na dwie drużyny. Każdy z graczy staje naprzeciwko swojego przeciwnika w przeciwległym rogu maty.

ZACZYNA SIĘ ROZGRYWKĄ!

1. Zaczyna najmłodszy gracz (gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Sędzia kręci wskazówką i podaje wynik, mówiąc graczowi na którą kolorową postać ma przenieść ręce lub nogi.

Na przykład: jeśli sędzia powie "ręce, czerwony", to gracz musi spróbować położyć obie ręce na następnej czerwonej postaci na trasie, uważając, by nie dotknąć maty łokciami lub kolanami. Po zakończeniu jego ruchu sędzia ponownie kręci wskazówką i kolejkę zaczyna następny gracz.

2. Kiedy sędzia powie Ci, że musisz przestawić nogi, przenieś obie stopy na najbliższe pole odpowiedniego koloru na Twojej trasie. Po tym możesz stać wyprostowany. (Tylko kiedy przenosisz ręce, musisz położyć je na odpowiednim polu, podczas gdy stopy zostają tam gdzie były).
3. Dwóch graczy nie może zajmować tego samego miejsca (chyba, że są w tej samej drużynie (patrz GRA ZESPOŁOWA)).
4. Jeśli wskazówka pokaże kolor, który jest nieosiągalny, sędzia kręci nią jeszcze raz, by uzyskać inny kolor.
5. Jeśli wskazówka pokaże ten sam kolor dwa razy pod rząd, musisz przenieść swoje ręce lub nogi na następne pole o tym kolorze.
6. Jeśli stracisz równowagę i oprzesz się na łokciu lub kolanie, przewrócisz albo zatrzymasz na polu węża lub Sheer Khana, musisz wrócić na swoje pole startowe i zacząć grę od początku.
7. Po drodze musisz unikać pól, na których narysowane są węże. Jednak kiedy nie masz wyjścia i musisz zatrzymać się na takim polu, to oznacza, że masz wrócić na swoje pole startowe i zacząć grę od początku.

ZWYCIĘZCA

Pierwszy gracz, który dotrze do przeciwległego rogu maty zostaje Twisterowym Królem Dżungli! Aby stanąć na ostatnim, narożnym polu musisz być w stanie postawić na tym polu obie dłonie lub stopy (zależy co zostało wskazane przez wskazówkę). To oznacza, że kolor tego pola musi zostać wskazany przez sędziego przed ruchem, w którym chcesz do niego dotrzeć.

GRA ZESPOŁOWA

Członkowie tej samej drużyny mogą zatrzymywać się na tych samych polach. Gdy jeden z graczy przewróci się lub dotknie maty łokciem lub kolaniem, cała drużyna musi wrócić na pole startowe.

TWISTER DLA DWOJGA

Możecie grać według zwykłych zasad, jednak zamiast kręcenia wskazówką, na zmianę podajecie przeciwnikowi kolor i "ręce" lub "nogi" – tak jak będziecie chcieli!

© Disney

Game © 2002 Hasbro International Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dystrybucja w Polsce - Hasbro Poland sp. z o.o., 00-410 Warszawa, ul. Solec 22.

Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy.

