

Vihjeitä laattamyrskyyn

- Joka kerta, kun pingviini pyörähtää, se viskaa enintään kaksitoista laattaa. Pingviini on oikeukas, joten se ei välttämättä viskaa kaikkia laattoja, ja niitä voi olla vielä jäljellä, kun peli on päättynyt.
- Jos olet käyttänyt kaikki kuvalaatat, ennen kuin pingviini tauko päättyy, purista sen nokkaa, niin se ryhtyy taas hommiin.
- Vaikka pingviini on lopettanut viskomisen, peli ei pääty, ennen kuin se pöräyttää (tai kuvalaatat loppuvat sinulta).
- Pingviini nukahtaa heti, kun se on lopettanut viskomisen. Voit herättää sen puristamalla sen nokkaa. Sekoita kuvalaatat ja lataa uudet 48 laattaa.

Joukkuepeli

Pelaajat voivat muodostaa joukkueita pienempien pelaajien avuksi.

SÄILYTTÄMINEN

Täita säännöt huolellisesti ja pane ne laattatelineitten alle jäävuoren sisälle. Jaa laatat puoliksi kumpaankin telineeseen.

Yhdistä jäävuori ja pingviini uudestaan ja jätä pingviini paikkaan, jossa se voi tarkkailla tilannetta.

Muista:

Sammuta pingviini aina pelin jälkeen!



Pictureka!

Räpyläpeli



SISÄLTÖ

1 pyörivä pingviini, 1 jäävuoren huippu,
1 jäävuoren alusta, 16 kaksipuolista
tehtävälataa ja 64 kaksipuolista
kuvalataa.

PELIN TARKOITUS

- Pingviini viskaa laattoja pöydälle.
- Voita eniten kuvalaattoja etsimällä kuvat, jotka vastaavat punaisia tai vihreitä tehtäviä.
- Ole tarkkana kuin porkkana äläkä anna ällin jäättyä!

TÄRKEÄÄ TIETOA PARISTOISTA!

Säilytä nämä ohjeet mahdollista myöhempäa tarvetta varten. Aikuisen tulee vaihtaa laitteen paristot.

PARISTOJEN KÄYTTÖOHJEET:

1. Noudata aina ohjeita huolellisesti. Käytä vain mainittuja paristoja ja aseta paristot paristokoteloon niin, että niiden navat (+) ja (-) ovat oikeinpaän.
2. Älä sekoita vanhoja ja uusia paristoja tai tavallisia (hiili-sinkki-)paristoja ja alkaliparistoja keskenään.
3. Poista tyhjät ja loppuun käytetyt paristot tuotteesta.
4. Poista paristot tuotteesta, jos se on käyttämättömänä pitkän aikaa.

5. Päitä ei saa yhdistää oikosulkuvaaran vuoksi.
6. Jos tuote aiheuttaa sähköhäiriöitä tai muut laitteet aiheuttavat siihen sähköhäiriöitä, siirrä se kauemmas muista sähkölaitteista. Käynnistä lelu tarvittaessa uudelleen (sammuta ja käynnistä tai poista paristot ja aseta ne takaisin paikalleen).
7. **ÄLÄ KÄYTTÄ LADATTAVIA PARISTOJA. ÄLÄ YRITÄ LADATA MITÄÄN MUITA PARISTOJA KUIN LADATTAVIA PARISTOJA**

Lisää 3 paristoa kuvan mukaisesti.



Tätä tuotetta ja sen paristoja ei saa hävittää normaalien talousjätteiden mukana, vaan ne on toimitettava ongelmajätteiden keräyspisteeseen hävitettäväksi.

Käyttöoikeuden myöntäjä: Arne Lauwers. Kuvat: Eugene ja Louise.
© 2009 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Jakelija Pohjoismaissa: Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40,
DK-2600 Glostrup, Denmark.
www.hasbro.fi



010989857109

Perhe

IKÄ
6+



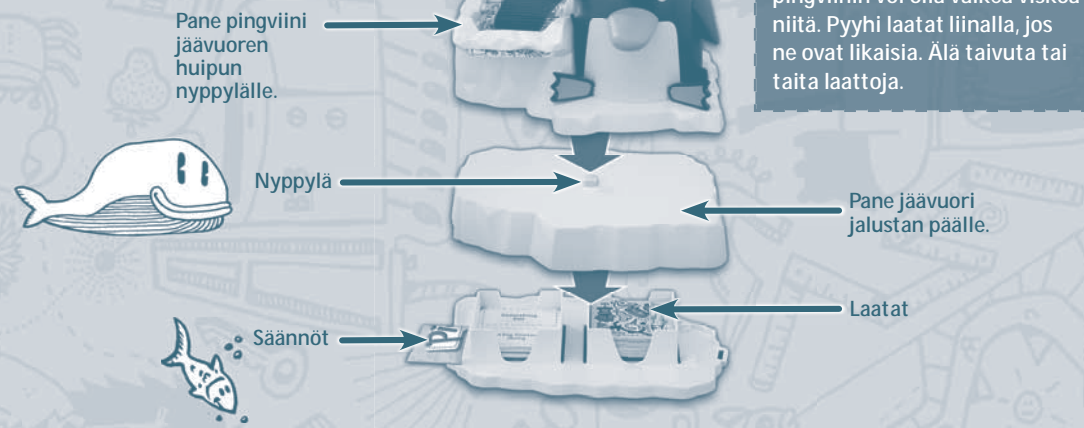
2+
PELÄAJAA

Etsi nopeasti ja
ehdi ekana -pingviinipeli!



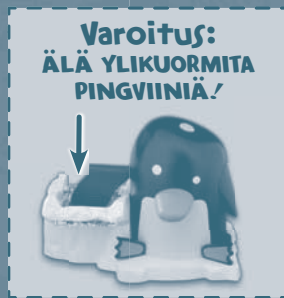
PINGVIINI - Valmiina pelaamaan!

Ota säännöt ja laatat jäävuoren sisältä ennen pelin kokoamista.



TÄRKEÄÄ:

Jos laatat ovat tahmeita, rasvaisia tai vahingoittuneet, pingviinin voi olla vaikea viskoa niitä. Pyyhi laatat liinalla, jos ne ovat likaisia. Älä taivuta tai taita laattoja.



Lataa pakasta 48 kuvalaattaa (pane 16 kuvalaattaa syrjään).

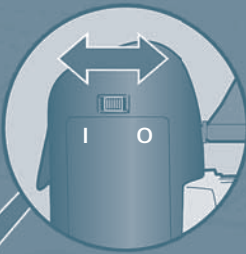
Laattateline

Tehtäväläatat



Etsi vihreitä tehtäviä, kun valo on vihreä, ja punaisia tehtäviä, kun valo on punainen.

Päällä/sammutettu



Kun olet valmis pelaamaan, purista nokkaani. Sanon "Uh-oh!", minkä jälkeen viskaan muutaman laatan.

Lue säännöt, ennen kuin käynnistät pingviinin!

LAATAT

Kuvalaatat

Hauskat kaksipuoliset laatat ovat täynnä kuvia. Kun voitat tehtävän, pidä kuvalaatta, josta löysit sen.



Tehtäväläatat

Jokaisessa tehtäväläatassa on kaksi tehtävää, yksi vihreä ja yksi punainen. Minkä värinen valo pingviinin päässä vilkkuu? Etsi samanvärinen tehtävä.

Varo! Kun väri vaihtuu, myös tehtävä vaihtuu. Pingviini varoittaa värin vaihtumisesta sanomalla "Wat, wat!"

PELAAMINEN

Tässä pelivaiheessa ei ole vuoroja, joten kaikki voivat kääntää tehtäväläattoja.

- Lataa heittotelineeseen 48 kuvalaattaa (laske täydestä pakasta 16 laattaa ja pane ne syrjään). Pane laatat paikoilleen painamalla telineettä alas ja pudottamalla kortit telineen päälle.
- Sekoita tehtäväläatat ja pane ne jäävuoren viereen.
- Ovatko kaikki valmiina? Purista pingviinin nokkaa. Pingviini sanoo "Uh-oh", sitten viskomisvimma alkaa! Kun pingviini pyörii, se viskoo pöydälle laattoja - oikea laattamyrsky! Katso laattoja, mutta älä ota niitä!
- Kun pingviini pysähtyy, käännä päällimmäinen tehtäväläatta, tarkista pingviinin päässä vilkkuvan valon väri ja lue väriä vastaava tehtävä. Pingviinin päässä vilkkuu punainen valo, joten lue punainen tehtävä. Pingviini sanoo "Wat, wat!" joka kerta, kun valo vaihtuu.
- Jos löydät kuvan, joka vastaa tehtävää, joka on samanvärinen kuin pingviinin päässä vilkkuva valo, huuda **Pictureka!**, osoita kuvaa ja kerro, mitä näit.



Jos muut pelaajat eivät ole samaa mieltä kanssasi, jatka pelaamista. Muista tarkistaa, minkä värinen valo vilkkuu. Jos valon väri vaihtuu, ennen kuin huudat **Pictureka!**, olit ikävä kyllä liian hidas!

Jos kaikki ovat samaa mieltä, ota kuvalaatta itsellesi. Muista pitää kuvalaatat, jotka olet voittanut, erillään pelissä olevista laatoista.

Etsi nyt muita kuvia, jotka vastaavat tehtävää!

- Kun valo vaihtuu, lue valon väriä vastaavan värinen tehtävä ja ala taas etsiä kuvia.

- Kun olet suorittanut laatan toisella puolella olevat molemmat tehtävät, käännä laatta ja käytä toista puolta. Ota uusi tehtäväläatta, kun molemmat puolet on käytetty.
- Kun pingviini aloittaa laattojen viskomisen uudestaan, keskeytä pelaaminen ja odota, kunnes pingviini myllyää ilmoille uusia kuvalaattoja.
- Heti kun pingviini pysähtyy, käännä päällimmäinen tehtäväläatta ja lue pingviinin päässä vilkkuvaa väriä vastaava tehtävä.

Vihje: jos kaikki ovat jumissa, vaihda hankala tehtäväläatta uuteen.

Pelin päätyminen

- Jatka pelaamista, kunnes pingviini pöräyttää (tai kunnes kuvalaatat loppuvat). Pelaaja, jolla on eniten kuvalaattoja, voittaa pelin.



Tehtävämetsästys-lisäpeli

Pelin tarkoitus

Voittaa eniten tehtäväläattoja etsimällä kuvia voittamistasi kuvalaatoista.

Kun olette räpyläasiantuntijoita, voitte lisätä pelin loppuun lisätehtävän.

- Kun peli päättyy, siirrä pingviini ja jäljelle jääneet kuvalaatat syrjään.
- Laske voittamasi kuvalaatat ja levitä ne eteesi. **Huomautus:** jos jollakin pelaajalla on vain yksi tai kaksi kuvalaattaa, kaikki pelaajat ottavat kaksi ylimääräistä kuvalaattaa syrjään pantujen kuvalaattojen joukosta.
- Sekoita tehtäväläatat ja pane ne pinnoon pelaajien keskelle. Valitkaa pelattavien tehtävien väri.
- Pelaaja, jolla on eniten kuvalaattoja, käännä päällimmäisen laatan ja lukee sovitun värisen tehtävän.
- Etsi mahdollisimman nopeasti omista laatoistasi tehtävää vastaava kuva. Heti kun löydät sellaisen, huuda **Pictureka!**, osoita laatta ja valmistaudu kertomaan, miksi se sopii tehtävään.
- Jos kaikki ovat samaa mieltä, voit pitää tehtäväläatan, josta kuva löytyi.

Tehtävämetsästyksen säännöt

- Jos huusit **Pictureka!**, mutta muut ovat eri mieltä, jatka etsimistä.
- Jos huusit **Pictureka!**, mutta et löytänyt sopivaa kuvaa, olet kavala huiputtaja. Menetät kuvalaatan.
- Huomautus:** jos sinulla on enää yksi kuvalaatta, voit pitää sen.
- Tehtävän viimeksi lukeneen pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja lukee seuraavan sovitunvärisen tehtävän.
- Jatkakaa pelaamista, kunnes tehtäväläatat loppuvat. **Huomautus:** jos tehtävä on mahdoton kaikille, käännä laatta.

Pelin päätyminen

- Pelaaja, jolla on eniten tehtäväläattoja, voittaa pelin.

