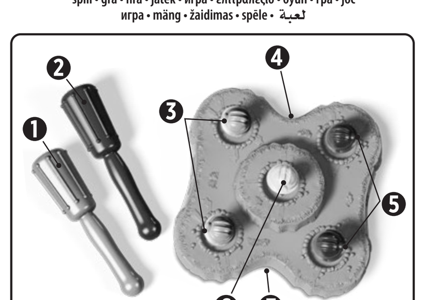
25A English (US) / French/ German/ Italian/ Dutch/ Spanish/ Portuguese/ Swedish/ Finnish/ Danish/ Norwegian/ Polish/ Czech/ Slovak/ Hungarian/ Russian/ Greek/ Turkish/ Ukrainian/ Romanian/ Bulgarian/ Estonian/ Lithuanian/ Latvian/ Arabic

G1: Updatred the Portuguese Battery Safety Information.

4+ 1–2

game • jeu • spiel • gioco • spel • juego • jogo • spel • peli • spil spill • gra • hra • játék • игра • επιτραπέζιο • oyun • гра • joc игра • mäng • žaidimas • spēle • لعبة



1 Green Mallet • Maillet vert • Grüner Hammer • Martello verde • Groene knuppel • Martillo verde • Martelo verde • Grön klubba • Vihreä nuija • Grøn kølle • Grønn klubbe • Zielona pałka • Zelená palička • Zelené kladivko • Zöld ütő • Зеленый молоток • Πράσινο Σφυράκι • Yeşil tokmak • Зелена битка • Ciocan verde • Зелен чук • Roheline haamer • Žalias plaktukas • Zaļais āmurs • مضرب أخضر

2 Red Mallet • Maillet rouge • Roter Hammer • Martello rosso • Rode knuppel • Martillo rojo • Martelo vermelho • Röd klubba • Punainen nuija • Rød kølle • Rød klubbe • Czerwona pałka • Červená palička • Červené kladivko • Piros ütő • Красный молоток • Κόκκινο Σφυράκι • Kırmızı tokmak • Червона битка • Ciocan roşu • Червен чук • Punane haamer • Raudonas plaktukas • Sarkanais āmurs • مضرب أحمر

3 Moles Light Up Green • Des taupes s'allument en vert • Die Maulwürfe leuchten grün • Talpe che si illuminano di verde • Mollen die groen oplichten • Topos con luz verde • Toupeiras de luz verde • Mullvadarna lyser upp i grönt • Myyriin syttyy vihreä valo • Muldvarperne lyser grønt • Muldvarpene lyser grønt • Krety świecą się na zielono • Krtci se zeleným světlem • Krtkovia svietia nazeleno • A vakondok zölden felvillannak • Кроты светятся зеленым • Οι Κάστορες Ανάβουν Πράσινο • Yeşil yanan köstebekler • Кроти, що світяться зеленим кольором • Cârtiţele luminează în verde • Къртици, които светят в зелено • Muttides süttib roheline tuli • Kurmiai šviečia žaliai • Kurmji, kas izgaismojas zaļā krāsā • الخلد يضيء بلون أخضر

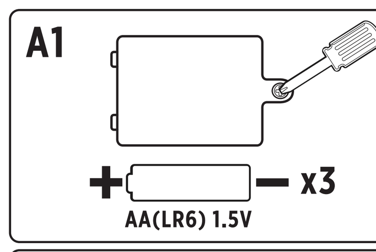
4 Speaker • Haut-parleur • Lautsprecher • Cassa • Luidspreker • Altavoz • Coluna • Högtalare • Kaiutin • Højttaler • Høyttaler • Głośnik • Reproduktor • Reproduktor • Hangszóró • Динамик • Ηχείο • Hoparlör • Динамік • Difuzor • Високоговорител • Kõlar • Garsiakalbis • Skaļrunis • مكبّر الصوت

5 Moles Light Up Red • Des taupes s'allument en rouge • Die Maulwürfe leuchten rot • Talpe che si illuminano di rosso • Mollen die rood oplichten • Topos con luz roja • Toupeiras de luz vermelha • Mullvadarna lyser upp i rött • Myyriin syttyy punainen valo • Muldvarperne lyser rødt • Muldvarpene lyser rødt • Krety świecą się na czerwono • Krtci s červeným světlem • Krtkovia svietia načerveno • A vakondok pirosan felvillannak • Кроты светятся красным • Οι Κάστορες Ανάβουν Κόκκινο • Kırmızı yanan köstebekler • Кроти, що світяться червоним кольором • Cârtiţele luminează în roşu • Къртици, които светят в червено • Muttides süttib punane tuli • Kurmiai šviečia raudonai • Kurmji, kas izgaismojas sarkanā krāsā • الخلد يضيء بلون أحمر

6 Middle Mole Lights Up Red, Green or Both Colors at Once! • La taupe centrale s'allume en rouge, en vert, ou affiche les deux couleurs en même temps ! • Der Maulwurf in der Mitte leuchtet rot, grün oder in beiden Farben gleichzeitig! • La talpa centrale si illumina di rosso, di verde o di entrambi i colori contemporaneamente! • Middelste mol licht rood, groen of beide kleuren tegelijk op! • El topo del centro se ilumina a veces en verde, a veces en rojo y a veces con luces de ambos colores simultáneamente. • A luz da toupeira do meio tanto pode ser vermelha, verde ou ambas as cores ao mesmo tempo! • Den mittersta mullvaden lyser upp i rött, grönt eller i båda färgerna samtidigt! • Keskellä olevaan myyrään syttyy punainen tai vihreä valo tai molemmat yhtä aikaa! • Den midterste muldvarp lyser rødt, grønt eller begge farver på én gang! • Muldvarpen i midten lyser rødt, grønt eller begge fargene samtidig! • Środkowy kret świeci się na czerwono, zielono lub w obu kolorach naraz! • Prostřední krtek svítí červeně, zeleně nebo oběma barvami naráz! • Stredný krtko svieti načerveno, nazeleno alebo obidvoma farbami súčasne! • A középső vakond pirosan, zölden, vagy egyszerre két színben villan fel. • Крот в середине светится красным, зеленым или двумя цветами одновременно! • Ο Κάστορας στο Κέντρο Ανάβει Κόκκινο, Πράσινο ή και τα Δύο Χρώματα Ταυτόχρονα! • Ortadaki köstebeğin ışığı kırmızı, yeşil veya aynı anda her iki renkte yanar. • Кріт у центрі світиться червоним, зеленим або обома кольорами одразу! • Cârtiţa din mijloc luminează în roşu, în verde sau în ambele culori în acelaşi timp! • Къртицата по средата свети в червено, зелено или в двата цвята едновременно! • Keskmises mutis süttib punane, roheline või mõlemad tuled korraga! • Vidurinis kurmis šviečia raudonai, žaliai arba abiem spalvomis vienu metu! • Vidējais kurmis, kas izgaismojas sarkanā/zaļā vai vienlaicīgi abās krāsās! • الخلد الأوسط يضيء بلون أحمر، أخضر أو بكلا اللونين في لحظة!

7 ON/OFF Switch • Bouton MARCHE / ARRÊT • EIN-/AUSSCHALTER • Levetta ON/OFF • AAN/UIT-knop • Interruptor de ENCENDIDO/APAGADO • Interruptor LIGAR/DESLIGAR • PÅ/AV-knapp • Virtakytkin • TÆND/SLUK-knap • AV/PÅ-bryter • Przełącznik WŁ./WYŁ. • Vypínač ZAP/VYP • VYPÍNAČ • KI/BE kapcsoló • Переключатель ВКЛ. / ВЫКЛ • Διακόπτης Λειτουργίας • AÇMA/KAPAMA düğmesi • Перемикач УВІМК./ВИМК. • Comutator PORNIT/OPRIT • Превключвател за ВКЛ./ИЗКЛ. • SISSE-/VÄLJALÜLITUSE nupp • ĮJUNGIMO / IŠJUNGIMO jungiklis • ieslēgšanas/izslēgšanas poga • مفتاح التشغيل / الإيقاف

A1



A2

0 = OFF, I = ON
0 = ARRÊT, I = MARCHE
0 = AUS, I = AN
0 = OFF, I = ON
0 = UIT, I = AAN
0 = APAGADO, I = ENCENDIDO
0 = DESLIGADO, I = LIGADO
0 = AV, I = PÅ
0 = EI KÄYTÖSSÄ, I = KÄYTÖSSÄ
0 = FRA, I = TIL
0 = AV, I = PÅ
0 = WYŁ., I = WŁ.
0 = VYPNUTO, I = ZAPNUTO
0 = VYPNUTÉ, I = ZAPNUTÉ
0 = KI, I = BE
0 = ВЫКЛ., I = ВКЛ.
0 = ΚΛΕΙΣΤΟ, I = ΑΝΟΙΧΤΟ
0 = KAPALI, I = AÇIK
0 = ВИМК., I = УВІМК.
0 = OPRIT, I = PORNIT
0 = ИЗКЛ., I = ВКЛ.
0 = VÄLJAS, I = SEES
0 = IŠJUNGTI, I = ĮJUNGTI
0 = IZSLĒGT, I = IESLĒGT
0 = إيقاف ، I = تشغيل

ENGLISH

BOP THE MOST MOLES BEFORE TIME RUNS OUT!

CONTENTS
Arcade Unit, 2 Mallets

HOW TO REPLACE BATTERIES
1. WHAC-A-MOLE™ Arcade requires 3 AA 1.5V batteries (not included). Use only Alkaline Batteries. Toy may not function with other types of batteries. Unscrew the battery compartment cover on the bottom of the arcade unit with a Phillips screwdriver (not included) and lift open. (figure A1)
2. Install 3 AA 1.5V (LR6) size Alkaline Batteries in compartment as shown.
3. Replace cover by slipping tabs into place, pressing cover down and screwing shut.

If game malfunctions, check the battery installation.

Batteries should be changed when sound distorts.

Keep these instructions for future reference, as they contain important information.

SET UP
1. Place the arcade unit on a flat surface.
2. Switch the ON/OFF button to the "ON" position. You will hear a tone and the red and green mole lights will pulse. (figure A2)
3. Bop any mole and the countdown will start.

LET'S PLAY
Object: Bop as many lighted moles as possible before time runs out.

After the countdown, bop any mole that lights up. Each mole you bop is worth 1 point. Keep a look out for the middle mole. When it lights up, bop it fast because it's worth 2 points but it won't stay lit for long!

Bopping a mole that is not lit subtracts 1 point from your mole total.

There will be a tone and music change when you only have 5 seconds left.

At the end of the game, your score will be revealed. The green mole's lights will flash a number of times equal to the first digit of your score. Then, the red mole will flash a number of times equal to the second digit of your score. To repeat the score, hit the center mole. Note: If you hit so many unlit moles that you have 0 points, the game will not give you a score at the end.

To start a new game, bop a red or green mole and the countdown will start again.

2-PLAYER CO-OP GAME
Let's work together! Try playing cooperatively with a second player. Give each player a mallet and work together to hit as many moles as you can.

TOURNAMENT GAME
Find out who is the fastest mole whacker! Any number of people can participate. Each player takes a turn playing the game. Record your scores as you go. After everyone has had a turn, the player with the highest score wins!

FRANÇAIS

TOUCHEZ LE PLUS DE TAUPES AVANT QUE LE TEMPS NE SOIT ÉCOULÉ !

CONTIENT
Unité de jeu, 2 maillets

POUR CHANGER LES PILES
1. Le jeu CHASS'TAUPES fonctionne avec 3 piles AA (LR6) (non fournies). Utilisez uniquement des piles alcalines. Le jouet peut ne pas fonctionner avec d'autres types de piles. À l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni), dévissez le couvercle du compartiment à piles situé sous le jeu. (figure A1)
2. Insérez trois piles alcalines AA (LR6) dans le compartiment comme illustré.
3. Pour fermer le couvercle, remettez les languettes en place, appuyez sur le couvercle, puis revissez-le.

En cas de problème de fonctionnement, vérifiez l'installation des piles.

Changez les piles lorsque le son se déforme.

Conservez ce mode d'emploi pour vous y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

PRÉPARATION
1. Placez le jeu sur une surface plane.
2. Mettez le bouton MARCHE / ARRÊT en position « MARCHE ». Un son se fait entendre et les voyants vert et rouge des taupes clignotent. (figure A2)
3. Touchez n'importe quelle taupe et le compte à rebours commence.

RÈGLE DU JEU
But du jeu : Toucher un maximum de taupes allumées avant la fin du temps imparti.

Le compte à rebours terminé, touchez les taupes qui s'allument. Chaque taupe que vous touchez vous rapporte 1 point. Surveillez de très près la taupe du milieu. Quand elle s'allume, touchez-la très vite car elle rapporte 2 points. Mais elle ne reste pas allumée longtemps !

Toucher une taupe éteinte vous enlève 1 point.

Lorsqu'il ne reste plus que 5 secondes, un son se fait entendre et la musique change.

À la fin de la partie, le jeu donne le score. Les voyants verts des taupes clignotent pour indiquer le chiffre des dizaines de votre score. Puis, les voyants rouges des taupes clignotent pour indiquer le chiffre des unités de votre score. Pour répéter le score, appuyez sur la taupe centrale. Remarque : Si vous touchez assez de taupes éteintes pour perdre tous vos points, le jeu ne vous donnera pas de score en fin de partie.

Pour commencer une nouvelle partie, touchez une taupe rouge ou verte et le compte à rebours recommence.

PARTIE À 2 JOUEURS EN ÉQUIPE
L'union fait la force ! Essayez de jouer en équipe avec un deuxième joueur. Donnez à chaque joueur un maillet et travaillez ensemble à toucher autant de taupes que vous pouvez.

TOURNOI
Découvrez qui est le meilleur chasseur de taupes ! Il n'y a pas de limite de participants. Chacun son tour. Notez le score au fur et à mesure. Quand tout le monde a participé, le joueur avec le meilleur score gagne !

DEUTSCH

WER TRIFFT DIE MEISTEN MAULWÜRFE? DIE ZEIT LÄUFT!

INHALT
Spieleinheit, 2 Hämmer

ERSETZEN DER BATTERIEN
1. Es werden 3 AA-Batterien benötigt (nicht enthalten). Nur Alkali-Batterien verwenden. Mit anderen Batterien funktioniert dieses Spielzeug möglicherweise nicht. Die Batteriefachabdeckung auf der Unterseite des Geräts mit einem Kreuzschlitzschraubendreher (nicht enthalten) öffnen und aufklappen. (Abbildungen A1)
2. 3 Alkali-Batterien AA (LR6) wie dargestellt in das Batteriefach einlegen.
3. Die Abdeckung wieder einsetzen, indem die Laschen in ihre Position geschoben werden. Die Abdeckung herunterdrücken und wieder zuschrauben.

Funktioniert das Spiel nicht richtig, bitte prüfen, ob die Batterien richtig eingelegt sind.

Die Batterien wechseln, wenn die Töne verzerrt klingen.

Diese Anleitung bitte für Rückfragen und eine spätere Verwendung aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

VORBEREITUNG
1. Die Spieleinheit auf eine ebene Oberfläche stellen.
2. Den Ein-/Ausschalter betätigen. Es erklingt ein Ton, die roten und grünen Maulwurf-Lichter blinken. (Abbildungen A2)
3. Der Countdown beginnt, sobald mit dem Hammer ein Maulwurf getroffen wird.

SO WIRD GESPIELT
Spielziel: Der Spieler versucht, möglichst viele leuchtende Maulwürfe zu treffen, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Nach dem Countdown schlägt der Spieler auf jeden Maulwurf, der aufleuchtet. Jeder getroffene Maulwurf bringt 1 Punkt. Der Maulwurf in der Mitte ist besonders wichtig. Der Spieler sollte ihn möglichst schnell treffen, wenn er aufleuchtet, denn er ist 2 Punkte wert – doch sein Licht leuchtet nicht lange!

Trifft der Spieler einen Maulwurf, der nicht leuchtet, wird ihm 1 Punkt abgezogen.

Die Geräusche ändern sich, sobald nur noch 5 Sekunden übrig sind.

Am Ende der Partie wird der Punktestand mitgeteilt. Das Licht des grünen Maulwurfs blinkt so oft, wie es der ersten Ziffer des Punktestands entspricht. Dann blinkt das Licht des roten Maulwurfs so oft, wie es der zweiten Ziffer des Punktestands entspricht. Soll der Punktestand noch einmal angezeigt werden, schlägt der Spieler auf den Maulwurf in der Mitte. Hinweis: Trifft der Spieler so viele nicht leuchtende Maulwürfe, dass er 0 Punkte hat, wird ihm am Ende kein Punktestand mitgeteilt.

Um eine neue Partie zu starten, muss der Spieler einen roten oder grünen Maulwurf schlagen, damit der Countdown erneut beginnt.

KOOPERATIVE VARIANTE FÜR 2 SPIELER
Maulwurfjagd zu zweit! Die beiden Spieler spielen zusammen. Jeder bekommt einen Hammer, und nun versuchen sie, so viele Maulwürfe wie möglich zu treffen.

TURNIER
Wer ist am schnellsten? Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Jeder Spieler spielt eine Partie. Der Punktestand wird notiert. Nachdem jeder einmal an der Reihe war, hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen!

ITALIANO

COLPITE IL MAGGIOR NUMERO POSSIBILE DI TALPE PRIMA CHE FINISCA IL TEMPO!

CONTENUTO
Unità di gioco, 2 martelli

SOSTITUZIONE DELLE PILE
1. OCCHIO ALLA TALPA richiede 3 pile formato stilo "AA" (non incluse). Usare solo pile alcaline. Il giocattolo potrebbe non funzionare con altri tipi di pile. Svitate lo sportello dello scomparto pile situato sul fondo dell'unità di gioco con un cacciavite a stella (non incluso) e sollevatelo. (figure A1)
2. Inserite 3 pile alcaline formato stilo "AA" (LR6) nell'apposito scomparto, come illustrato.
3. Rimettete lo sportello inserendo le linguette in posizione, premete lo sportello e stringete la vite.

Verificate l'installazione delle pile nel caso in cui il gioco non dovesse funzionare correttamente.

Sostituite le pile quando i suoni risultano distorti.

Conservate queste istruzioni per riferimento futuro. Contengono informazioni importanti.

PREPARATIVI
1. Posizionate l'unità di gioco su una superficie piatta.
2. Spostate la levetta ON/OFF su "ON". Sentirete un segnale acustico e le luci rosse e verdi delle talpe lampeggeranno. (figure A2)
3. Colpite una talpa per far partire il conto alla rovescia.

GIOCHIAMO
Obiettivo: Colpire il maggior numero di talpe luminose prima che finisca il tempo.

Una volta terminato il conto alla rovescia, colpite una delle talpe che si illuminano. Ogni talpa che colpite vale 1 punto. Tenete d'occhio la talpa centrale. Quando si illumina, colpitela velocemente: vale 2 punti, ma non resterà accesa a lungo!

Colpendo una talpa non illuminata, vi verrà sottratto 1 punto dal punteggio totale.

Quando vi resteranno solo 5 secondi, sentirete un segnale acustico e la musica cambierà.

Il vostro punteggio apparirà alla fine di ogni partita. Le luci della talpa verde lampeggeranno per un numero di volte equivalente alla prima cifra del vostro punteggio. Poi la talpa rossa lampeggerà per un numero di volte equivalente alla seconda cifra del vostro punteggio. Per ripetere il punteggio, colpite la talpa centrale. Nota: Se colpisci un numero di talpe non illuminate tale da totalizzare 0 punti, il gioco non indicherà il tuo punteggio alla fine della partita.

Per iniziare una nuova partita, colpisci una talpa rossa o verde per far ripartire il conto alla rovescia.

GIOCO DI SQUADRA A 2 GIOCATORI
Facciamo squadra! Provate a giocare in coppia con un altro giocatore. Date a ogni giocatore un martello e fate squadra per colpire il maggior numero possibile di talpe.

TORNEO
Scoprite chi tra voi è il cacciatore di talpe più veloce! Non c'è limite al numero di giocatori che possono partecipare. Per giocare, fate a turno. Trascrivete i vostri punteggi mentre giocate. Quando tutti avranno giocato almeno un turno, il giocatore con il punteggio più alto sarà il vincitore!

NEDERLANDS

SLA DE MEESTE MOLLEN VOORDAT DE TIJD OP IS!

INHOUD
Spelunit, 2 knuppels

HET VERVANGEN VAN DE BATTERIJEN
1. Het spel werkt op 3 AA batterijen (niet inbegrepen). Gebruik uitsluitend alkalinebatterijen. Dit speelgoed werkt mogelijk niet met andere batterijen. Schroef aan de onderkant van de spelunit het batterijklepje los met een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen), en til het klepje op. (Figuur A1)
2. Plaats 3 AA (LR6) alkalinebatterijen in de batterijhouder zoals afgebeeld.
3. Plaats het batterijklepje terug door de tabjes op hun plaats te schuiven, en schroef dicht.

Als het spel niet goed werkt, moet je controleren of de batterijen goed zijn geplaatst.

Vervang de batterijen als het geluid vervormd gaat klinken.

Bewaar deze gebruiksaanwijzing, want deze kan later nog van pas komen.

VOORBEREIDINGEN
1. Zet de spelunit op een vlakke ondergrond.
2. Zet de AAN/UIT-knop op 'AAN'. Je hoort een toon en de rode en groene mollenlampjes gaan knipperen. (Figuur A2)
3. Sla een willekeurige mol en het aftellen begint.

SPELEN MAAR
Doel: Raak zoveel mogelijk oplichtende mollen voordat de tijd om is.

Sla na het aftellen elke mol die oplicht. Elke mol die je slaat is 1 punt waard. Let goed op de middelste mol. Als die oplicht geef je 'm snel een mep omdat je daarmee 2 punten kunt verdienen. Maar wees snel want de lichtjes branden maar kort!

Als je op een mol slaat die niet oplicht, kost je dat 1 punt.

De toon en muziek veranderen als je nog maar 5 seconden over hebt.

Na afloop van ieder spel wordt je score getoond. De lampjes van de groene mol knipperen een aantal keren, gelijk aan het eerste cijfer van je score. Vervolgens knippert de rode mol een aantal keren, gelijk is aan het tweede cijfer van je score. Als je de score wilt herhalen, sla je op de middelste mol. Let op: Als je zo veel onverlichte mollen hebt geraakt dat je 0 punten hebt, zal het spel je aan het eind geen score geven.

Om een nieuw spel te beginnen, sla je op een rode of groene mol en het aftellen begint opnieuw.

SAMEN SPELEN VOOR 2 SPELERS
Laten we samenwerken! Speel samen met een tweede speler. Geef elke speler een hamer en werk samen om zoveel mogelijk mollen te raken.

WEDSTRIJDJE
Ontdek wie het best de mollen kan slaan! Er kunnen zoveel mensen meespelen als je wilt. De spelers zijn om de beurt aan de beurt. Noteer de scores terwijl je speelt. Nadat iedereen een beurt heeft gehad, wint de speler met de hoogste score!

ESPAÑOL

¡MARCA LA MAYOR CANTIDAD DE LUCES ANTES DE QUE SE ACABE EL TIEMPO!

CONTENIDO
Unidad de juego., 2 Martillos atrapatopos

SUSTITUCIÓN DE LAS PILAS
1. El juguete GUACA-MOLE funciona con 3 pilas 1,5V "AA", no incluidas. Recomendamos utilizar exclusivamente pilas alcalinas. El juguete podría no funcionar con otros tipos de pilas. Desatornillar con un destornillador de estrella (no incluido) la tapa del compartimento de las pilas, situada en la base de la unidad principal de juego, y abrirla. (figura A1)
2. Colocar 3 pilas alcalinas AA/LR6 1,5V en el compartimento tal como se muestra.
3. Volver a tapar el compartimento, encajando las lengüetas en su sitio, apretar la tapa y atornillarla.

Si el juguete no funciona correctamente, comprobar que las pilas están bien colocadas.

Cambiar las pilas del juguete cuando el sonido suene de forma distorsionada.

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.

PREPARACIÓN
1. Coloca la unidad de juego sobre una superficie plana.
2. Pon el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO en la posición de ENCENDIDO. Oirá un tono y las luces rojas y verdes parpadearán. (figura A2)
3. BOP cualquier lunar y la cuenta atrás comenzará.

¡A JUGAR!
Objetivo del juego: Objetivo: golpear el mayor número de topos iluminados posible antes de que finalice el tiempo.

Después de la cuenta atrás, haga un bop a cualquier topo que se encienda. Cada topo que bob vale 1 punto. ¡Ojo al topo del centro! Este topo es especial. Se ilumina con luces de ambos colores (rojas y verdes) y cuando lo haga, debes darte prisa en golpearlo porque si le das, obtendrás puntos extra. ¡Rápido, se apaga enseguida!

Si golpeas un topo que no está iluminado, esto restará un punto a tu puntuación total.

Se producirá un cambio de tono y música cuando solo queden 5 segundos.

Al final de cada JUEGO aparecerá en la pantalla tu puntuación. Las luces verdes del topo parpadearán un número de veces igual al primer dígito de su puntuación. Entonces, el lunar rojo parpadeará un número de veces igual al segundo dígito de su puntuación. Para repetir la puntuación, pulsa el topo central. Nota: Si golpeas tantos lunares sin iluminación que tienes 0 puntos, el juego no te dará una puntuación al final

Para comenzar un nuevo juego, bop un rojo o verde topo y la cuenta atrás comenzará de nuevo.

JUEGO DE 2 JUGADORES CO-OP
¡Aprende conmigo! Intente jugar en cooperación con un segundo jugador. Da a cada jugador un mazo y trabaja juntos para golpear tantos lunares como puedas.

JUEGO DE TORNEO
Descubra quién es el puta de topo ayunado! Cualquier número de personas pueden participar. Cada jugador toma un turno jugando el juego. Registre sus puntuaciones a medida que vaya. Después de que todos hayan tenido un turno, el jugador con la puntuación más alta gana!

PORTUGUÊS

BATE NO MAIOR NÚMERO DE TOUPEIRAS POSSÍVEL ANTES DE O TEMPO ACABAR!

CONTEÚDO
Unidade de jogo, 2 martelos

PARA SUBSTITUIR AS PILHAS
1. APANHA A TOUPEIRA funciona com 3 pilhas AA (não incluídas). Utilizar apenas pilhas alcalinas. O brinquedo pode não funcionar com outro tipo de pilhas. Desaparafusar o compartimento de pilhas na parte de baixo da unidade de jogo com uma chave de fendas Philips (não incluída) e abrir. (Bild A1)
2. Instalar 3 pilhas AA (LR6) alcalinas no compartimento, como mostra a imagem.
3. Voltar a colocar a tampa fazendo deslizar as linguetas nos encaixes, pressionando a tampa para baixo e aparafusando-a.

Se o jogo funcionar de forma incorreta, verificar se as pilhas estão bem instaladas.

As pilhas devem ser substituídas se os sons começarem a sair distorcidos.

Guardar estas instruções para referência futura, pois contêm informações importantes.

PREPARAÇÃO
1. Coloca a unidade de jogo numa superfície plana.
2. Liga o interruptor LIGAR/DESLIGAR. Ouve-se um sinal sonoro e as luzes das toupeiras vermelhas e verdes piscam. (Bild A2)
3. Bate numa das toupeiras para começar a contagem decrescente.

VAMOS JOGAR
Objetivo: Bate no maior número de toupeiras com luz possível antes de o tempo acabar.

Após a contagem decrescente, bate em qualquer toupeira com luz. Cada vez que acertares numa toupeira, ganhas 1 ponto. Presta especial atenção à toupeira do meio. Quando ela se acender, bate rapidamente pois vale 2 pontos e não se mantém acesa durante muito tempo!

Bater numa toupeira que não está acesa subtrai 1 ponto do teu total de toupeiras.

Quando te sobrarem apenas 5 segundos, o toque e a música mudam.

No fim do jogo, é revelada a tua pontuação. As luzes das toupeiras verdes piscam o número de vezes correspondente ao primeiro dígito da tua pontuação. Em seguida, as luzes das toupeiras vermelhas piscam o número de vezes correspondente ao segundo dígito da tua pontuação. Para repetir a pontuação, bate na toupeira do meio. Nota: Se bateres tantas vezes em toupeiras não acesas e atingir os 0 pontos, o jogo não apresenta uma pontuação no final.

Para começar um novo jogo, bate numa toupeira vermelha ou verde e a contagem decrescente recomeça.

JOGO COOPERATIVO PARA 2 JOGADORES
Vamos jogar juntos! Joga de forma cooperativa com um segundo jogador. Dá um martelo a cada jogador e trabalhem em equipa para acertarem no maior número possível de toupeiras.

JOGO DE TORNEIO
Descobre qual o jogador mais rápido a bater em toupeiras! Não existe limite de jogadores. Cada jogador joga à vez. Devem registar as respetivas pontuações à medida que o jogo avança. Depois de todos terminarem a sua vez, o jogador com a pontuação mais alta ganha!

SVENSKA

Slå flest mullvadar innan tiden går ut!

INNEHÅLL
Arkadenhet, 2 klubbor

SÅ HÄR BYTER MAN UT BATTERIERNA
1. WHAC-A-MOLE™ kräver 3 AA-batterier (ingår ej). Använd endast alkaliska batterier. Det kan hända att leksaken inte fungerar med andra batterier. Skruva loss batterilocket på undersidan av arkadenheten med en stjärnskruvmejsel (ingår ej) och lyft upp det. (Kuvat A1)
2. Sätt i 3 alkaliska AA-batterier (LR6) i facket, som bilden visar.
3. Sätt tillbaka locket genom att skjuta flikarna på plats, trycka ned locket och skruva fast.

Om spelet inte fungerar som det ska bör du kontrollera batterierna.

Batterierna kan behöva bytas ut när ljudet förvrängs.

Spara de här anvisningarna eftersom de innehåller viktig information.

FÖRBEREDELSER
1. Ställ arkadenheten på ett plant underlag.
2. Sätt strömbrytaren i läget PÅ. Det ska höras en signal och de röda och gröna lamporna börjar blinka. (Kuvat A2)
3. Slå på en mullvad så startar nedräkningen.

LEKDAGS
Spelets syfte: Slå så många upplysta mullvadar som möjligt innan tiden går ut.

Efter nedräkningen har startat slår du på den mullvad som lyser upp. För varje mullvad du slår får du 1 poäng. Håll koll på den mittersta mullvaden. När den lyser upp slår du den snabbt – den är värd 2 poäng men släcks snabbt!

Om du slår på en mullvad som inte lyser upp får du 1 poäng avdrag på totalsumman.

Det hörs en signal och musiken ändras när du bara har 5 sekunder kvar.

När spelet är slut visas dina poäng. Den gröna mullvadens lampa blinkar lika många gånger som den första siffran i dina poäng. Sedan blinkar den röda mullvaden lika många gånger som den andra siffran i dina poäng. Slå på den mittersta mullvaden om du vill upprepa poängen. Obs! Om du slår på så många mullvadar som inte lyser upp att du får 0 poäng får du inga poäng på slutet.

Starta ett nytt spel genom att slå på en röd eller grön mullvad. Då startas nedräkningen på nytt.

SAMARBETSSPEL FÖR 2 SPELARE
Nu samarbetar vi! Försök samarbeta med en andra spelare. Varje spelare tar en klubba och samarbetar för att slå så många mullvadar de kan.

TURNERINGSSPEL
Ta reda på vem som är den snabbaste mullvadsdängaren! Obegränsat antal personer kan vara med. Alla får turas om att spela. Skriv upp poängen. När alla har spelat vinner den person som har flest poäng!

SUOMI

KUKA EHTII MÄTKIMÄÄN ENITEN MYYRIÄ?

SISÄLTÖ
Peliyksikkö, 2 nuijaa

PARISTOJEN VAIHTO
1. WHAC-A-MOLE™ -pelin käyttöön tarvitaan 3 AA-paristoa (ei mukana pakkauksessa). Käytä vain alkaliparistoja. Peli ei välttämättä toimi, jos käytät muunlaisia paristoja. Avaa peliyksikön pohjassa olevan paristokotelon kannen ruuvit ristipääruuvimeisselillä (ei mukana pakkauksessa) ja nosta kansi auki. (figur A1)
2. Aseta koteloon kuvan mukaisesti kolme AA(LR6)-alkaliparistoa.
3. Työnnä kielekkeet paikalleen, paina kansi alas ja ruuvaa se kiinni.

Ellei peli toimi, tarkista paristot.

Kun ääni vääristyy, vaihda paristot.

Säilytä käyttöohje vastaisen varalle, sillä siinä on tärkeää tietoa.

VALMISTELU
1. Aseta peliyksikkö tasaiselle alustalle.
2. Käännä virtakytkin ON-asentoon. Pelistä kuuluu äänimerkki, ja myyrien punaiset ja vihreät valot vilkkuvat. (figur A2)
3. Mätkäise mitä tahansa myyrää, niin lähtölaskenta alkaa.

PELAAMINEN
Tavoite: Kun myyrän valo syttyy, mätkäise sitä. Osu mahdollisimman moneen myyrään ennen kuin peliaika loppuu.

Lähtölaskennan jälkeen mätkäise myyrää, jonka valo syttyy. Kun osut myyrään, saat yhden pisteen. Seuraa keskellä olevaa myyrää tarkasti. Kun sen valo syttyy, mätkäise sitä nopeasti! Siitä saa kaksi pistettä, mutta sen valo palaa vain hetken.

Jos osut myyrään, jonka valo ei pala, pistemäärästäsi vähennetään yksi piste.

Kun peliaikaa on jäljellä 5 sekuntia, kuuluu äänimerkki ja musiikki vaihtuu.

Kun peli on päättynyt, myyrät paljastavat pistemääräsi vilkkumalla. Vihreä myyrä kertoo pistemäärän ensimmäisen numeron ja punainen myyrä toisen numeron. Jos siis vihreä vilkkuu kerran ja punainen kolmesti, pistemäärä on 13. Toista pistemäärä painamalla keskellä olevaa myyrää. Huomaa: jos osut niin moneen myyrään, jonka valo ei pala, että pistemääräsi on 0, pistemäärää ei paljasteta lopuksi.

Aloita uusi peli mätkäisemällä punaista tai vihreää myyrää, niin lähtölaskenta käynnistyy uudelleen.

2 PELAAJAN YHTEISTYÖPELI
Tehdään yhteistyötä! Pelaa samassa joukkueessa toisen pelaajan kanssa. Kumpikin pelaaja saa nuijan, ja he yrittävät yhdessä osua mahdollisimman moneen myyrään.

TURNAUSPELI
Kuka mätkii myyriä nopeimmin? Turnaukseen voi osallistua vaikka kuinka monta pelaajaa. Kaikki pelaavat omalla vuorollaan. Kirjaa pistemäärät muistiin. Kun kaikki ovat pelanneet, turnauksen voittaa suurimman pistemäärän saanut pelaaja!

DANSK

SMÆK SÅ MANGE MULDVARPER SOM MULIGT, INDEN TIDEN ER GÅET!

INDHOLD
Arkadeenhed, 2 køller

UDSKIFTNING AF BATTERIER
1. WHAC-A-MOLE™ bruger 3 AA-batterier (medfølger ikke). Brug kun alkaliske batterier. Legetøjet virker muligvis ikke, hvis der anvendes andre batterityper. Løsn skruen i dækslet til batterirummet på bagsiden af arkadeenheden med en stjerneskruetrækker (medfølger ikke), og tag dækslet af. (figur A1)
2. Læg 3 alkaliske AA-batterier (LR6) i batterirummet som vist.
3. Sæt dækslet på igen ved at føre tapperne på plads, trykke dækslet ned og spænde skruen.

Hvis spillet ikke fungerer, skal du tjekke, at batterierne er sat rigtigt i.

Batterierne bør udskiftes, når lyden bliver forvrænget.

Denne brugsanvisning indeholder vigtige oplysninger og bør gemmes til senere brug.

OPSÆTNING
1. Anbring arkadeenheden på et jævnt underlag.
2. Sæt TÆND/SLUK-knappen på "TÆNDT". Du hører en tone, og de røde og grønne muldvarpelys blinker. (figur A2)
3. Smæk en muldvarp, og nedtællingen starter.

LAD SPILLET BEGYNDE
Spillets formål: Smæk så mange som muligt af de lysende muldvarper, inden tiden er gået.

Efter nedtællingen skal du smække en hvilken som helst muldvarp, der lyser. Du får 1 point for hver muldvarp, du smækker. Hold ekstra godt øje med den midterste muldvarp. Når den lyser, skal du skynde dig at smække den, for den giver 2 point, men den lyser ikke længe!

Hvis du smækker en muldvarp, der ikke lyser, trækkes der 1 point fra din samlede muldvarpescore.

Du hører en tone, og musikken skifter, når der kun er 5 sekunder tilbage.

Når spillet er slut, afsløres din score. Den grønne muldvarp blinker det antal gange, der svarer til det første ciffer i din score. Derefter blinker den røde muldvarp det antal gange, der svarer til det andet ciffer i din score. Hvis scoren skal vises igen, skal du slå på den midterste muldvarp. Bemærk: Hvis du smækker så mange muldvarper, der ikke lyser, at du har 0 point, giver spillet dig ingen score, når det er slut.

Smæk en rød eller grøn muldvarp for at starte et nyt spil, så begynder nedtællingen igen.

SAMARBEJDSSPIL FOR 2 SPILLERE
Lad os samarbejde! Prøv at spille sammen med en anden spiller. Giv hver spiller en kølle, og samarbejd om at smække så mange muldvarper som muligt.

TURNERING
Find ud af, hvem der er den hurtigste til at smække muldvarper! Der kan være lige så mange deltagere, det skal være. Alle spillere skiftes til at spille. Skriv scorerne ned løbende. Når alle har haft deres tur, vinder spilleren med det højeste score!

NORSK

SLÅ FLEST MULDVARPER FØR TIDEN RENNER UT!

INNHOLD
Arkadespill, 2 klubber

SKIFTE BATTERIER
1. WHAC-A-MOLE™ krever 3 AA-batterier (følger ikke med). Bruk bare alkaliske batterier. Det er ikke sikkert at leken virker med andre typer batterier. Fjern skruene i batterirommet på undersiden av arkadespillet med en skrutrekker (følger ikke med), og løft vekk dekselet. (rysunek A1)
2. Sett inn tre alkaliske AA-batterier (LR6), som vist på tegningen.
3. Sett dekselet på plass ved å føre tappene på plass, trykke ned dekselet og stramme skruene.

Hvis spillet ikke fungerer, må du kontrollere at batteriene er satt i på riktig måte.

Skift batteriene når lyden blir dårlig.

Ta vare på denne bruksanvisningen til senere bruk. Den inneholder viktig informasjon.

FORBEREDELSER
1. Plasser arkadespillet på et flatt underlag.
2. Sett AV/PÅ-bryteren til PÅ. Du skal høre en lyd, og de røde og grønne muldvarplysene skal blinke. (rysunek A2)
3. Slå en hvilken som helst muldvarp for å starte nedtellingen.

SLIK GJØR DU
Målet med spillet: Slå så mange lysende muldvarper som mulig, før tiden renner ut.

Når tiden har rent ut, slår du en hvilken som helst muldvarp som lyser. Hver muldvarp du slår, verdt 1 poeng. Hold spesielt øye med muldvarpen i midten. Når den lyser opp, må slå den for – den er nemlig verdt 2 poeng. Men den lyser ikke lenge!

Du får 1 minuspoeng hver gang du slår en muldvarp som ikke lyser.

Musikken endrer seg når det kun er fem sekunder igjen av tiden.

Når spillet er slutt, får du vite hva poengsummen din ble. Den grønne muldvarpen blinker antall ganger tilsvarende det første tallet i poengsummen din. Den røde muldvarpen blinker deretter antall ganger tilsvarende det andre tallet i poengsummen din. Slå muldvarpen i midten for å se poengsummen på nytt. Merk: Hvis du har slått så mange muldvarper som ikke lyste, at du har 0 poeng, får du ingen poengsum på slutten av spillet.

Slå en rød eller grønn muldvarp for å starte et nytt spill og sette i gang nedtellingen.

SAMARBEIDSSPILL FOR TO SPILLERE
La oss samarbeide! Prøv å samarbeide med en annen spiller. Gi hver spiller en klubbe, og samarbeid om å slå så mange muldvarper som det er klarer.

TURNERING
Finn ut hvem som er raskest til å slå muldvarper! Alle som vil, kan bli med. Hver person spiller etter tur. Merk dere poengsummene etterhvert som dere spiller. Vinneren er den som til slutt har høyest poengsum.

POLSKI

UDERZ JAK NAJWIĘCEJ KRETÓW, ZANIM SKOŃCZY SIĘ CZAS!

ZAWARTOŚĆ
Podstawa gry, 2 pałki

JAK WYMIENIĆ BATERIE
1. Gra O RETY! KRETY! wymaga 3 baterii typu AA (nie znajdują się w zestawie). Używaj wyłącznie baterii alkalicznych. Zabawka może nie działać po włożeniu baterii innego typu. Znajdź przedział na baterie na dole podstawy gry i odkręć pokrywę za pomocą śrubokręta krzyżakowego (nie znajduje się w zestawie), a potem ją zdejmij. (obrázek A1)
2. Włóż do przedziału 3 baterie alkaliczne typu AA (LR6), jak na rysunku.
3. Załóż pokrywę, wsuwając wypustki w odpowiednie otwory. Następnie dociśnij pokrywę i dokręć śrubę.

W przypadku nieprawidłowego działania gry, sprawdź poprawność włożenia baterii.

Baterie należy wymienić, jeśli dźwięk jest zniekształcony.

Zachowaj tę instrukcję jako odniesienie, ponieważ zawiera ważne informacje.

PRZYGOTOWANIE
1. Ustaw grę na płaskiej powierzchni.
2. Ustaw przełącznik WŁ./WYŁ. w pozycji WŁ. Usłyszysz dźwięk, a zielone i czerwone światełka kretów zaczną pulsować. (obrázek A2)
3. Uderz dowolnego kreta, aby rozpocząć odliczanie.

ZABAWA
Cel gry: Uderz jak najwięcej świecących kretów, zanim skończy się czas.

Po rozpoczęciu odliczania uderz wszystkie krety, które się podświetlą. Każdy uderzony kret jest warty 1 punkt. Miej na oku środkowego kreta. Gdy się zaświeci, uderz go prędko, bo jest warty 2 punkty – ale nie będzie podświetlony długo!

Uderzenie kreta, który się nie świeci, odejmuje 1 punkt od Twojej puli.

Gdy zostanie Ci już tylko 5 sekund, usłyszysz dźwięk i zmianę muzyki.

Wynik poznasz na koniec gry. Światełka zielonego kreta zaświecą się tyle razy, ile wynosi pierwsza cyfra Twojego wyniku. Światełka czerwonego kreta zaświecą się tyle razy, ile wynosi druga cyfra Twojego wyniku. Aby powtórzyć odczytywanie wyniku, uderz środkowego kreta. Uwaga: Jeśli uderzysz tyle niepodświetlonych kretów, że będziesz mieć 0 punktów, gra nie zasygnalizuje Twojego wyniku na koniec rozgrywki.

Aby zacząć nową rozgrywkę, uderz czerwonego lub zielonego kreta, a odliczanie zacznie się na nowo.

GRA NA 2 GRACZY
Bawmy się razem! Spróbuj grać wspólnie z innym graczem. Każdy gracz ma pałkę i obaj grają razem, aby uderzyć jak najwięcej kretów.

TURNIEJ
Sprawdź, kto jest największym pogromcą kretów! W grze może wziąć udział dowolna liczba graczy. Każdy gracz gra pojedynczo. Zapisujcie wyniki każdego gracza po jego kolejce. Gdy wszyscy mieli szansę zagrać, wygrywa gracz z największą liczbą punktów!

ČEŠTINA

VYPRÁSKEJTE CO NEJVÍCE KRTKŮ, NEŽ VYPRŠÍ ČAS!

OBSAH
Herní zařízení, 2 paličky

VÝMĚNA BATERIÍ
1. Hra WHAC-A-MOLE™ vyžaduje 3 baterie typu AA (nejsou součástí balení). Používejte pouze alkalické baterie. S jinými typy baterií hra nemusí fungovat. Pomocí křížového šroubováku (není součástí balení) otevřete kryt prostoru pro baterie na spodní straně herního zařízení. (obrázok A1)
2. Do prostoru pro baterie vložte dle obrázku 3 alkalické baterie typu AA (LR6).
3. Znovu nasaďte kryt tak, že jazýčky zasunete do výřezů, kryt přitisknete a přiroubujete.

Pokud hra nefunguje správně, zkontrolujte, zda jsou baterie správně vloženy.

Pokud je zvuk zkreslený, je třeba vyměnit baterie.

Uschovejte tyto pokyny pro budoucí použití, protože obsahují důležité informace.

PŘÍPRAVA
1. Položte herní zařízení na rovný povrch.
2. Přepněte tlačítko ON/OFF do polohy „ON". Zazní tón a krtci s červeným a zeleným světlem se začnou rozsvěcovat a zhasínat. (obrázok A2)
3. Plácnutím libovolného krtka spustíte odpočet.

POJĎME HRÁT
Cíl: Plácněte co nejvíce svítících krtků, než čas vyprší.

Po skončení odpočtu začněte plácat jakékoli rozsvícené krtky. Za plácnutí krtka získáte 1 bod. Zaměřte se hlavně na prostředního krtka. Jakmile se rozsvítí, jděte hned po něm, protože jsou za něj 2 body a svítí jen chvíli.

Za plácnutí nerozsvíceného krtka 1 bod ztratíte.

Až zazní tón a změní se hudba, znamená to, že zbývá jen 5 sekund.

Na konci hry se ukáže výsledný počet bodů. Podle toho, kolikrát se rozsvítí zelený krtek, určíte první číslici ve výsledném počtu bodů. Podle toho, kolikrát se rozsvítí červený krtek, určíte druhou číslici ve výsledném počtu bodů. Chcete-li výsledný počet bodů zopakovat, plácněte prostředního krtka. Poznámka: Pokud ztratíte všechny body plácáním nerozsvícených krtků, máte 0 bodů a herní zařízení vám neukáže žádný výsledek.

Chcete-li začít novou hru, plácnutím červeného nebo zeleného krtka spustíte znovu odpočet.

TÝMOVÁ HRA PRO 2 HRÁČE
Co takhle spojit síly? Zkuste spojit síly se spoluhráčem. Oba hráči se vyzbrojí paličkou a společnými silami se snaží plácnout co nejvíce krtků.

TURNAJ
Zjistěte, kdo umí krtky plácat nejrychleji! Počet hráčů je neomezený. Hráči se postupně střídají. Průběžně zaznamenávejte počet bodů každého hráče. Až se všichni vystřídají, zvítězí hráč s nejvyšším počtem bodů!

SLOVENSKÝ

TRAF VÄČŠINU KRTKOV, SKÔR NEŽ VYPRŠÍ ČAS!

OBSAH
Hracia jednotka, 2 kladivká

VÝMENA BATÉRIÍ
1. WHAC-A-MOLE@ vyžaduje 3 batérie typu AA (nie sú súčasťou balenia). Používajte iba alkalické batérie. Hračka nemusí fungovať s batériami iných typov. Odskrutkujte priestor na batérie na spodnej strane hracej jednotky krížovým skrutkovačom (nie je súčasťou balenia) a otvorte ho. (A1 ábra)
2. Do priestoru založte 3 alkalické batérie AA (LR6), ako je znázornené.
3. Kryt znova založte zasunutím doštičiek, zatlačením krytu a zaskrutkovaním.

Ak hra nefunguje, skontrolujte inštaláciu batérií.

Batérie treba vymeniť, keď zvuky začnú byť skreslené.

Tento návod obsahuje dôležité informácie, preto si ho uschovajte pre prípad ďalšej potreby.

PRÍPRAVA
1. Hraciu jednotku polož na rovný povrch.
2. Tlačidlo VYP/ZAP uveďte do polohy "ZAP". Zaznie tón a červené aj zelené svetlá krtkov zablikajú. (A2 ábra)
3. Traf ktoréhokoľvek krtka a začne sa odpočítavanie.

POĎME SA HRAŤ
Cieľ: Traf čo najviac krtkov, skôr ako vyprší čas.

Po skončení odpočítavania traf ktoréhokoľvek krtka, ktorý sa rozsvieti. Za každého trafeného krtka získaš 1 bod. Obzvlášť dobrý pozor dávaj na stredného krtka. Keď sa rozsvieti, rýchlo ho traf, lebo zaňho dostaneš 2 body, ale rozsvietený nezostane dlho!

Ak trafíš krtka, ktorý nesvieti, stratíš 1 bod z celkového počtu.

Keď ti bude zostávať iba 5 sekúnd, zaznie tón a hudba sa zmení.

Na konci hry sa zobrazí tvoje skóre. Počet zablikaní svetiel zelených krtkov sa rovná prvej číslici tvojho skóre. Potom zablikajú červení krtkovia a počet zablikaní sa bude rovnať druhej číslici tvojho skóre. Ak chceš skóre zopakovať, traf stredného krtka. Poznámka: Ak trafíš toľko nerozsvietených krtkov, že budeš mať 0 bodov, hra ti na konci skóre neoznámi.

Ak chceš začať novú hru, traf červeného alebo zeleného krtka a odpočítavanie sa začne odznova.

KOOPERATÍVNA HRA PRE 2 HRÁČOV
Poďme spolupracovať! Snaž sa pri hre spolupracovať s druhým hráčom. Daj každému hráčovi kladivko a spolupracujte, aby ste trafili čo najviac krtkov.

TURNAJ
Zisti, kto triafa krtkov najrýchlejšie! Môže sa zúčastniť neobmedzený počet osôb. Hráči sa pri hre striedajú. Počas hry si zapisujte skóre. Keď si zahrá každý, hráč s najvyšším skóre vyhráva!

MAGYAR

CSAPD LE A LEGTÖBB VAKONDOT, MIELŐTT LEJÁR AZ IDŐ!

TARTALOM
Játékegység, 2 db ütő

ELEMCSERE
1. A WHAC-A-MOLE™ 3 db AA elemmel működik (nem tartozék). Kizárólag alkáli elemet használjon. Előfordulhat, hogy a játék más típusú elemekkel nem fog működni. Keresztfejű csavarhúzóval (nem tartozék) lazítsa meg az elemtartó rekesz fedelét rögzítő csavart a játékegység alján, és nyissa ki. (figure A1)
2. Helyezzen be 3 db AA (LR6) méretű alkáli elemet a rekeszbe az ábra szerinti módon.
3. Helyezze vissza a fedelet a fülek megfelelő nyílásba illesztésével, a fedél lenyomásával és a csavarral történő rögzítésével.

Ha a játék nem működik megfelelően, ellenőrizze az elemek elhelyezkedését.

Torz hang esetén ki kell cserélni az elemeket.

Őrizze meg ezt az útmutatót, mert a későbbiekben is felhasználható fontos információkat tartalmaz.

ELŐKÉSZÍTÉS
1. A játék alapzatát sík felületre helyezd.
2. Kapcsold a BE/KI gombot „BE" helyzetbe. Hangjelzést fogsz hallani, és a piros és zöld vakond fényei villogni fognak. (figure A2)
3. Csapj rá bármelyik vakondra, és a visszaszámlálás elindul.

JÁTSSZUNK!
A játék célja: Csapd le a legtöbb világító vakondot, mielőtt lejár az idő!

A visszaszámlálás után csapd le bármelyik világító vakondot. Minden lecsapott vakond 1 pontot ér. Különösen figyelj a középső vakondra. Mikor felvillan, gyorsan csapd le, mert 2 pontot ér, de nem világít sokáig!

Ha nem világító vakondot csapsz le, 1 pont levonásra kerül az eddig elért pontszámodból.

Mikor már csak 5 másodperced maradt, a hangjelzés és a zene megváltozik.

A játék végén megjelenik az eredmény. A zöld vakond az eredményed első számjegyével megegyező alkalommal villan fel. Ezután a piros vakond az eredményed második számjegyével megegyező alkalommal villan fel. A pontszám ismételt megjelenítéséhez csapj rá a középső vakondra. Megjegyzés: A játék végén nem lesz megjelenítve a pontszámod, ha annyi nem világító vakondot csapsz le, hogy 0 pontot érsz el.

Új játék indításához csapj le egy piros vagy zöld vakondot, és a visszaszámlálás újból elindul.

2 JÁTÉKOSHOZ TERVEZETT CSAPATJÁTÉK
Fogjatok össze! Próbálj meg egy másik játékossal együttműködve játszani. Ossz ki egy-egy ütőt a játékosoknak, és együttműködve próbáljatok meg minél több vakondra rácsapni.

MÉRKŐZÉS
Derítsétek ki, ki a leggyorsabb vakondcsapó! Bármennyien részt vehettek a versenyben. A játékosok egymást felváltva játszanak. Játék közben jegyezzétek fel a pontszámotokat. Miután mindenki sorra került, a legmagasabb pontszámot elért játékos nyer!

РУССКИЙ

ВЫБЕЙ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ КРОТОВ ДО ТОГО, КАК ЗАКОНЧИТСЯ ВРЕМЯ!

СОДЕРЖИМОЕ
Игровое поле, 2 молотка

ЗАМЕНА БАТАРЕЕК
1. Для WHAC-A-MOLE™ требуются 3 батарейки (не входят в комплект). Используйте только щелочные батарейки. Игрушка может не работать с батарейками других типов. Открутите крышку батарейного отсека (расположена на нижней части набора) с помощью крестообразной отвертки (не входит в комплект) и откройте его. (рис. A1)
2. Установите в отсеке 3 щелочные батарейки AA (LR6), как показано.
3. Установите крышку на место, надавив на неё и закрутив болт.

В случае некорректной работы игры проверьте установку батареек.

При искажении звука батарейки необходимо менять.

Сохраните инструкцию, т. к. она содержит важную информацию.

ПОДГОТОВКА
1. Поместите игру на ровную поверхность.
2. Переведите переключатель ВКЛ./ВЫКЛ. в положение "ВКЛ.". Вы услышите сигнал, и зеленые и красные огоньки кротов замигают. (рис. A2)
3. Ударь любого крота и обратный отсчет начнется.

ДАВАЙТЕ СЫГРАЕМ
Цель: Ударь как можно больше светящихся кротов до того, как время закончится.

После отсчета ударь любого крота, который светится. За каждого ударенного крота ты получишь 1 очко. Обрати особое внимание на крота в центре. Когда он светится, ударь его быстро, так как за него ты получишь 2 очка. Однако он не задержится надолго!

Если ты ударишь крота, который не светится, ты теряешь одно очко.

Когда до конца игры останется 5 секунд ты услышишь звуковой сигнал.

В конце игры будет объявлен результат. Огонек зеленого крота мигнет согласно первой цифре твоего результата. Затем огонек красного крота мигнет согласно второй цифре твоего результата. Чтобы посмотреть результат еще раз, ударь крота в центре. Примечание. Если ты ударил столько несветящихся кротов, что у тебя осталось 0 очков, игра не объявит твой результат.

Чтобы начать новую игру, ударь красного или зеленого крота, и обратный отсчет начнется снова.

ИГРА ВДВОЕМ
Давай играть вместе! Попробуй сыграть в команде с другим игроком. Каждый игрок получает молоток, и они оба стараются ударить как можно больше кротов.

ТУРНИР
Узнай, кто быстрее всех бьет кротов! Может играть любое количество игроков. Все игроки играют по очереди. Записывайте результаты игроков. Победителем становится игрок с наибольшим числом очков!

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΠΕΤΥΧΕΤΕ ΤΟΥΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΚΑΣΤΟΡΕΣ ΠΡΙΝ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ Ο ΧΡΟΝΟΣ!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ
Μονάδα Παιχνιδιού, 2 Σφυράκια

ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ
1. Απαιτούνται 3 μπαταρίες "AA" (δεν περιλαμβάνονται). Χρησιμοποιείτε μόνο αλκαλικές μπαταρίες. Το παιχνίδι μπορεί να μη λειτουργεί με άλλους τύπους μπαταριών. Ξεβιδώστε το καπάκι της μπαταρίας στο κάτω μέρος του παιχνιδιού με ένα σταυροκατσάβιδο (δεν περιλαμβάνεται) και σηκώστε το. (σχήμα A1)
2. Τοποθετήστε 3 καινούριες αλκαλικές μπαταρίες "AA" (LR06), όπως υποδεικνύεται.
3. Για να τοποθετήσετε ξανά το καπάκι βάλτε τις προεξοχές στις εσοχές, πιέστε και βιδώστε το.

Εάν το παιχνίδι δε λειτουργεί σωστά, ελέγξτε τις μπαταρίες.

Εάν οι ήχοι αρχίσουν να εξασθενούν, αντικαταστήστε τις μπαταρίες.

Κρατήστε αυτές τις οδηγίες για μελλοντική χρήση, καθώς περιέχουν σημαντικές πληροφορίες.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ
1. Τοποθετήστε το παιχνίδι πάνω σε μία επίπεδη επιφάνεια.
2. Σύρετε το διακόπτη λειτουργίας στη θέση ΑΝΟΙΧΤΟ. Θα ακούσετε έναν χαρακτηριστικό ήχο και το κόκκινο και πράσινο φως του κάστορα θα αναβοσβήσουν. (σχήμα A2)
3. Πετύχετε οποιονδήποτε κάστορα και θα ξεκινήσει η αντίστροφη μέτρηση.

ΑΣ ΠΑΙΞΟΥΜΕ
Σκοπός του Παιχνιδιού: Πατήστε όσους περισσότερους φωτεινούς κάστορες μπορείτε πριν τελειώσει ο χρόνος.

Μετά την αντίστροφη μέτρηση, πετύχετε οποιονδήποτε κάστορα που ανάβει. Κάθε κάστορα που πετυχαίνετε έχει 1 βαθμό. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στον κάστορα στο κέντρο. Όταν ανάβει, προσπαθήστε να τον πετύχετε γρήγορα πριν σβήσει γιατί αξίζει 2 βαθμούς!

Όταν πετύχετε έναν κάστορα χωρίς να είναι αναμμένος αφαιρείται 1 βαθμός από το σύνολό σας.

Ο τόνος και η μουσική θα αλλάξουν όταν απομένουν μόνο 5 δευτερόλεπτα.

Στο τέλος κάθε παιχνιδιού εμφανίζεται το σκορ σας. Το πράσινο φως του κάστορα θα αναβοσβήνει τόσες φορές όσο το πρώτο ψηφίο της βαθμολογίας σας. Στη συνέχεια, ο κόκκινος κάστορας θα αναβοσβήνει τόσες φορές όσο το δεύτερο ψηφίο της βαθμολογίας σας. Για να επαναλάβετε τη βαθμολογία, πετύχετε τον κάστορα στο κέντρο. Σημείωση:

Εάν χτυπήσετε τόσους κάστορες χωρίς φως που έχετε 0 πόντους, το παιχνίδι δεν θα σας δώσει βαθμολογία στο τέλος.

Για να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι, προσπαθήστε να πετύχετε έναν κόκκινο ή πράσινο κάστορα και η αντίστροφη μέτρηση θα ξεκινήσει πάλι.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ 2 ΠΑΙΚΤΕΣ
Ας συνεργαστούμε! Δοκιμάστε να παίξετε συνεργατικά με έναν δεύτερο παίκτη. Δώστε σε κάθε παίκτη ένα σφυράκι και συνεργαστείτε για να πετύχετε όσους περισσότερους κάστορες μπορείτε.

ΤΟΥΡΝΟΥΑ
Ποιος είναι ο πιο γρήγορος παίκτης; Μπορούν να συμμετέχουν όσοι παίκτες θέλετε. Κάθε παίκτης παίζει στη σειρά του. Σημειώστε τους βαθμούς σας καθώς παίζετε. Αφού όλοι οι παίκτες παίζουν στη σειρά τους, ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει!

TÜRKÇE

SÜRE BITMEDEN ÖNCE EN ÇOK KÖSTEBEĞE SEN VUR!

İÇİNDEKİLER
Oyun ünitesi, 2 tokmak

PİLLERİ DEĞİŞTİRME
1. WHAC-A-MOLE™ 3 adet AA alkali pille (ürüne dahil değildir) çalışır. Yalnızca alkali pil kullanın. Oyuncak, diğer pil türleriyle çalışmayabilir. Oyun ünitesinin altındaki pil bölmesinin kapağını yıldız tornavida (ürüne dahil değildir) ile açın ve kaldırın. (şekil A1)
2. Pil bölmesine 3 adet AA (LR6) alkali pili gösterildiği şekilde yerleştirin.
3. Tırnakları yuvasına yerleştirerek kapağı yerine takın, kapağa bastırın ve vidayı sıkın.

Oyuncak düzgün çalışmazsa pilleri kontrol edin.

Sesler bozulduğunda piller değiştirilmelidir.

Önemli bilgiler içeren bu kullanım kılavuzunu, daha sonra başvurmak için saklayın.

KURULUM
1. Oyun ünitesini düz bir zemine yerleştir.
2. AÇMA/KAPAMA düğmesini "AÇIK" konumuna getir. Bir ses duyulur. Ardından köstebeklerin ışıkları kırmızı ve yeşil renkte yanıp söner. (şekil A2)
3. Köstebeklerden birine vurunca geri sayım başlar.

HAYDİ, OYNAYALIM
Oyunun amacı: Süre bitmeden önce ışıkları yanan köstebeklere mümkün olduğunca fazla sayıda vurmaya çalış.

Geri sayım bittiğinde ışıkları yanan köstebeklere vur. Vurduğun her köstebek 1 puan değerindedir. Ortadaki köstebeğe dikkat et. Işığı yandığında elini çabuk tut çünkü 2 puan değerindeki bu köstebek sen göz açıp kapayana kadar kaybolur!

Işıkları yanmayan bir köstebeğe vurursan 1 puan eksik alırsın.

Son 5 saniye kaldığında bir ses duyulur ve müzik değişir.

Oyunun sonunda puanlar gösterilir. Yeşil köstebeğin ışıkları, aldığın puanın ilk basamağındaki sayı kadar yanıp söner. Ardından kırmızı köstebek, aldığın skorun ikinci basamağındaki sayı kadar yanıp söner. Puanı tekrar görmek için ortadaki köstebeğe vur. Not: Oyun sırasında ışıkları yanmayan köstebeğe çok sayıda vurup 0 puan kazanırsan oyunun sonunda puanın gösterilmez.

Yeni bir oyuna başlamak yeşil veya kırmızı köstebeğe vur. Geri sayım tekrar başlayacaktır.

2 KİŞİLİK YARDIMLAŞMALI OYUN
Haydi birlikte oynayalım! Arkadaşınla birlikte yardımlaşarak oyna. Her iki oyuncu da birer tokmak alır ve birlikte çalışarak mümkün olduğunca fazla sayıda köstebeğe vurmaya çalışır.

TURNUVA OYUNU
Kimin elinin daha hızlı olduğunu görme zamanı! İstenen sayıda oyuncu katılabilir. Her oyuncu sırayla oynar. Oyuncular, kazandıkları puanı not eder. Her oyuncu bir kez oynadıktan sonra tur biter ve puanı en yüksek olan oyuncu oyunu kazanır.

УКРАЇНСЬКИЙ

ВИБИЙТЕ ЯКОМОГА БІЛЬШЕ КРОТІВ, ПЕРШ НІЖ ЗАКІНЧИТЬСЯ ЧАС!

ВМІСТ
Ігрове поле, 2 битки

ЯК ЗАМІНЮВАТИ БАТАРЕЙКИ
1. Для гри «УДАР КРОТА» потрібні 3 лужні батарейки типу AA (до комплекту не входять). Використовуйте лише лужні батарейки. Іграшка може не працювати з іншими батарейками. За допомогою хрестоподібної викрутки (до комплекту не входить) зніміть кришку з відділення для батарейок на зворотній стороні ігрового поля. (малюнок A1)
2. Вставте 3 лужні батарейки AA (LR6), як показано на малюнку.
3. Вставте петельки кришки у відповідні отвори, притисніть вниз і щільно закрутіть, встановивши її на місце.

Якщо іграшка працює несправно, перевірте правильність розташування батарейок.

Замініть батарейки, якщо звук стане викривленим.

Збережіть цю інструкцію для використання в майбутньому, оскільки вона містить важливу інформацію.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ
1. Розташуйте ігрове поле на рівній поверхні.
2. Перетягніть перемикач «УВІМК./ВИМК.» у положення «УВІМК.». Заграє музика, і засвітяться червоні й зелені кроти. (малюнок A2)
3. Ударте будь-якого з кротів, щоб почався зворотний відлік.

НУМО ГРАТИ!
Мета: Вибийте якомога більше кротів, які світяться, перш ніж спливе час гри.

Щойно зворотний відлік закінчиться, ударяйте кожного крота, який спалахне. Кожен вибитий кріт приносить 1 бал. Уважно стежте за кротом у центрі. Щойно він засяє, встигніть ударити його, адже він приносить 2 бали та швидко згасає.

Якщо вдарити крота, що не світиться кольором, з вас знімається 1 бал.

Коли у вас залишиться лише 5 секунд, музика зміниться.

Наприкінці гри ви дізнаєтеся свій рахунок. Зелені кроти спалахнуть таку кількість разів, що дорівнює першій цифрі вашого рахунку. Потім червоні кроти спалахнуть таку кількість разів, що дорівнює другій цифрі вашого рахунку. Щоб ще раз переглянути рахунок, ударте центрального крота. Примітка. Якщо ви помилково виб'єте стільки кротів, які не світяться, що у вас не залишиться балів, наприкінці гри рахунок не відображатиметься.

Щоб почати нову гру, ударте зеленого або червоного крота й відлік почнеться спочатку.

ГРА ДЛЯ ДВОХ
Працюйте в команді! Спробуйте зіграти разом з іншим учасником. Кожен гравець бере битку й намагається вибити якомога більше кротів.

ТУРНІР
Дізнайтеся, хто з вас найшвидше вибиває кротів! Брати участь може необмежена кількість людей. Кожен грає по черзі. Записуйте результати кожного гравця. Коли всі учасники зіграють, порівняйте результати й визначте, хто з вас став переможцем, набравши найбільше балів!

ROMÂNĂ

LOVEŞTE CÂT MAI MULTE CÂRTIŢE ÎNAINTE DE EXPIRAREA TIMPULUI!

CONŢINUT
Unitate cu arcadă, 2 ciocane

ÎNLOCUIREA BATERIILOR
1. WHAC-A-MOLE™ necesită 3 baterii AA (neincluse). Folosiţi doar baterii alcaline. Este posibil ca produsul să nu funcţioneze cu alte tipuri de baterii. Deşurubaţi capacul compartimentului pentru baterii din partea de jos a unităţii cu arcadă cu o şurubelniţă în cruce (neinclusă) şi ridicaţi-l pentru a deschide. (figura A1)
2. Introduceţi 3 baterii alcaline tip AA(LR6) în compartiment, ca în figură.
3. Puneţi capacul la loc, glisând urechiuşele în locaşul lor, apăsând pe capac şi înşurubând şurubul.

Dacă jocul funcţionează defectuos, verificaţi instalarea bateriilor.

Bateriile trebuie schimbate atunci când sunetul este distorsionat.

Păstraţi aceste instrucţiuni pentru a le putea consulta ulterior, deoarece conţin informaţii importante.

PREGĂTIRE
1. Aşază unitatea cu arcadă pe o suprafaţă plană.
2. Comută butonul PORNIT/OPRIT în poziţia „PORNIT". Vei auzi un semnal sonor, iar luminile roşii şi verzi ale cârtiţelor se vor aprinde intermitent. (figura A2)
3. Loveşte orice cârtiţă şi va începe numărătoarea inversă.

HAI SĂ JUCĂM
Obiectiv: Loveşte cât mai multe cârtiţe care luminează, înainte de expirarea timpului.

După începerea numărătorii inverse, loveşte orice cârtiţă care începe să lumineze. Fiecare cârtiţă lovită valorează 1 punct. Fii atent la cârtiţa din mijloc. Când începe să lumineze, loveşte-o rapid, pentru că valorează 2 puncte, însă nu va rămâne aprinsă mult timp!

Dacă loveşti o cârtiţă care nu luminează, ţi se va scădea 1 punct din total.

Semnalul sonor şi muzica se vor schimba când mai ai doar 5 secunde de joc.

La finalul jocului, ţi se va dezvălui scorul. Luminile cârtiţei verzi se vor aprinde intermitent de un număr de ori egal cu prima cifră a scorului. Apoi, cârtiţa roşie se va aprinde intermitent de un număr de ori egal cu cea de-a doua cifră a scorului. Pentru a repeta scorul, loveşte cârtiţa din centru. Notă: Dacă loveşti atât de multe cârtiţe care nu luminează, încât ai 0 puncte, jocul nu îţi va indica niciun scor la final.

Pentru a începe un nou joc, loveşte o cârtiţă roşie sau verde şi numărătoarea inversă va începe din nou.

JOC DE COOPERARE ÎN 2
Hai să lucrăm împreună! Încearcă să joci în cooperare cu un al doilea jucător. Fiecare jucător ia un ciocan şi colaborează pentru lovi cât mai multe cârtiţe cu putinţă.

JOC ÎN TURNEU
Aflaţi cine este cel mai rapid vânător de cârtiţe! Pot participa oricâte persoane. Fiecare jucător joacă pe rând. Înregistraţi-vă scorul pe măsură ce jucaţi. După ce toată lumea a jucat o tură, jucătorul cu cel mai mare scor câştigă!

БЪЛГАРСКИ

УДАРЕТЕ НАЙ-МНОГО КЪРТИЦИ, ПРЕДИ ИГРАТА ДА ПРИКЛЮЧИ!

СЪДЪРЖАНИЕ
Аркадна игра, 2 чука

ПОДМЯНА НА БАТЕРИИТЕ
1. За играчката WHAC-A-MOLE™ са необходими 3 батерии тип „AA" (не са включени в комплекта). Използвайте само алкални батерии. Възможно е играчката да не функционира с други видове батерии. Развийте винтовете на отделението за батерии отдолу на аркадната игра с помощта на кръстата отвертка (не е включена) и отворете. (фигура A1)
2. Поставете в отделението 3 алкални батерии тип „AA" (LR6) по указания начин.
3. Поставете капака като плъзнете щифтовете на място, натискайки капака надолу и завийте.

В случай, че играчката спре да функционира нормално, моля подменете батериите.

Батериите трябва да бъдат подменени, когато звукът започне да се изкривява.

Запазете инструкцията за бъдещи справки, тъй като тя съдържа важна информация.

НАЧАЛО
1. Поставете аркадната игра на равна повърхност.
2. Поставете превключвателя на позиция „ON" (ВКЛ.). Ще чуете звук и червените и зелени светлини на къртиците ще започнат да пулсират. (фигура A2)
3. Ударете някоя от къртиците и обратното броене ще започне.

ХАЙДЕ ДА ИГРАЕМ
Цел: Ударете най-много къртици, чиито шапки светят, преди играта да приключи.

След като обратното броене свърши, ударете всяка една къртица, която свети. Всяка една ударена къртица ви носи 1 точка. Обърнете по-специално внимание на къртицата по средата. Когато светне, я ударете бързо, защото ви носи 2 точки, но побързайте, преди да изгасне!

Ако ударите къртица, която не свети, ще ви бъде взета 1 точка.

Ще се чуе звук и музиката ще се смени, когато ви останат само 5 минути.

В края на играта ще разберете резултата си. Зелената къртица ще покаже първата цифра от резултата ви, като светне съответния брой пъти. След това червената къртица ще покаже втората цифра от резултата ви, като светне съответния брой пъти. За да видите отново резултата, ударете къртицата по средата. Бележка: Ако ударите толкова много пъти несветещи къртици,и точките ви са 0, в такъв случай няма да имате точки в края на играта.

За да започнете нова игра, ударете червена или зелена къртица и обратното броене ще започне отново.

ИГРА ЗА 2-МА
Нека бъдем екип! Опитайте да играете в екип с още един играч. Нека всеки играч вземе по един чук и се опитайте заедно да ударите колкото е възможно повече къртици.

СЪСТЕЗАНИЕ
Разберете кой е най-бърз в удрянето на къртици! Могат да участват колкото играчи пожелаят. Участниците се редуват. Записвайте точките си, докато играете. След като всички играчи се изредят, този с най-много точки е победител!

EESTI

ANDKE VOPS VÕIMALIKULT PALJUDELE MUTTIDELE ENNE, KUI AEG OTSA SAAB!

PAKENDIS
Kaarjas mängualus, Kaks haamrit

PATAREIDE VAHETAMINE
1. Mäng WHAC-A-MOLE™ töötab kolme AA-patareiga (ei ole kaasas). Kasutage vaid leelispatareisid. Lelu ei pruugi muude patareidega töötada. Patareikamber asub kaarja mänguoaluse põhjas. Keerake patareikambri katte kruvi ristpeakruvikeerajaga (ei ole kaasas) lahti ja tõstke kate üles. (Joonis A1)
2. Paigaldage patareikambrisse kolm AA-leelispatareid, vt joonist.
3. Pange patareikambri kate tagasi, vajutage seda alla ja keerake kruvi kinni.

Kui mängu töös esineb häireid, kontrollige, kas patareid on paigaldatud kambrisse õigesti.

Vahetage patareid uute vastu, kui helid muutuvad nõrgaks.

Hoidke kasutusjuhend alles, sest selles on tähtsat infot.

MÄNGU ALUSTAMINE
1. Pange kaarjas mängualus tasasele pinnale.
2. Lükake SISSE-/VÄLJALÜLITUSNUPP sisselülituse asendisse. Kuulete lühikest heli ning punased ja rohelised tuled hakkavad muttides vilkuma. (Joonis A2)
3. Andke ühele mutile vops ja pöördloendus läheb käima.

MÄNGIME
Eesmärk: Anda vops võimalikult paljudele muttidele enne, kui aeg otsa saab!

Pärast pöördloenduse käivitumist andke vops mutile, kelle tuli põlema süttib. Iga mutivopsu eest teenite ühe punkti. Pöörake tähelepanu keskmisele mutile. Kui selles süttib tuli põlema, andke talle üks kiire vops. Tuli ei põle kaua ja võimalik on teenida kaks punkti.

Kui annate vopsu kustunud tulega mutile, väheneb punktisumma ühe võrra.

Heli ja muusika muutuvad, kui aega on alles vaid viis sekundit.

Mängu lõpus avaldatakse punktisumma. Rohelise tulega muti tuli vilgub nii mitu korda, kui on teie punktisumma esimene number. Seejärel süttib punase tulega muti tuli nii mitu korda, kui on teie punktisumma teine number. Punktisumma kordamiseks andke vops keskmisele mutile. Märkus. Juhul kui annate vopsu kustunud tulega muttidele nii palju, et punktisumma kahaneb nulli, ei avalda mutid mängu lõpus vilgutustega punktisummat.

Uue mängu alustamiseks andke vops punasele või rohelisele mutile ja pöördloendus läheb käima.

KAHE MÄNGIJAGA MÄNG
Ühendage jõud! Tehke teise mängijaga koostööd. Igal mängijal on haamer ja üheskoos tuleb anda muttidele võimalikult palju vopse.

TURNIIR
Selgitage välja kõige kiirem vopsude andja! Mängijate arv ei ole piiratud. Igal mängijal on oma mängukord. Pidage mängimise ajal punktiarvestust. Võidab see, kel on pärast kõikide mängijate mängukorda kõige rohkem punkte!

LIETUVIŲ

PRIEŠ PASIBAIGIANT LAIKUI PAGAUK KUO DAUGIAU KURMIŲ!

SUDĖTIS
Žaidimo įrenginys, 2 plaktukai

BATERIJŲ KEITIMAS
1. WHAC-A-MOLE™ reikia 3 AA baterijų (nepridedamos). Naudokite tik šarmines baterijas. Žaislas gali neveikti su kito tipo baterijomis. „Philips" atsuktuvu (nepridedamas) atsukite baterijų skyrių, esantį žaidimo įrenginio apačioje, ir pakeldami atidarykite. (A1 pav.)
2. Įdėkite 3 AA (LR6) dydžio šarmines baterijas į skyrių, kaip parodyta.
3. Uždėkite dangtelį įstatydami briaunelės ir spausdami dangtelį žemyn. Prisukite.

Jei žaidimas tinkamai neveikia, patikrinkite, ar teisingai įdėtos baterijos.

Baterijas reikia pakeisti, kai iškraipomas garsas.

Išsaugokite šią instrukciją, kadangi joje yra pateikta naudinga informacija, kurios gali prireikti ateityje.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI
1. Padėkite žaidimo įrenginį ant lygaus paviršiaus.
2. Įjunkite ĮJUNGIMO/IŠJUNGIMO jungiklį į ĮJUNGTĄ (ON) padėtį. Išgirsite melodiją ir pamatysite mirksinčias raudoną ir žalią kurmių šviesas. (A2 pav.)
3. Trenkite bet kuriam kurmiui ir bus paleistas laikmatis.

ŽAISKIME
Žaidimo tikslas: trenkite kiek įmanoma daugiau šviečiančių kurmių iki pasibaigiant laikui.

Įsijungus laikmačiui, trenkite bet kuriam šviečiančiam kurmiui. Kiekvienas kurmis, kuriam trenksite, lygus 1 taškui. Ypatingai stebėkite vidurinį kurmį. Kai jis pradeda šviesti, greitai trenkite, nes jis vertas 2 taškų, tačiau šviečia trumpai!

Trenkus nešviečiančiam kurmiui, atimamas 1 taškas iš visų už kurmius surinktų taškų.

Likus vos 5 sekundėms pasigirs melodija ir pasikeis muzika.

Žaidimo pabaigoje bus parodyti taškai. Žalio kurmio lemputės sumirksės tiek kartų, kiek yra pirmasis taškų skaitmuo. Tuomet raudonas kurmis sumirksės tiek kartų, kiek yra antrasis taškų skaitmuo. Norėdami pakartoti taškų rodymą, trenkite viduriniam kurmiui. Pastaba. Jei trenksite nešviečiančiam kurmiui tiek daug kartų, kad turėsite 0 taškų, pabaigoje žaidimas neparodys taškų.

Norėdami iš naujo pradėti žaidimą, trenkite raudonam arba žaliam kurmiui, ir laikmatis bus paleistas iš naujo.

2 KARTU ŽAIDŽIANČIŲ ŽAIDĖJŲ ŽAIDIMAS
Žaiskime kartu! Bandykite žaisti bendradarbiaudami su antru žaidėju. Abu žaidėjai pasiima plaktukus ir žaidžia kartu, kad trenktų kiek įmanoma daugiau kurmių.

VARŽYMOSI ŽAIDIMAS
Sužinok, kas yra greičiausias kurmių mušėjas! Gali žaisti neribotas skaičius žaidėjų. Kiekvienas žaidėjas paeiliui žaidžia žaidimą. Žaisdami užsirašykite savo taškus. Visiems žaidėjams sužaidus laimi tas žaidėjas, kuris surinko daugiausia taškų!

LATVIEŠU

NOĶER PĒC IESPĒJAS VAIRĀK KURMJU, PIRMS BEIDZAS LAIKS!

KOMPLEKTĀ
Spēles laukums, 2 āmuri

BATERIJU NOMAIŅA
1. Nepieciešamas trīs AA tipa baterijas (nav komplektā). Izmantojiet tikai sārmu baterijas. Ja izmantosiet cita veida baterijas, rotaļlieta var nedarboties. Izskrūvējiet bateriju nodalījuma vāciņa skrūves (spēles laukuma apakšdaļā), izmantojot Philips skrūvgriezi (nav iekļauts komplektā) un noņemiet vāciņu. (Attēli A1)
2. Ievietojiet nodalījumā trīs AA tipa (LR6) sārmu baterijas, kā parādīts attēlā.
3. Uzlieciet vāciņu, iebīdot izciļņus tiem paredzētajā vietā, un pieskrūvējiet to.

Ja spēle nedarbojas, pārbaudiet, vai baterijas ir ievietotas pareizi.

Ja rodas skaņas traucējumi, nomainiet baterijas.

Saglabājiet šo instrukciju, tā satur svarīgu informāciju.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI
1. Novietojiet spēles laukumu uz līdzenas virsmas.
2. Iestatiet ieslēgšanas/izslēgšanas pogu pozīcijā "ON" (Ieslēgt). Būs dzirdams signāls un kurmji pārmaiņus tiks izgaismoti sarkanā un zaļā krāsā. (Attēli A2)
3. Uzsitiet pa vienu kurmi, un tiks sākta laika skaitīšana atpakaļ.

SĀKSIM SPĒLI!
Mērķis. Trāpiet cik vien iespējams vairāk izgaismoto kurmju, pirms beidzas laiks.

Kad laika atskaite atpakaļ beidzas, uzsitiet jebkuram kurmim, kurš tiek izgaismots. Par katru trāpījumu jūs iegūsiet 1 punktu. Uzmanīgi vērojiet vidējo kurmi. Kad tas tiek izgaismots, rīkojieties ātri, lai tam trāpītu, jo par to iegūsiet 2 punktus. Tomēr šis kurmis ātri paslēpsies!

Ja trāpīsiet kurmim, kas nav izgaismots, zaudēsiet 1 savu punktu.

Kad gājienā atliks 5 sekundes, tiks atskaņots signāls un mūzika mainīsies.

Kopējais iegūto punktu skaits tiks atklāts spēles beigās. Reizes, cik nomirgos kurmja zaļās krāsas gaisma, atbilst punktu skaita pirmajam ciparam. Reizes, cik nomirgos kurmja sarkanās krāsas gaisma, atbilst punktu skaita otrajam ciparam. Lai vēlreiz uzzinātu punktu skaitu, uzsitiet pa vidējo kurmi. Piezīme. Ja trāpīsiet tik daudz neizgaismotu kurmju, ka rezultāts būs 0 punktu, tad spēles beigās jums nebūs neviena punkta.

Lai sāktu jaunu spēli, uzsitiet pa sarkano vai zaļo kurmi, un laika skaitīšana atpakaļ tiks sākta no jauna.

SPĒLE VIENLAICĪGI DIVIEM SPĒLĒTĀJIEM
Spēlējiet kopā! Mēģiniet spēlēt vienlaicīgi ar otru spēlētāju. Katram spēlētājam jāpaņem āmurs un kopīgi jāmēģina trāpīt cik cik vien iespējams vairāk kurmju.

TURNĪRA SPĒLE
Noskaidrojiet, kurš ir izveicīgākais kurmju ķērājs! Var piedalīties neierobežots skaits spēlētāju. Katrs spēlētājs iegūst gājienu spēles gaitā. Pēc gājiena pierakstiet iegūtos punktus. Kad visi spēlētāji ir izspēlējuši savu gājienu, uzvar tas spēlētājs, kurš ieguva visvairāk punktu!

العربية

اضرب أكبر عدد من الخلد بسرعة قبل نفاد الوقت!

المحتويات
منطقة لعب، 2 مضرب

كيفية استبدال البطاريات
®WHAC-A-MOLE يتطلب التشغيل 3 بطاريات قلوية AA، غير متضمّنة. يجب استخدام البطاريات القلوية فقط. لا تعمل اللعبة مع أنواع البطاريات الأخرى. قم بفك حجيرة البطارية في الجزء السفلي من منطقة اللعب باستخدام مفك فيليبس (غير متضمن) وارفعها للفتح. (شخصية A1)

يجب تركيب 3 بطاريات قلوية قياس AA من نوع (LR6) في حجرة البطاريات كما هو مبيّن.

يجب إعادة تركيب الغطاء عبر زلق ألسنة التثبيت في مكانها الصحيح، وضغط الغطاء إلى الأسفل وإحكام إغلاقه بتثبيت البراغي.

إذا حدث خلل في عمل الوحدة، يجب التحقق من تركيب البطاريات.

يجب استبدال البطاريات عندما يخفت الصوت

يجب الاحتفاظ بهذه التعليمات لاحتوائها معلومات هامة عن طريقة الاستخدام.

الإعداد
يجب وضع وحدة اللعب على سطح مستوٍ.

ضع زر الشتغيل ON/OFFعلى وضع التشغيل ON سوف تسمع نغمة وسوف تنبض أضواء الخلد الحمراء والخضراء. (شخصية A2)

اضرب أي خلد وسيبدأ العد التنازلي.

لنلعب
موضوع اللعبة:
اضرب أكبر عدد ممكن من الخلد المضيء قبل نفاد الوقت.

بعد بدء العد التنازلي، اضرب أي خلد يضيء. كل خلد تضربه يجعلك تفوز بنقطة. انتبه بشكل خاص بالخلد الأوسط. عندما يضيء، اضربه بسرعة لأنه يستحق نقطتين لكنه لن يبقى مضاء لفترة طويلة!

ضرب خلد غير مضاء يطرح نقطة واحدة من إجمالي نقاط الخلد الخاصة بك.

سيكون هناك تغيير في النغمة والموسيقى عندما يتبقى لديك 5 ثوانٍ فقط.

في نهاية اللعبة، سيتم الكشف عن درجاتك. ستومض أضواء الخلد الخضراء عدة مرات تساوي الرقم الأول من درجاتك. ثم، سيومض الخلد الأحمر عدة مرات مساوية للرقم الثاني من درجاتك. لإعادة النتيجة، اضرب الخلد الأوسط. ملاحظة: إذا ضربت عدداً كبيراً من الخلد غير المضاء وحصلت على مجموع صفر، فلن تمنحك اللعبة نتيجة في النهاية.

لبدء اللعبة من جديد، اضرب الخلد الأحمر أو الأخضر وسيبدأ العد التنازلي مرة أخرى.

لاعبان يشتركان في اللعبة
لنعمل معاً! حاول اللعب بشكل متعاون مع اللاعب الآخر. يأخذ كل لاعب مضرباً ويعملان معاً لضرب أكبر عدد ممكن من الخلد.

لعبة البطولة
اكتشف من أسرع ضارب خلد. يمكن لأي عدد من الناس المشاركة. كل واحد يأخذ دوره في اللعب. سجل نقاطك أثناء اللعب. بعد أن يأخذ كل واحد دوره، يفوز اللاعب الذي حصل على أعلى الدرجات!

BATTERY SAFETY INFORMATION
In exceptional circumstances, batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your product. To avoid battery leakage:
• Non-rechargeable batteries are not to be recharged. • Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged. • Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. • Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable batteries. • Do not mix old and new batteries. • Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. • Batteries are to be inserted with the correct polarity (+ and –). • Exhausted batteries are to be removed from the product. • The supply terminals are not to be short-circuited. • Dispose of battery(ies) safely. • Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES
Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le jouet. Pour éviter tout écoulement des piles :
• NE PAS RECHARGER DES PILES NON RECHARGEABLES. • Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées. • En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte. • Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables. • Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves. • N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes. • Veiller à bien insérer les piles en respectant le sens des polarités (+) et (-). • Toujours retirer les piles usées du produit. • Ne pas court-circuiter les bornes des piles. • Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. • Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE
In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:
• Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Kohle-Zink) oder wiederaufladbare Batterien miteinander kombinieren. • Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen. Immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln. • Darauf achten, dass die Batterien in der richtigen Polrichtung (+/-) eingelegt sind. • Die Batterien immer herausnehmen, wenn das Produkt längere Zeit nicht benutzt wird. Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen. • Batterien zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen, da die Batterien explodieren oder auslaufen können. • Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden. • Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden. • Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. • Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen. • Das Aufladen wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen. • Batterien bitte sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.

NORME DI SICUREZZA PER LE PILE
In casi eccezionali le pile potrebbero presentare perdite di liquido che potrebbero causare ustioni da sostanze chimiche o danneggiare il giocattolo. Per prevenire le perdite di liquido:
• Non ricaricare pile non ricaricabili. • Estrarre le pile ricaricabili dal giocattolo prima della ricarica. • Ricaricare le pile ricaricabili removibili solo sotto la supervisione di un adulto. • Non mischiare pile alcaline, standard (zinco-carbone) o ricaricabili. • Non mischiare pile vecchie e nuove. • Usare solo pile dello stesso tipo o equivalenti, come raccomandato. • Le pile devono essere inserite rispettando la corretta polarità (+ e –). • Estrarre le pile scariche dal giocattolo. • Non cortocircuitare mai i terminali delle pile. • Eliminare le pile con la dovuta cautela. • Non gettare le pile nel fuoco. Potrebbero esplodere o presentare perdite di liquido.

BATTERIJ-INFORMATIE
In uitzonderlijke omstandigheden kan uit batterijen vloeistof lekken die brandwonden kan veroorzaken of het product onherstelbaar kan beschadigen. Om batterijlekkage te voorkomen:
• Nooit batterijen van een verschillend type bij elkaar gebruiken: alkaline-, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare batterijen. • Plaats de batterijen zoals aangegeven in de batterijhouder. • Batterijen uit het product verwijderen wanneer het langere tijd niet wordt gebruikt. Lege batterijen altijd uit het product verwijderen. Gebruikte batterijen inleveren als KCA. • Batterijen niet in het vuur gooien; de batterijen kunnen dan ontploffen of gaan lekken. • Zorg ervoor dat er geen kortsluiting bij de batterijpolen ontstaat. • Batterijen moeten worden geplaatst met de juiste polariteit (+ en -). • Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen. • Als er uitneembare oplaadbare batterijen worden gebruikt, de batterijen uit het product verwijderen voordat ze worden opgeladen. • Als er uitneembare oplaadbare batterijen worden gebruikt, mogen die alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD ACERCA DE LAS PILAS
En circunstancias excepcionales, las pilas pueden desprender líquido corrosivo que puede provocar quemaduras o dañar el juguete. Para evitar el derrame de líquido corrosivo:
• No intentar cargar las pilas no-recargables. • Antes de recargar las pilas recargables, sacarlas del juguete. • Recargar las pilas recargables siempre bajo supervisión de un adulto. • No mezclar pilas de diferentes tipos: alcalinas, estándar (carbono-cinc) o recargables. • Utilizar pilas del tipo recomendado en las instrucciones o equivalente. • Colocar las pilas según la polaridad indicada (+ y –). • Retirar las pilas del juguete si no se va a utilizar durante un largo periodo de tiempo. • Evitar cortocircuitos en los polos de las pilas. • Desechar las pilas gastadas en un contenedor especial para pilas. • No quemar el juguete ya que las pilas de su interior podrían explotar o desprender líquido corrosivo.

INFORMAÇÃO SOBRE PILHAS
Em raras situações, as pilhas podem derramar fluido que pode causar queimaduras ou danificar o produto. Para evitar o vazamento de fluido:

ADVERTÊNCIA! NÃO RECARREGAR PILHAS NÃO RECARREGÁVEIS;

• Retirar as pilhas recarregáveis do produto antes de proceder ao seu carregamento; • As pilhas recarregáveis devem ser recarregadas apenas na presença de um adulto • Não misturar pilhas alcalinas, padrão (carbono-zinco) ou recarregáveis; • Não misturar pilhas gastas com pilhas novas; • Só devem ser usadas pilhas e baterias do tipo recomendado ou um similar. • As pilhas devem ser colocadas, seguindo a indicação correta de polaridade correta(+ e –); • Retirar as pilhas gastas do produto; • Não provocar curto-circuito nos terminais das pilha • Descartar as pilhas gastas em local adequado; • Não eliminar as pilhas no fogo, pois podem explodir ou derramar fluido.

BATTERIINFORMATION
I undantagsfall kan batterierna läcka vätska som kan orsaka frätskador eller förstöra leksaken. Undvik batteriläckage:
• Icke uppladdningsbara batterier får inte laddas upp. • Ta ut eventuella laddningsbara batterier ur leksaken innan de laddas upp. • Uppladdningsbara batterier får bara laddas under överinseende av en vuxen. • Blanda aldrig olika typer av batterier, alkaliska med vanliga (kol-zink) eller laddningsbara batterier. • Blanda aldrig nya och gamla batterier. • Använd bara batterier av den typ (eller motsvarande) som rekommenderas. • Sätt i batterierna med polerna åt rätt håll (+ och –). • Ta ut uttjänta batterier ur leksaken. • Batteripolerna får inte kortslutas. • Lägg använda batterier i en batteriholk eller lämna in dem. • Kasta inte leksaken i eld. Batterierna inuti kan explodera eller läcka.

YLEISIÄ OHJEITA PARISTOJEN JA AKKUJEN TURVALLISESTA KÄYTÖSTÄ
Jos paristoja tai akkuja käsittelee väärin, niistä voi vuotaa nestettä, jotka saattavat aiheuttaa kemiallisen palovamman tai pilata tuotteen. Noudata siksi seuraavia ohjeita:
• Älä lataa paristoja uudestaan. • Irrota ladattavat akut tuotteesta ennen lataamista. • Jos käytät irrotettavia akkuja, muista että ne saa ladata vain aikuisen valvonnassa. • Älä käytä sekaisin tavallisia paristoja, alkaliparistoja ja ladattavia akkuja. • Älä käytä sekaisin eri-ikäisiä paristoja ja akkuja. • Käytä vain suositellun tyyppisiä tai vastaavia paristoja ja akkuja. • Aseta paristot ja akut koteloon merkkien (+ ja –) mukaisesti. • Irrota loppuun kuluneet paristot ja akut. • Älä koskaan aiheuta oikosulkua pariston tai akun napojen välille. • Hävitä paristot ja akut asianmukaisesti. • Älä polta tuotetta. Sen sisällä olevat paristot tai akut saattavat räjähtää tai vuotaa.

INFORMATION OM SIKKER BRUG AF BATTERIER
I sjældne tilfælde kan batterierne lække væske, som kan ætse huden eller ødelægge produktet. Sådan undgår du batterilækage:
• Bland ikke alkaliske batterier, almindelige batterier (kul-zink) og genopladelige batterier. • Læg batterierne i som vist i batterirummet. • Tag batterierne ud, hvis produktet ikke skal bruges i længere tid. • Fjern altid brugte batterier fra produktet. • Bland ikke nye og gamle batterier. • Sørg for, at batteriernes poler vender rigtigt (+ og -). • Produktet må ikke brændes, da batterierne kan eksplodere eller lække. • Batteriernes poler må aldrig kortsluttes. • Brug kun batterier af samme eller tilsvarende type som dem, der anbefales. • Genopladelige batterier skal tages ud af produktet, før de oplades. • Hvis der bruges udtagelige, genopladelige batterier, må de kun oplades under opsyn af en voksen.

SIKKERHETSINFORMASJON OM BATTERIENE
I unntakstilfeller kan batteriene lekke væsker som kan føre til kjemiske brannsår eller ødelegge produktet. Slik unngår du batterilekkasje:
• Bruk ikke alkaliske, standard (karbon-sink) eller oppladbare batterier samtidig. • Batteriene må settes inn med riktig polaritet (+ og –). • Ta ut batteriene hvis produktet blir stående lenge ubrukt. • Ta alltid ut flate batterier. • Kast batteriene på en forsvarlig måte. • Produktet må ikke brennes. Batteriene kan da eksplodere eller lekke. • Batteripolene må aldri kortsluttes. • Bruk bare batterier av samme eller tilsvarende type som anbefalt. • Forsøk aldri å lade ikke-oppladbare batterier. • Ta ut oppladbare batterier fra produktet før du lader dem. • Hvis det brukes oppladbare batterier, må en voksen være med når batteriene skal lades.

INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZNEGO KORZYSTANIA Z BATERII
W wyjątkowych okolicznościach baterie mogą się rozlać, co może spowodować poparzenie chemiczne lub zniszczyć ten produkt. Aby uniknąć wycieków z baterii, postępuj zgodnie z poniższymi zaleceniami:
• Nie ładuj ponownie baterii jednorazowego użytku. • Przed ładowaniem akumulatorów wyjmij je z produktu. • Akumulatorki można ładować jedynie pod nadzorem osoby dorosłej. • Nie mieszaj ze sobą baterii alkalicznych, standardowych (cynkowo-węglowych) oraz akumulatorków. • Nie stosuj jednocześnie baterii starych i nowych. • Stosuj wyłącznie baterie tego samego typu lub ich odpowiedniki, zgodnie z zaleceniami. • Baterie wkładaj zgodnie z oznaczeniami biegunów (+ oraz –). • Zawsze wyjmuj zużyte baterie z produktu. • Nie zwieraj zacisków zasilania. • Zużyte baterie wyrzucaj do odpowiedniego oznaczonego pojemnika. • Nie wyrzucaj tego produktu do ognia. Baterie wewnątrz zabawki mogą wybuchnąć lub wyciekać.

BEZPEČNOSTNÍ INFORMACE O BATERIÍCH
Baterie mohou výjimečně vytékat, což může způsobit poleptání nebo poškození výrobku. Chcete-li se vyhnout vytečení baterií:
• Nenabíjejte baterie, které nejsou dobíjecí. • Dobíjecí baterie před nabíjením vyjměte z výrobku. • Dobíjecí baterie nabíjejte pouze pod dohledem dospělé osoby. • Nemíchejte alkalické, standardní (zinkouhlíkové) nebo dobíjecí baterie. • Nepoužívejte současně staré a nové baterie. • Doporučujeme používat pouze baterie stejného nebo ekvivalentního typu. • Při vkládání baterií dodržte správnou polaritu (+ a –). • Vybité baterie z výrobku vyjměte. • Napájecí svorky nesmí být zkratované. • Baterie (baterii) se zbavujte ekologicky. • Výrobek nevhazujte do ohně. Baterie v něm vložené mohou vybuchnout nebo vytéct.

BEZPEČNOSTNÉ INFORMÁCIE O BATÉRIÁCH
Výnimočne môžu z batérií unikať tekutiny, ktoré môžu spôsobiť poleptanie alebo zničiť výrobok. Ak chcete zabrániť úniku kyseliny z batérie: • Nenabíjajte batérie, ktoré nie sú označené ako nabíjateľné. • Nabíjateľné batérie pred nabíjaním vyberte z výrobku. • Nabíjateľné batérie treba nabíjať zásadne pod dohľadom dospelej osoby. • Nekombinujte alkalické, štandardné (uhlíkovo-zinkové) a dobíjateľné batérie. • Nekombinujte staré a nové batérie. • Odporúčame používať iba batérie rovnakého alebo ekvivalentného typu. • Pri vkladaní batérií dbajte na dodržanie správnej polarity (+ a –). • Vybité batérie z výrobku vyberte. • Napájacie terminály nesmú byť skratované. • Batériu (batérie) bezpečne zlikvidujte. • Výrobok nevhadzujte do ohňa. Batérie v ňom vložené môžu explodovať alebo vytiecť.

AZ ELEMEK BIZTONSÁGÁRA VONATKOZÓ INFORMÁCIÓK
Az elemekből ritkán folyadék szivároghat, ami kémiai égési sérülést okozhat, vagy tönkreteheti a játékot. Az elemszivárgás megelőzése érdekében:
• Ne töltse újra a nem újratölthető elemeket. • Töltés előtt távolítsa el az újratölthető elemeket a játékból. • Ha újratölthető elemeket használ, azok csak felnőtt felügyelete alatt tölthetők újra. • Ne használjon egyszerre különböző típusú – alkáli-, hagyományos (szén-cink) és újratölthető – elemeket! • Ne keverjen régi és új elemeket. • Csak a javasolttal azonos vagy egyenértékű elemeket használjon. • Megfelelő polaritással helyezze be az elemeket (+ és –). • A lemerült elemeket távolítsa el a termékből. • Ne okozzon rövidzárlatot az ellátó-csatlakozón. • Az elem(ek)et biztonságosan helyezze el. • Ne dobja a terméket tűzbe. A benne található összetevők felrobbanhatnak vagy szivárogni kezdhetnek.

ИНФОРМАЦИЯ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ БАТАРЕЕК
В исключительных случаях батарейки могут дать течь, что может привести к химическим ожогам или повредить игрушку. Чтобы избежать протекание батареек необходимо сделать следующее:
• Не следует пытаться перезарядить неаккумуляторные батарейки. • Перезаряжаемые батарейки перед зарядкой необходимо вынуть из устройства. • Перезаряжаемые батарейки следует перезаряжать только под присмотром взрослых. • Не используйте одновременно щелочные, стандартные (угольно-цинковые) или перезаряжаемые батарейки. • Не смешивайте старые и новые батарейки. • Рекомендуется использовать только батарейки того же или эквивалентного типа. • Вставляйте батарейки, соблюдая полярность (+ и –). • Израсходованные батарейки необходимо вынуть из изделия. • Зажимы подключения источника питания нельзя подвергать короткому замыканию. • Утилизируйте батарейку (ки) безопасным образом. • Не выбрасывайте изделие в огонь. Имеющиеся внутри него батарейки могут взорваться или потечь.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ
Στις μπαταρίες μπορεί να προκληθεί διαρροή και να προκαλέσει εγκαύματα ή να καταστρέψει το προϊόν. Για να αποφύγετε τη διαρροή:
• Οι μη-επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν πρέπει να φορτίζονται. • Βγάλτε τις μπαταρίες από το παιχνίδι πριν τις φορτίσετε. • Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να βγαίνουν από το παιχνίδι πριν την φόρτιση. • Οι μπαταρίες πρέπει να φορτίζονται μόνο από ενήλικες. • Μη χρησιμοποιείτε παράλληλα αλκαλικές, συμβατικές ή επαναφορτιζόμενες (νικελίου-καδμίου) μπαταρίες. • Μη χρησιμοποιείτε παράλληλα παλιές και καινούργιες μπαταρίες. • Χρησιμοποιήστε μπαταρίες ίδιου ή παρόμοιου τύπου με αυτόν που συνιστούμε. • Σιγουρευτείτε ότι έχετε τοποθετήσει σωστά τους πόλους των μπαταριών (+ και –). • Απομακρύνετε τις παλιές μπαταρίες από το προϊόν. • Μη βραχυκυκλώνετε τους πόλους των μπαταριών. • Πετάτε τις παλιές μπαταρίες στους ειδικούς κάδους ανακύκλωσης. • Μην πετάτε το προϊόν σε φωτιά. Μπορεί να προκληθεί έκρηξη ή διαρροή από τις μπαταρίες που περιέχονται.

PİL GÜVENLİK BİLGİLERİ
Bazı ender durumlarda piller kimyasal yanıklara neden olabilecek veya ürününüze zarar verebilecek biçimde sızıntı yapabilir. Pil sızıntılarından kaçınmak için:
• Şarj edilemeyen piller şarj edilmemelidir. • Şarj edilebilir piller şarj edilmeden önce üründen çıkarılmalıdır. • Şarj edilebilir piller sadece bir yetişkin gözetiminde şarj edilebilir. • Alkalin, standart (karbon-çinko) veya şarj edilebilir pilleri bir arada kullanmayın. • Eski ve yeni pilleri birlikte kullanmayın. • Yalnızca aynı ya da eşdeğer olan önerilen türde piller birlikte kullanılmalıdır. • Piller doğru kutup yönünde (+ ve –) yerleştirilmelidir. • Bitmiş piller üründen çıkarılmalıdır. • Besleme terminallerine kısa devre yaptırılmamalıdır. • Pilleri güvenli bir şekilde atın. • Bu ürünü ateşe atmayın. İçindeki piller patlayabilir veya sızıntı yapabilir.

ІНФОРМАЦІЯ ЩОДО ТЕХНІКИ БЕЗПЕКИ СТОСОВНО БАТАРЕЙОК
У виключних випадках батарейки можуть виділяти рідину, яка здатна викликати хімічний опік та пошкодити ваш виріб. Щоб уникнути протікання батарейок:
• Не заряджайте батарейки, які не є акумуляторними. • Перед заряджанням виймайте акумуляторні батарейки з продукту. • У разі використання акумуляторних батарейок багаторазового заряджання заряджайте їх тільки під наглядом дорослих. • Не використовуйте одночасно батарейки різних типів: лужні, стандартні (вугільно-цинкові) або перезарядні. • Не використовуйте сумісно старі та нові батарейки. • Використовуйте лише батарейки однакового або ідентичного типів, як рекомендовано. • Дотримуйтесь вказівок щодо полярності батарейок під час їх встановлення (+ і –). • Завжди виймайте з виробу відпрацьовані батарейки. • Не допускайте короткого замикання батарейок. • Видаляйте батарейку(-ки) безпечним шляхом. • Не кидайте виріб у вогонь. Батарейки, які знаходяться всередині, можуть вибухнути або потекти.

INSTRUCŢIUNI PRIVIND SIGURANŢA BATERIILOR
În situaţii excepţionale, bateriile pot prezenta o scurgere de lichid care poate cauza arsuri chimice sau deteriora produsul. Pentru a evita acest fenomen:
• Nu încărcaţi baterii care nu se pot încărca. • Înainte de a încărca bateriile de tip reîncărcabil scoateţi-le din produs. • Dacă se pot scoate, bateriile reîncărcabile consumate trebuie încărcate numai sub supravegherea adultului. • Nu combinaţi baterii alcaline, standard (carbon-zinc) sau reîncărcabile. • Nu amestecaţi baterii noi cu baterii vechi. • Utilizaţi întotdeauna baterii de acelaşi tip sau echivalente cu cele recomandate. • Bateriile trebuie inserate cu polaritatea corectă (+ şi –). • Bateriile epuizate trebuie scoase din produs. • Nu scurt-circuitaţi niciodată capetele bateriilor. • Reciclaţi bateriile în locurile autorizate. • Nu aruncaţi acest produs în foc. Bateriile din interiorul acestuia pot exploda sau elibera lichid.

ИНФОРМАЦИЯ ЗА БЕЗОПАСНОСТТА НА БАТЕРИИТЕ
При изключителни случаи, от батериите може да протече течност, която да причини химическо изгаряне или да повреди продукта. За избягване на потичане е необходимо да:
• Не зареждайте нейзменяеми батерии. • Акумулаторните батерии трябва да се сваля от продукта когато се зареждат. • Акумулаторните батерии трябва да се зареждат само под надзора на възрастен. • Не смесвайте алкални, стандартни (въглерод-цинкови) и презареждаеми батерии. • Не смесвайте стари и нови батерии. • Използвайте еквивалентни батерии от препоръчвания тип. • Необходимо е батериите да се поставят според правилната полярност (+ и –). • Изтощените батерии трябва да се свалят от продукта. • Не допускайте късо съединение на изводите на захранване за батериите. • Изхвърляйте батериите по безопасен начин. • Не изгаряйте продукта. Батериите могат да гръмнат или да потекат.

PATAREIDE OHUTUSINFO
Erandjuhul võivad patareid lekkida ning tekitada nahale põletushaavu või muuta toote kasutuskõlbmatuks. Patareide lekke vältimiseks:
• Ärge laadige tühjaks saanud patareisid. • Kui kasutate akusid, võtke need enne laadimist tootest välja. • Akusid tohib laadida ainult täiskasvanu järelevalve all. • Ärge kasutage korraga eri tüüpi patareisid ja akusid: leelispatareisid, süsinik-tsinkpatareisid, nikkel-kaadmiumakusid. • Ärge kasutage korraga uusi ja vanu patareisid. • Kasutage ainult neid patareisid, mida tootja on soovitanud või mis on nendega sama tüüpi. • Patareide paigaldamisel järgige nende polaarsust (+ ja –). • Eemaldage tühjad patareid tootest. • Ärge lühistage patareide klemme. • Viige kasutusest kõrvaldatud patarei(d) ohtlike jäätmete kogumise kohta. • Ärge põletage kasutusest kõrvaldatud toodet. Toote sees olevad patareid võivad lõhkeda või lekkida.

BATERIJŲ SAUGUMO INFORMACIJA
Tam tikrais išskirtiniais atvejais baterijos gali išsilieti. Taip galima nusideginti arba sugadinti gaminį. Kad išvengtumėte baterijų išsiliejimo:
• Nekraukite pakartotinai neįkraunamų baterijų. • Prieš įkraudami įkraunamas baterijas, išimkite jas iš gaminio. • Pakartotinai įkraunamos baterijos turi būti įkraunamos tik prižiūrint suaugusiems. • Nemaišykite skirtingų tipų elementų: šarminių, standartinių (anglies cinko) ar įkraunamųjų. • Nemaišykite senų ir naujų baterijų. • Naudokite tik rekomenduojamo tipo baterijas arba ekvivalenčias joms. • Baterijas reikia įdėti pagal atitinkamus polius (+ ir –). • Išsikrovusias baterijas išimkite iš gaminio. • Negalima užtrumpinti maitinimo lizdo gnybtų. • Nereikalingas baterijas saugiai pašalinkite. • Laikykite šį gaminį atokiai nuo ugnies. Viduje esančios baterijos gali sprogti arba išsilieti.

BATERIJU DROŠĪBAS INFORMĀCIJA
Izņēmuma gadījumos baterijām var noplūst šķidrums, kas var radīt ķīmisku apdegumu vai sabojāt produktu. Lai izvairītos no bateriju šķidruma tecēšanas:
• Nelādējamās baterijas nav paredzētas atkārtotai uzlādēšanai. • Pirms uzlādēt lādējamās baterijas, izņemiet tās no produkta. • Uzlādējamās baterijas drīkst uzlādēt tikai pieaugušo klātbūtnē. • Nejauciet kopā alkalaina, standarta (oglekla-cinka) un lādējamo akumulatoru baterijas. • Nejauciet jaunas un vecas baterijas. • Ieteicams izmantot vienāda vai līdzvērtīga tipa baterijas. • Ievietojiet baterijas, ievērojot pareizo polaritāti (+ un –). • Izlietotās baterijas ir jāizņem no produkta. • Baterijas nav paredzētas izjaukšanai. • Atbrīvojaties no baterijām droši. • Sargājiet no uguns. Ievietotās baterijas var eksplodēt vai iztecēt.

معلومات عن سلامة البطاريات
في بعض الحالات الاستثنائية، قد تتسرب السوائل من البطاريات وتتسبب في حروق كيميائية مؤذية للجلد أو متلفة للمنتج نفسه. لتفادي حدوث أي تسرب في البطارية:
• يجب عدم شحن البطاريات غير القابلة للشحن.
• يجب عدم وضع البطاريات القابلة للشحن داخل المنتج إذا لم تكن مشحونة جيداً.
• يجب شحن البطاريات القابلة للشحن تحت إشراف الكبار فقط.
• يجب عدم استعمال أنواع البطاريات المختلفة مع بعضها البعض مثل البطاريات القلوية أو البطاريات العادية (الكربون-الزنك) أو البطاريات القابلة للشحن.
• يجب عدم استخدام البطاريات الجديدة والقديمة معاً.
• ينصح باستخدام البطاريات المتماثلة في النوع فقط.
• يجب إدخال البطاريات تبعاً للقطبية الصحيحة (+ و -).
• يجب إزالة البطاريات المستهلكة من المنتج فوراً.
• يجب عدم وصل الأجهزة الطرفية للبطاريات ضمن دائرة كهربائية قصيرة.
• يجب التخلص من البطارية/البطاريات المستهلكة بشكل آمن.
• يجب عدم رمي هذا المنتج للتخلص منه. قد تنفجر البطاريات الموجودة داخل المنتج أو تتسرب منها السوائل الكيميائية.

• Protect the environment by not disposing of this product or any batteries with household waste. This symbol indicates that this product shall not be treated as household waste. Check your local authority for recycling advice and facilities.
• Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit et tout type de piles avec les ordures ménagères. Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être traité comme des ordures ménagères. Consulter les services municipaux de la région pour obtenir des conseils et connaître les centres de recyclage.
• Schützen Sie die Umwelt, indem Sie dieses Produkt und/oder dazugehörige Batterien nicht in den Hausmüll geben. Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt nicht über den Hausmüll entsorgt werden darf. Wenden Sie sich bitte an die zuständigen Behörden hinsichtlich der Entsorgung und Informationen zu öffentlichen Rücknahmestellen.
• Proteggi l'ambiente: non gettare questo prodotto con i rifiuti domestici normali. Questo simbolo indica che il prodotto non rientra nella categoria dei rifiuti domestici. Rivolgersi alle autorità locali competenti per i consigli sul riciclaggio e le relative strutture di smaltimento.
• Denk aan het milieu en zet dit product of batterijen niet bij het huishoudafval. Dit symbool geeft aan dat het product niet bij het huishoudafval mag worden gezet. Win advies in bij uw gemeente en informeer naar faciliteiten voor recycling.
• Ayúdenos a proteger el medio ambiente y no tire este producto ni pilas a la basura doméstica. Este símbolo indica que este producto no debe ser tratado como basura doméstica. Para más información sobre la eliminación correcta de residuos, póngase en contacto con la Junta de Residuos o el Ayuntamiento de su localidad.
• Proteja o ambiente – não coloque este produto no lixo doméstico. Este símbolo indica que este produto não deverá ser tratado como lixo doméstico. Para mais informações sobre conselhos de reciclagem e locais de recolha de lixo, entre em contacto com os organismos locais responsáveis.
• Skydda miljön och kasta inte den här produkten eller några batterier med hushållsavfallet. Den här symbolen indikerar att produkten inte ska hanteras som hushållsavfall. Kontakta din lokala myndighet för information om återvinning.
• Suojele ympäristöä: älä hävitä tuotetta tai paristoja talousjätteen mukana. Tämä symboli osoittaa, että tätä tuotetta ei saa käsitellä talousjätteenä. Kierrätystä ja keräyspalveluja koskevia ohjeita saa paikallisviranomaisilta.
• Beskyt miljøet ved ikke at smide dette produkt ud sammen med husholdningsaffald. Symbolet angiver, at dette produkt ikke skal behandles som husholdningsaffald. Kontakt de lokale myndigheder for oplysninger om genbrugsordninger.
• Ta vare på miljøet ved ikke å kaste dette produktet eller batterier som vanlig avfall. Dette symbolet viser at produktet ikke skal behandles som vanlig restavfall. Kontakt de lokale myndighetene for å få tips om resirkulering.
• Chroń środowisko! Nie wyrzucaj tego produktu oraz jakichkolwiek baterii razem z odpadami z gospodarstwa domowego. Ten symbol oznacza, że ten produkt nie powinien być traktowany jako odpad z gospodarstwa domowego. Dowiedz się od lokalnych władz, jakie są możliwości recyklingu w Twojej okolicy.
• Chraňte životní prostředí a nevyhazujte tento výrobek, ani baterie do domovního odpadu. Tento symbol znamená, že s tímto výrobkem nemá být zacházeno jako s domácím odpadem. Informace o recyklování a sběrnách vám poskytnou příslušné správní úřady (jen v Evropě).
• Chráňte životné prostredie a nevhadzujte tento výrobok, ani batérie do domového odpadu. Tento symbol znamená, že s týmto výrobkom nemá byť zaobchádzané ako s domácim odpadom. O odporúčaniach a zariadeniach na recykláciu vás poinformuje miestny úrad (len v Európe).
• Azzal is óvja a környezetet, ha a háztartási hulladéktól elkülönítve selejtezi a terméket és az elemeket. A szimbólum azt jelenti, hogy a termék nem kezelhető háztartási hulladékként. Forduljon a helyi hatóságokhoz, ahol hulladék-újrahasznosítási tanácsokat kaphat, és hallhat az újrahasznosítható hulladékot gyűjtő helyekről.
• Защитите окружающую среду, утилизируя данное изделие и батарейки отдельно от бытовых отходов. Этот символ означает, что данный продукт не утилизируется как бытовые отходы. Осведомитесь у местных властей о правилах и местах утилизации.
• Προστατέψτε το περιβάλλον. Μην αναθέτετε το προϊόν ή τις μπαταρίες με απόβλητα οικιακής προέλευσης. Αυτό το σύμβολο υποδεικνύει ότι δεν πρέπει να απορρίπτεται το προϊόν ως απόβλητο οικιακής προέλευσης. Συμβουλευτείτε την κατά τόπο αρμόδια αρχή για περισσότερες οδηγίες και πληροφορίες για την ανακύκλωση.
• Çevreyi korumak için bu ürünü ve hiçbir pili evsel atıklarla birlikte çöpe atmayın. Bu işaret, ürünün evsel atık olmadığını göstermektedir. Geri dönüşüm önerileri ve tesisleri için bölgenizdeki yetkililere danışın.
• Захистіть навколишнє середовище, утилізуйте цей виріб чи будь-які батарейки окремо від іншого побутового сміття. Цей символ вказує на те, що цей продукт не є побутовим сміттям. Дізнайтесь у органів місцевого самоврядування про можливості переробки сміття.
• Protejaţi mediul înconjurător şi nu aruncaţi acest produs sau bateriile împreună cu deşeurile menajere. Acest simbol indică faptul că acest produs nu va fi tratat drept deşeu menajer. Luaţi legătura cu autorităţile locale pentru reciclarea acestuia.
• Защитете околната среда, като не изхвърляте този продукт или каквито и да било батерии заедно с битовите отпадъци. Този символ означава, че продуктът не бива да се третира като битов отпадък. Потърсете от местните служби адреси и съвети за рециклиране.
• Hoidke loodust ja ärge visake seda toodet ega ühtegi patareid olmejäätmete hulka. Sümbol osutab, et seda toodet ei tohi käidelda kui olmejääde. Kasutusest kõrvaldatud toote käitlemise kohta saate infot kohalikust omavalitsusest.
• Saugokite aplinką – neišmeskite šio gaminio arba elementų su buitinėmis atliekomis. Šis simbolis nurodo, kad su šiuo produktu negalima elgtis kaip su buitinėmis atliekomis. Informacijos apie perdirbimą ir surinkimo punktus kreipkitės į vietos institucijas.
• Sargājiet vidi, neizmetiet šo produktu vai baterijas kopā ar sadzīves atkritumiem. Šis simbols norāda, ka šo izstrādājumu nedrīkst izmest kopā ar sadzīves atkritumiem. Versieties pie vietējās pārvaldes, lai lūgtu padomu par atkritumu otrreizējās pārstrādes iespējām.

يجب المساهمة في الحفاظ على البيئة بعدم التخلص من هذا المنتج أو أي من البطاريات من خلال رميه في القمامة المنزلية. يشير هذا الرمز إلى أنه لا يجب رمي هذا المنتج في القمامة المنزلية. يجب استشارة الجهات المعنية في منطقتك حول طرق إعادة التدوير والمرافق المعدّة لذلك.

FOR PRODUCT SOLD IN USA
This device complies with Part 15 of the FCC Rules.
Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.
• This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:
• Reorient or relocate the receiving antenna.
• Increase the separation between the equipment and receiver.
• Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
• Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.
NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

POUR LES PRODUITS VENDUS AUX ÉTATS-UNIS
Cet appareil est conforme à l'article 15 de la réglementation de la FCC.
L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes :
(1) il ne doit pas produire de brouillage nuisible, et (2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.
• Cet appareil a été testé et jugé conforme aux limites de la classe B pour un appareil numérique en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour fournir une protection raisonnable contre toute interférence nuisible dans une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut provoquer des interférences sur les communications radio. Cependant, il n'est pas garanti que des interférences ne se produiront pas dans certaines installations. Si cet appareil cause des interférences à la réception radio ou télévisée (ce qui peut être vérifié en éteignant l'appareil puis en le remettant sous tension), l'utilisateur peut tenter de les résoudre en suivant une ou plusieurs des solutions ci-après :
• Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice.
• Augmenter l'espace entre l'appareil et le récepteur.
• Brancher l'appareil sur une prise de courant différente de celle sur laquelle le récepteur est branché.
• Pour obtenir de l'aide, contacter le vendeur ou un technicien radio/télévision expérimenté.
REMARQUE : Tout changement ou modification de cet appareil n'ayant pas été expressément approuvé par les parties responsables de sa conformité peut entraîner l'annulation du droit d'exploitation de l'équipement par l'utilisateur.

FOR PRODUCT SOLD IN CANADA
POUR LES PRODUITS VENDUS AU CANADA
CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)
Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.
L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes :
(1) il ne doit pas produire de brouillage et (2) il doit pouvoir tolérer tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre son fonctionnement.

games™ service.mattel.com

GVD47-KP70-G1_25A

©2021 Mattel. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brook Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjou-etsmattel.fr Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 – 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 -Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 83, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge. Mattel Italy Srl, Via Bracco, 6-MAC 6, 20159 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: Customersrv.italia@mat-tel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 900 102 390 http://www.service.mattel.com/es. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Dystrybutor: Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel AEBE, Εθνάρχου Μακαρίου 1, Κτίριο Κ-2, ΤΚ 17561, Παλαιό Φάληρο. Mattel Oyuncakçılık Tic. Ltd. Şti. İçerenköy Mah., Erkut Sok. A Blok No:12 Üner Plaza Kat:9-10 34752 Ataşehir İstanbul. Tel: 0216 570 75 00. Импортер/Уполномоченная организация: ООО "МАТТЕЛ" Российская Федерация, 105120 Москва, 2-й Сыромятнический переулок, 1; +7 495 287 79 39. Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha1. Вун. Дніпровоська, 1, м. Київ, 04077, Україна. тел.: +380 44 503 65 43. Importator şi distribuitor: Orbico SRL, Şoseaua Viilor, nr. 14,Clădirea C2, Sector 5, Bucureşti, 050156, România. Tel: +40 31 425 99 31, www.orbico.ro Mattel Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Consumer Services: You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Piso 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels. 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0001-20 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2º. Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: fone 0800 575 0780. E-mail: sac.matteldobrazil@mattel.com. Maaletooja: OÜ Rimonne Baltic, Suplse pst 1-E220, 11911 Tallinn, Eesti. tel +372 630 0972. Sia Rimonne Riga, Unijas iela 15b, Riga, Latvija, LV 1039. Telefons: 67563456. Importuotojas: UAB „Rimonne Baltic", Draugystės g.19, 6 blokas, 2 a., Kaunas, LT-51230, Lithuania.