

# PELIOHJEET

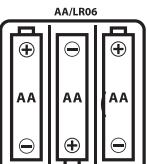
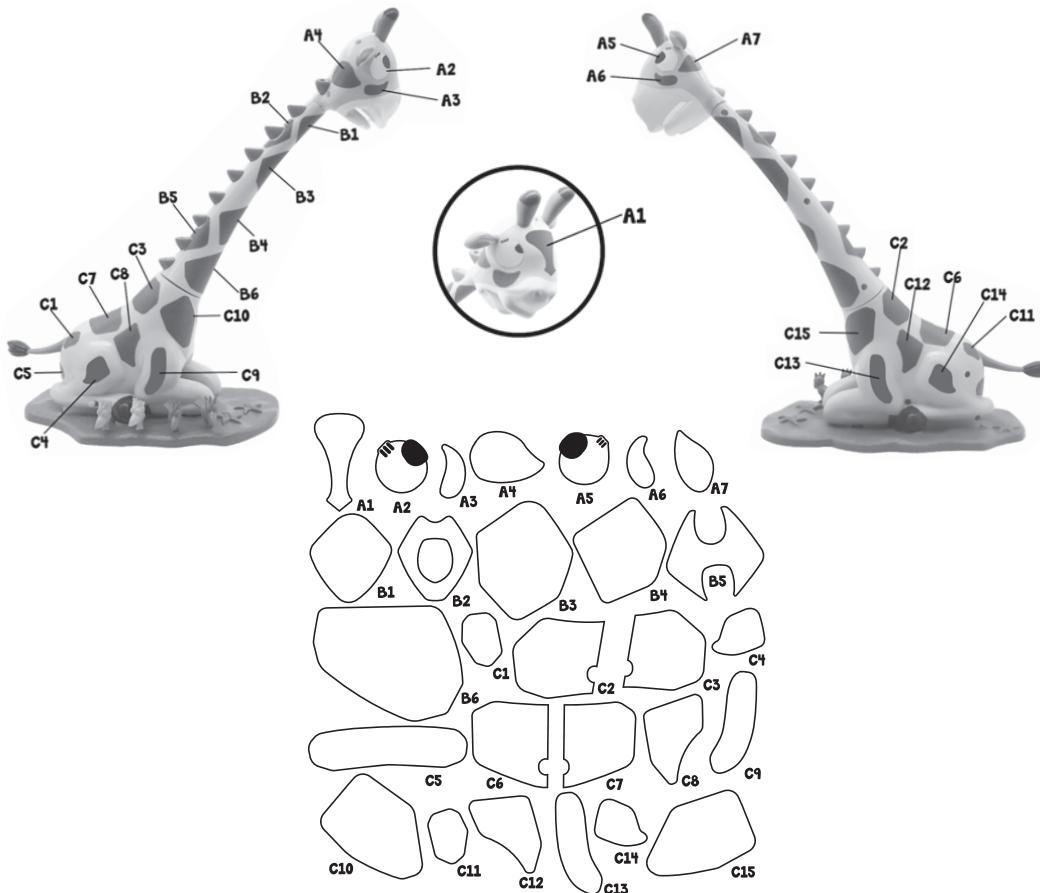
2-4 PELAAJAA  
4+

**SISÄLTÖ:** kirahvi, tarra-arkki, neljä eri väristä lintua, noppa.

## LINNUT OVAT KILPASILLA! KUKA EHTII ENSIMMÄISENÄ KIRAHVIN PÄÄN PÄÄLLE?

### PELIVALMISTELUT:

Liimaa tarra-arkin tarrat kirahviin kuvan osoittamalla tavalla.



Tuote toimii 3 x AA/LR06 -paristolla, eivät sisälly pakkaukseen. Asenna paristot kuvan osoittamalla tavalla.

**VAROITUKSET!** Aikuisen on vaihdettava paristot. Aseta paristot niin, että niiden napaisuus on oikein. Älä käytä erityyppisiä tai uusia ja vanhoja paristoja yhdessä. Älä lataa paristoja, joita ei ole tarkoitettu ladattaviksi. Ladattavat paristot on poistettava lelusta ennen lataamista. Paristot on ladattava aikuisen valvonnassa. Poista lelusta tyhjentyneet paristot. Poista paristot, jos lelua ei käytetä pitkään aikaan. Syöttöliittimiä ei saa oikosulkia. Toimita käytetyt paristot asianmukaiseen jätteiden keräyspisteesseen.

### PELIN KULKU:

Asettakaa kirahvi jalustalle.

Jokaiselle pelaajalle annetaan yksi lintu.

Pelaaja, jolla on pisin kaula, aloittaa pelin painamalla jalustassa olevaa ON-nappulaa.

Kirahvista alkaa kuulua musiikkia.

Aloittaja heittää noppaa ja etenee kirahvin kaulalla nopan osoittamalla tavalla.

Peliä jatketaan heittämällä noppaa vuorotellen myötäpäivään.



**KUVA +1:** Siirrä lintuasi yksi askelma ylöspäin ensimmäiselle vapaalle askelmalle. Jos sinua seuraavalla askelmalla on jo lintu, etene siitä seuraavalle vapaalle askelmalle.



**KUVA +2:** Nouse kaksi askelmaa ylöspäin. Jos paikka on jo varattu, siirry seuraavalle vapaalle askelmalle.



**KUVA -1:** Liiku kirahvin kaulalla yksi askelma alas päin. Jos lähimällä askelmalla on täyttä, siirry sitä alempaan olevalle paikalle.



Jos noppaan on lisäksi kirahvin hännän kuva, pelaaja tekee ensin siirtonsa ja sen jälkeen painaa kirahvia hännästä. Kirahvi alkaa kiemurrella vimmaisesti! Nyt jännitetään, kenен lintu pysyy mukana. Pudonneet linnut aloittavat kiipeämisen aivan alusta.

### PELIN PÄÄTTYMINEN:

Pelin voittaja on se, jonka lintu pääsee ensimmäisenä kiipeämään kirahvin pään päällä olevalle viimeiselle paikalle.



ART. NO. 62020041  
Made in China

**VAROITUS!** Ei soveltu alle 3-vuotiaille. Sisältää pieniä osia.

Tukehtumisvaara. Tuotteen väri ja yksityiskohdat saattavat poiketa kuvastusta.

Säilytä pakaus ja ohjeet myöhempää tarvetta varten.

Poista kaikki pakausmateriaalit ennen tuotteen antamista lapselle.

# ToyRock

Toyrock Oy, Lemminkäisenkatu 46,  
20520 Turku, Finland. [www.toyrock.fi](http://www.toyrock.fi)

[toyrockoy](#) [toyrockoy](#)

# SPELREGLER

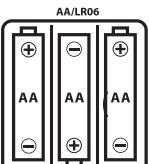
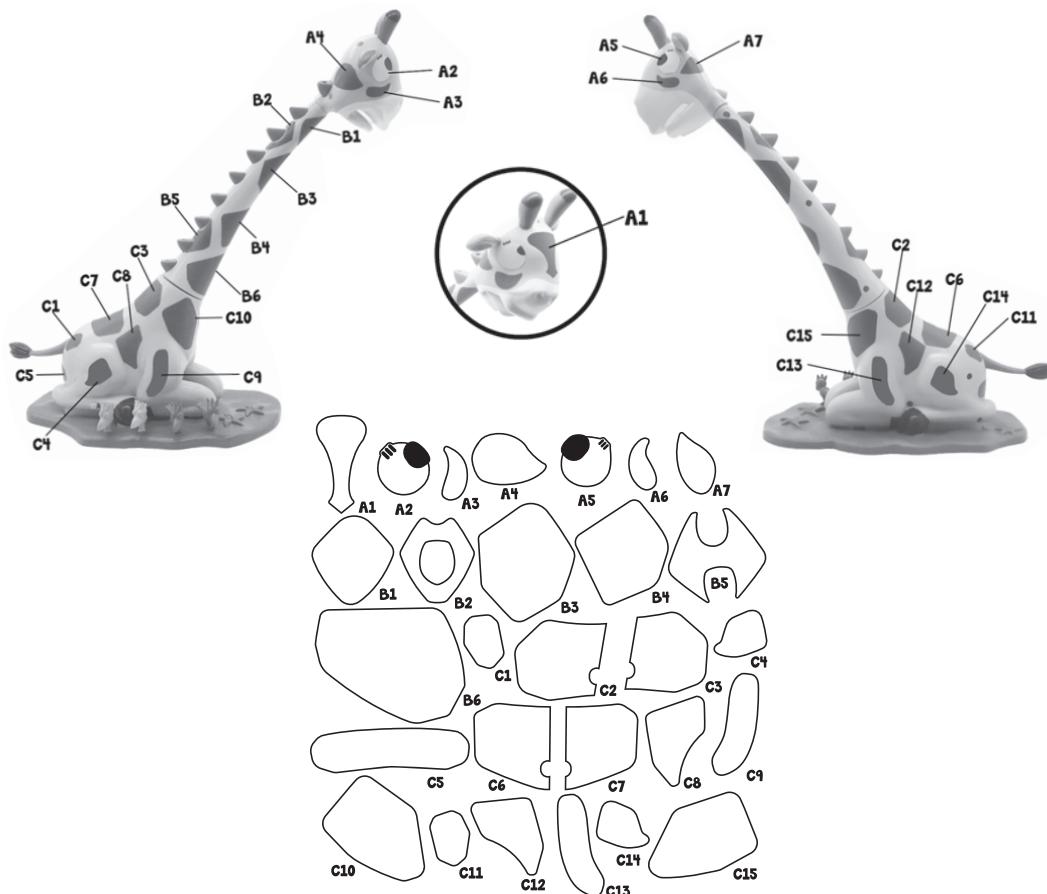
2-4 SPELARE  
4+

**INNEHÅLL:** en giraff, ett klistermärkesark, fyra fåglar, en tärning

**FÅGLARNA TÄVLAR LÄNGS GIRAFFENS HALS. VEM ÄR DEN FÖRSTA ATT NÅ GIRAFFENS HUVUD?**

## FÖRBEREDELSE:

Placera de medföljande klistermärkena på giraffen enligt diagrammet nedan.



Produkten fungerar med 3 x AA/LR06-batterier, ingår inte i förpackningen. Sätt i batterier som visas i bilden.  
**VARNING!** Batterier ska bytas av vuxen. Sätt in batterierna så att polariteten blir rätt. Batterier av olika typ eller förbrukade och nya batterier får ej användas tillsammans. Ladda inte icke laddningsbara batterier. Avlägsna batterierna från leksaken före laddning. Batterier ska laddas under uppsikt av vuxen. Avlägsna tomma batterier från leksaken. Avlägsna batterierna om leksaken inte ska användas på en längre tid. Anslutningsklämmor får inte kortslutas. Lämna förbrukade batterier till rätt avfallsinsamling.

## SPELETS GÅNG:

Placerera giraffen på dess bas. Dela ut en fågel till varje spelare.

Den spelare som har längst hals börjar spelet genom att trycka på "ON"-knappen.

Musik börjar spela.

Spelaren kastar sedan tärningen och börjar tävlingen längs giraffens hals i enlighet med den siffra som tärningen visar.

Spelet fortsätter sedan medurs. Spelarna kastar tärningen och gör sitt drag turvis.



**BILD +1:** Flytta din fågel ett steg framåt, till den första lediga plats som du kan hitta på giraffen. Om följande plats redan är upptagen, ska du flytta fågeln till nästa lediga plats.



**BILD +2:** Flytta din fågel två steg framåt. Ta följande lediga plats, om platsen visar sig vara upptagen.



**BILD -1:** Flytta din fågel ett steg bakåt. Ta följande lediga plats, om platsen visar sig vara upptagen.



Om det finns en bild på en giraffsvans på tärningen, ska du efter att du flyttat fågeln trycka på giraffens svans. Giraffen börjar då vilt röra på sin hals. Nu blir det spännande att se vilken fågel som får fortsätta tävlingen. Om fågeln ramlar av, måste spelaren börja om från början.

## SPELETS SLUT:

Den fågel som först når toppen av giraffens huvud vinner!



ART. NO. 62020041  
Made in China

**VARNING!** Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller små delar. Kvävningsrisk. Produktens färger och detaljer kan avvika från det som beskrivs ovan. Spara förpackningen och reglerna för senare behov. Släng bort all förpackningsmaterial innan du ger produkten till ett barn.