BRUGSVEJLEDNING · INSTRUCTIONS FOR USE
KÄYTTÖOHJEET · BRUKSANVISNING
KÄYTTOOHJE · INSTRUKSJONER FOR BRUK
BRUKSANVISNINGAR · ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

DA - Dæk venligst forbrugerrådgivningen. Oplysninger om genanvendelse på www.imctoys.com/recycling. Kontroller den lokale lovgivning vedrørende dette.
EN - Please dispose of the product responsibly. Information on recycling at www.imctoys.com/recycling. Consult your local legislation on this matter.
FI - Lajittelu kiertää. Tietoja kierrätyksestä osoitteessa www.imctoys.com/recycling. Ota selvää paikallisista lainsäädännöistä tämän suhteen.
SV - Avgränsad återvinning. Information om återvinning på www.imctoys.com/recycling. Konsultera din lokala lagstiftning i detta avseende.
NO - Differensiert resirkulering. Informasjon om resirkulering kan finnes på www.imctoys.com/recycling. Kjøtter deg om dette med din lokale lovgivning.

FREMSTILLET I INDIEN • VALMISTETTU INTIASSA
TILLVERKAD I INDIEN • LAGET I INDIA
• MADE IN INDIA • GEMAAKT IN INDIA
FABRICADO NA INDIA • СДЕЛАНО В ИНДИИ

IMC Toys
IMC.TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172
08224 • Terrassa • Barcelona • Spain
NIF: ES A08667370 • www.imctoys.com
In UK, imported by:
IMC TOYS (UK) LTD. • Unit 1, Somerville Court
Trinity Way • Adderbury • Banbury
OX17 3SN • United Kingdom

Warning!
Advarsel!
Varoitus!
Advarsel!
Varning!
Waarschuwing!
Aterção!
Внимание!

0-3 36 m

Battery requirements:
4x LR6 (AA) 1.5V

6+ 2-4

250423 / 88221IMI •
V0_TOYROCK

© IMC TOYS

DA - DANSK

BRUG OG BRUGSVEJLEDNING
Produkter fra IMC TOYS gennemgår en stram produktionskontrol for at garantere nydelse og sikkerhed for dine børn. De er nemme at bruge og betjene. Vi er sikre på, at dit barn vil få masser af sjov ud af dem. Tak for dit køb af et af vores produkter.
For at se vores omfattende produktkatalog kan du besøge vores website på **www.imctoys.com.**

VIGTIG INFORMATION
BEMÆRKNING FOR FORÆLDRE
Fra 2 til 4 spillere. Anbefalet til spillere i alderen fra 6 år og ældre.
Dette produkt er et legetøj.
For at samle og bruge produktet korrekt er det nødvendigt og tilladeligt med voksent opsyn.
Inden produktet gives til børn, skal al plast, alle bånd og andre objekter, der har været brugt til fastgørelse under transport, fjernes.

BATTERIDRIFT
Udskiftning og ivætning
Dette produkt benytter 4 LR6 (AA) 1.5V alkaline batterier (medfølger ikke). Batterirummet (K) befindes sig i toppen af tornadoen (se fig. 1). Låget over batterirummet frigøres ved at dreje skruen mod uret med en skruetrækker. Tag låget af, og isæt batterierne i henhold til den angivne polaritet (se fig. 2). Sæt derefter låget på igen, og drej skruen med uret for at gøre det fast.
Husk! Udskiftning eller håndtering af batterierne skal altid udføres under opsyn af en voksen.

SAMLING AF PRODUKTET
Gå frem i den rækkefølge, der er vist i de ledsagende illustrationer (se fig. 3), for at samle produktet korrekt.

INTRODUKTION
Velkommen til Tornado Force!
Vores får græsser fredeligt og frit på de grønne enge, men katastrofen lurer i form af en kæmpestor og ond tornado, som river alt op på sin vej.
Som ansvarlige hyrder er det vores ansvar at få vores flok i sikkerhed og føre dem sikkert frem til folden, men det er slet ikke så nemt, som det ser ud.
Desuden påvirker vores beslutninger også de andre spillere flokke.
Den første spiller, som får sin flok i sikkerhed, er vinderen!
Der er mange farer og fælder på vejen, og tornadoen venter altid og skifter hele tiden retning.
Held og lykke!

SÅDAN SPILLE DU
SPILLETS MÅL
Målet er at redde to af de fire får (F) i din flok (se fig. 0), og føre dem i sikkerhed i folden.
Du kan også spille i udfordringstilstand, hvor målet er at redde alle fire får (F) i din flok og føre dem i sikkerhed i folden.

KLARGØRING AF SPILLET (se fig. 4).
Placer spillepladen på bordet, og gå frem som følger:
1. Placer tornadoen midt på spillepladen.
2. Læg de to terninger og de to indhegninger tæt på spillepladen.
3. Hver spiller skal vælge en farve blandt de fire tilgængelige farver, og placere sine fire får (F) i startfeltet med den pågældende farve.
4. Den yngste spiller starter spillet.

Spilmuligheder (fra 2 til 4 spillere):
Direkte duel (2 spillere) – Spillerne placerer sig skråt over for hinanden, så de sidder ansigt til ansigt ved spillepladen.
Alle mod alle (3 til 4 spillere) - Hver spiller vælger en farve for at starte spillet.

SPILLETS DYNAMIK:
TURENES RÆKKEFØLGE OG STRUKTUR
Ved hver tur skal spilleren kaste terningerne på spillepladen. Talterningen angiver antallet af felter, som spilleren skal gå frem med et af sine får (F). Handlingstegningen angiver den handling, som kan udføres under den pågældende tur.

***BEVÆGELSE:**
Når du har kastet talterningen, kan du flytte et af dine får (F) det antal felter, som tallet på terningen viser (1, 2, 3, 4, 5 eller 6). Du kan ikke lande på et felt, som allerede er optaget, men du kan springe over det. Så, hvis du når et felt, som er optaget, kan du springe over det og fortsætte med at gå fremad eller gå rundt om det ved at flytte til et af de tilstødende felter. To får (F) må aldrig lande på det samme felt (se fig. 5).

***HANDLINGER:**
- **Får:** Hvis handlingstegningen viser et får (F) (INSERT SHEEP SYMBOL), betyder det, at du ikke skal gøre noget, men at du simpelthen mister din tur.
- **Flyt tornadoen:** Hvis handlingstegningen viser en tornado (INSERT TORNADO SYMBOL), skal du flytte tornadoenheden (et felt) til en af de fem positioner, der er på spillepladen. Tornadoen skal være tændt hele tiden på vejen fra et felt til et andet, så den fanger det eller de får, der står tæt på dens bane (se fig. 6).
- **Gærde:** Hvis handlingstegningen viser et gærde (INSERT FENCE SYMBOL), kan du flytte et gærde, der er i spil, eller placere et nyt, lige hvor du vil.

Men, pas på: gærderne lukker stierne! Hvis du flytter et af dine får (F) frem, og du steder på et gærde, er du nødt til at gå rundt om det for at fortsætte. Du kan ikke krydse det eller springe over det.
Gærderne kan også afskære tornadoens bane og forhindre den i at følge en af dens ruter. VIGTIGT! Tornadoen kan ikke spærres helt inde med gærder (der skal altid være en retning åben) (se fig. 7).
Gærderne må ikke blokere indgangen til foldene (se fig. 8).

SPILLET SLUTTER, NÅR:
Kort spil: En spiller redder to af de fire får (F) i sin flok og får dem i sikkerhed i folden.
Udfordringstilstand: En spiller redder alle fire får (F) i sin flok og får dem i sikkerhed i folden.

GRUNDLÆGGENDE REGLER
Spilleplade: Nogle af felterne på spillepladen har særlige funktioner:

-Felt med helle: Hvis ét får (F) bliver fanget af tornadoen, men du har held til at gribe det i luften, kan du sætte det på et "tørt og beskyttet helle", som ikke er optaget (se fig. 9). Hvis alle disse felter er optaget, kan du lande på et hvilket som helst felt på spillepladen. Hvis du har et får (F) på et felt med helle, skal du flytte det, når det bliver din tur næste gang, så feltet igen bliver frit.

- Felt med underjordisk tunnel: Nogle af felterne på spillepladen tjener som trin, der giver adgang til en underjordisk tunnel, som gør det muligt at bevæge sig meget hurtigere over spillepladen. Der er tre tunneller, der er markeret med orange, og tre markeret med blåt. Det er kun tunneler med den samme farve, der kan bruges sammen: Orange med orange og blå med blå. Du kan ikke gå ned i en orange tunnel fra en blå tunnel og omvendt. Hvis du under din tur, når du går frem efter at have kastet talterningen, kommer til en tunnelindgang, kan du enten gå ind i tunnellen og komme ud på trinnet på den anden side, eller du kan fortsætte fremad uden at gå ind i tunnellen. VIGTIGT! Du kan kun gå gennem tunnellen fra spillepladens yderkant til den nærmeste udgang inde på spillepladen og omvendt (se fig. 10).

- Tornadofelter: Tornadoen bevæger sig over en serie af særlige punkter på spillepladen. Når handlingstegningen viser en tornado, skal den pågældende spiller flytte tornadoen til en position ved siden af det felt, hvor den stod. Tornadoen skal være tændt hele tiden på vejen fra et felt til et andet, så den fanger det eller de får, der står tæt på dens bane (se fig. 6).

- Alle øvrige felter på spillepladen har ingen restriktioner, og fårene (F) kan frit passere over dem (flod, træer, sten langs tornadoens bane osv.).

ANDRE REGLER:
- Hvis ét får (F) fanges af tornadoen og flyver væk, skal du gå tilbage til startfeltet.

- Hvis der er to eller flere felter mellem to gærder, kan tornadoen passere mellem dem. Hvis ikke, så er den bane blokeret, og tornadoen kan ikke flytte sig den vej (se fig. 11).

FEJLFINDING
Hvis tornadoens sugestyrke er lavere end normalt, betyder det, at batterierne er opbrugt og skal udskiftes. Hvis der opstår en blokering, kan produktet nulstilles ved at tage batterierne ud af batterirummet, og sætte dem i igen.

RENGØRING:
Produktets overflade må kun rengøres med håndkraft. Brug en letfugtet klud eller tørt skum, hvis det er nødvendigt, og tør straks efter med en tør klud.

Produktet må ikke benyttes, før det er helt tørt. Hvis ernheden bliver vådt, så sluk for den og tag øjeblikkeligt batterierne ud. Tør batterirummet med en tør klud. Lad batterirummet være åbent, indtil det er helt tørt. Du kan bruge en hårtørrer til at fremskynde tørringen. Forsøg ikke at bruge produktet, før det er helt tørt.

ANBEFALINGER FOR ANSVARLIG BRUG OG BESKYTTELSE AF MILJØET
Anbring al transportemballage, papp, plast m.m. i rette genbrugscontainere. Hvis du ikke længere vil have legetøjet, og det stadig fungerer, skal du ikke smide det ud. Husk, at andre kan have glæde af det, og sug organisationer der indsamler disse.

Du må ikke smide produkt ud sammen med husholdningsaffaldet, når det ikke længere fungerer.
Aflever det på den lokale genbrugsstation.
Brugeren må ikke smide produkter, der er mærket med WEEE-symbolet (en overstreget skraldespand), ud men skal aflevere det på en genbrugsstation, der modtager elektrisk og elektronisk udstyr.
Benyt genopladelige batterier, hvor det er muligt. Husk at slukke for legetøjet, når du er færdig med at lege med det, og fjern batterierne hvis det ikke skal bruge i længere tid.
Se symbolet på produktet, i brugsvejledningen eller på emballagen for yderligere information. Materialerne kan genbruges i henhold til deres mærkning. Hvis du genbruger materialer, eller finder måder at genbruge gamle apparater, yder du et betydeligt bidrag til beskyttelse af miljøet.
Hent information på nærmeste genbrugsstation eller hos de lokale myndigheder.

SIKKERHED
ADVARSLER!
- Advarsel, ikke egnet til børn under 3 år. Inneholder små deler som kan svelges. Kvelningsfare.
- Vennligst opptevar emballasjen for fremtidig referanse silden den inneholder svært viktig informasjon.
- Vennligst merk at på grunn av teknisk forbedringer kan dette produktet avvike fra det som vises på illustrasjonen.
- Dette produktet krever 4 typs LR6 (AA) 1,5 V-batterier (ikke inkludert).
- Batteriene er akkumulatorene må settes inn i henhold til polariteten som er angitt på illustrasjonen.
- Brukte batterier eller akkumulatorer må fjernes fra leketøyet. Unnlatelse av å gjøre dette kan forårsake skade.
- Ikke bland gamle og nye batterier.
- Ikke bland forskjellige typer batterier.
- Bruk kun de batteriene som er anbefalt av produsenten, eller tilsvarende.
- Ikke-oppladbare batterier må ikke lades.
- Batteripolene må ikke kobles sammen eller kortsluttes.
- Utskifting eller håndtering av batterier bør alltid gjøres under tilsyn av en voksen.
- Ta ut batteriene fra batterirommet hvis enheten ikke skal brukes i en lengre periode.
- Vennligst respekter miljøet og sett brukte batterier i beholderne som følger med.
- Oppladbare batterier skal fjernes fra leketøyet før de lades.
- Oppladbare batterier skal kun lades under oppsyn av voksne.
- Dette produktet oppnår bedre ytelse ved bruk av alkaliske batterier.
- Les instruksjonene for bruk, følg disse og opbevar dem for senere reference.
- I miljøet med radiofrekvensinterferens kan produktet ikke fungere og vil bli normalt igjen etter fjerning av interferensen.
- I miljøet med elektrostatisk utladning kan produktet ikke fungere og kreve at brukeren tilbakestiller det. (Ta ut batterierne og sett dem inn igjen.)
- I miljøet med transientstrøm kan produktet ikke fungere og kreve at brukeren tilbakestiller det. (Ta ut batterierne og sett dem inn igjen.)
- Fjern alle deler fastgjort på å forte og beskytte produktet under transport for du gir det videre til barn (plastbånd, etiketter, ledninger osv.).

IMPORTANT INFORMATION
NOTE FOR ADULTS
For 2 to 4 players. Recommended for players aged 6 years and over.
The product is a toy.
To assemble and use the product correctly, the supervision of an adult is needed and recommended.
Before giving the product to children, first remove all plastic, wires and any other object designed to fasten it dur-ing transport.

OPERATION WITH BATTERIES
Replacement and installation
This products requires 4 LR6 (AA) 1.5V alkaline batteries (not included). The battery compartment (K) is located at the top of the tornado (see fig. 1). Using a screwdriver, turn the screw in an anticlockwise direction to release the battery compartment lid. Remove the lid and insert the batteries in accordance with the indicated polarity (see fig. 2). Then replace the lid and turn the screw clockwise to secure it.
Remember! The batteries must always be replaced or handled under the supervision of an adult.

ASSEMBLING THE PRODUCT
To assemble the product correctly, follow the sequence shown in the images provided (see fig. 3).

INTRODUCTION
Welcome to Tornado Force!
Our sheep are grazing peacefully and freely in the green meadows, but disaster is looming in the form of a huge, evil tornado that will tear up everything in its path.
As responsible shepherds, our mission is to get our flock to safety and lead them safely to the pens, but this is not as easy as it seems.
What's more, our decisions will have an effect on the flocks of other players.
The first player to get their flock to safety is the winner!
The path hides many perils and traps, and the tornado will always be waiting and changing direction.
Good luck!

HOW TO PLAY
GAME OBJECTIVE
The objective is to save two of four sheep (F) (see fig. 0) in your flock and lead them safely to the pen.
You can also play in the challenge mode, where the objective is to save the four sheep (F) in your flock and lead them safely to the pen.

PREPARING THE GAME (see fig. 4)
After setting up the board, proceed as follows:
1. Place the tornado in the centre of the board.
2. Leave the two dice and the two fences close to the board.
3. Each player must choose a colour from the four available colours and place their four sheep (F) in the start-ing areas in their respective colours.
4. The youngest player goes first.

Game options (from 2 to 4 players):
Face-off duel (2 players) - Each player adopts a diagonal position with respect to the other player, facing each other on the board.
All against all (3 to 4 players) – Each player chooses a colour to start the game.

GAME DYNAMICS:
ORDER AND STRUCTURE OF THE TURNS
In each turn, each player throws the dice on the board. The number dice indicates the number of squares the player must move forward with one of their sheep (F). The action dice indicates the action that can be performed during that turn.

***MOVEMENT:**
After throwing the movement dice, move one sheep (F) as many squares as the number on the dice (1, 2, 3, 4, 5 or 6). You cannot land on a square that is already occupied, but you can jump over it. So, if you reach a square that is occupied, you can jump over it and continue to move forward or go around it by moving to one of the adjacent squares. Two sheep (F) must never land on the same square (see fig.5).

***ACTIONS:**
- **Sheep:** If a sheep (F) comes up on the action dice (INSERT SHEEP SYMBOL), this means you don't have to do anything and simply miss a turn.
- **Move the tornado:** If a tornado is shown on the action dice (INSERT TORNADO SYMBOL), move the tor-nado unit one square to any of the five positions established on the board. The tornado must be func-tioning continuously during the entire path between one square and another, picking up the sheep (F) close to its path (see fig. 6).
- **Fence:** If the fence symbol is shown (INSERT FENCE SYMBOL), you can move one fence in play or put a new one wherever you want.

But be careful: the fences close paths! If you move forward with any of your sheep (F) and you come to a fence, you must go around it in order to continue. You cannot cross it or jump over it.

The fences can also cut off the path of the tornado and prevent it from following any of its routes. IM-PORTANT! The tornado cannot be blocked by the effect of the fences (there must always be one direc-tion available) (see fig. 7).
The fences cannot block the entrance to the pens (see fig. 8).

THE GAME ENDS WHEN:
Short Game: A player saves two of four sheep (F) in their flock and gets them safely to the pen.
Challenge Mode: A player saves the four sheep (F) in their flock and gets them safely to the pen.

BASIC RULES
Board: Some of the squares on the board have a special function:
- Safe landing square: If your sheep (F) is picked up by the tornado and you manage to catch it in the air, you can put it on an unoccupied "safe landing square" (see fig. 9). If all these squares are occupied, you can land on any square on the board. If you have a sheep (F) on a safe landing square, you must move it during the next turn and leave that square free.

-Underground tunnel square: Some of the squares on the board serve as steps for passing through an underground tunnel, allowing you to move much more quickly across the board. There are three tunnels marked in orange and three in blue. The orange tunnels can only interact with the orange ones and the blue tunnels with the blue ones. You cannot emerge to an orange tunnel from a blue tunnel and vice versa. If, when you throw the movement dice, you move forward a few squares during your turn and you come to a tunnel entrance, you can either enter and come out at the other end of the steps or continue to move forward on the squares without entering the tunnel. IMPORTANT! You can only pass through the tunnel from outside the board to the nearest exits inside the board and vice versa (see fig. 10).

- Tornado squares: The tornado moves through a series of special points on the board. When the tornado symbol comes up on the action dice, the player in question must move the tornado to a position adjacent to the one they have left. The tornado must be functioning continuously during the entire path between one square and another, picking up the sheep (F) close to its path (see fig. 6).

- All the other squares on the board have no restrictions and the sheep (F) can pass freely through them (riv-er, trees, stones along the tornado's path, etc.).

OTHER RULES:
- If your sheep (F) is picked up by the tornado and flies away, you must go back to square one.

- If the space between two fences is two squares or more, the tornado can pass between them. Otherwise that path will be blocked and the tornado will not be able to move along it (see fig. 11).

TROUBLESHOOTING
If the tornado aspiration level is lower than normal, this means the batteries have run down and they must be replaced. In the event of a blockage, to reset the product, remove the batteries from the battery compartment and replace them.

CLEANING:
Only wash the surface of the product by hand. Use a cloth slightly dampened with water or dry foam, if neces-sary, and then dry immediately with a dry cloth

Do not use it until it is completely dry. If the equipment becomes wet, turn it off and remove the batteries immedi-ately. Dry the battery compartment with a dry cloth. Leave the battery compartment open until it is completely dry. If you wish, use a hairdryer to speed this process up. Do not try to use the unit until it is completely dry.

RECOMMENDATIONS FOR RESPONSIBLE USE AND FOR PROTECTING THE ENVIRONMENT
Put all the transport packaging, cardboard, plastic, etc, in the recycling containers in your neighbourhood.
If you no longer want the toy and it still works, do not throw it away. Remember that other people can still enjoy it, and find bodies or associations that can give it to them.
You must not throw the product away in a rubbish bin when it is no longer any use.
Use your community recycling services.
Products labelled with the WEEE symbol (a crossed-out rubbish bin) indicate that the end user must not throw the product away and that it must be taken to a recycling point for electrical and electronic devices.
Use rechargeable batteries whenever possible. Remember to turn off the toy if you have finished playing with it and take out the batteries if you are not going to be using it again for a long time.
Consult the symbol on the product, in the user manual or on the packaging for more information. The materials are recyclable in accordance with their markings. If you recycle materials or find ways to reuse old devices, you make a considerable contribution to protecting the environment.
Please consult the nearest recycling centre or local authorities.

EN - ENGLISH

USE AND OPERATING INSTRUCTIONS
IMC TOYS products undergo strict production controls to guarantee the enjoyment and safety of your children. They are easy to use and operate. We are certain that they will provide your children with great entertainment. Thank you for purchasing one of our products.
To consult our extensive product catalogue, please visit our web page at **www.imctoys.com.**

PELIN KULKU
PELIN TAVOITE
Tavoitteena on pelastaa kaksi laumasi neljästä lampaasta (F) (ks. kuva 0) ja johdattaa ne turvallisesti aitaukseen.
Voit pelata myös haastavassa pelitilassa, jossa tavoitteena on pelastaa laumasi neljä lammasta (F) ja johdattaa ne turvallisesti aitaukseen.

PELIN VALMISTELU (ks. kuva 4)
Kun pelilauta on valmistettu, jatka seuraavasti:
1. Aseta tornado laudan keskelle.
2. Jätä kaksi noppaa ja kaksi aitaa lähelle lautaa.
3. Kunkin pelaajan on valittava yksi väri neljästä värivaihtoehdosta ja asetettava neljä lammastaan (F) vastaavan värisille aloitusalueille.
4. Nuorin pelaajista aloittaa.

Pelivaihtoehdot (2–4 pelaajaa):
Kaksintaistelu (2 pelaajaa) - Kumpikin pelaaja on vinottain toisen pelaajaan nähden, toisiaan vastakkain laudalla.
Kaikki vastaan kaikki (3–4 pelaajaa) – Kukin pelaaja valitsee värin, jotta pelin voi aloittaa.

PELAAMINEN:
ELIVUORO!
Kukin pelaaja heittää vuorollaan noppaa laudalla. Numeronoppa osoittaa ruutujen määrän, jonka verran pelaajan on liikuttava eteenpäin yhdellä lampaistaan (F). Toimintonoppa osoittaa toiminnon, joka voidaan suorittaa kyseisellä vuorolla.

***LIIKKUMINEN:**
Kun liikkumisnoppaa on heitetty, liikuta yhtä lammasta (F) nopan numeron osoittaman ruutujen määrän verran (1, 2, 3, 4, 5 tai 6). Et voi jäädä ruutuun, joka on jo varattu, mutta voit hypätä sen yli. Jos siis osut varattuun ruutuun, voit hypätä sen yli ja jatkaa liikkumista eteenpäin tai kiertää sen liikkumalla yhteen viereisistä ruuduista. Samassa ruudussa ei saa koskaan olla kahta lammasta (F) (ks. kuva 5).

TOIMINNOT

Lammas: Jos toimintonoppalla tulee lammas (F) (LISÄÄ LAMMASSYMBOLI), tämä tarkoittaa, ettei sinun tarvitse tehdä mitään – sinulta jää vain vuoroni väliin.

Liikuta tornadoa: Jos toimintonoppalla tulee tornado (LISÄÄ TORNADOSYMBOLI), liikuta tornadoa yhden ruudun verran mihin tahansa laudan viidestä sijainnista. Tornadon täytyy toimia jatkuvasti koko kulkureittillä yhden ja toisen ruudun välillä ja poimia lampaat (F), jotka ovat lähellä sen kulkureittiä (ks. kuva 6).

Aita: Jos aitasymboli tulee näkyviin (LISÄÄ AITASYMBOLI), voit liikuttaa yhtä pelissä olevaa aitaa tai asettaa uuden milhin tahansa haluat.

Mutta ole varovainen: aidat sulkevat kulkureittejä! Jos liikut eteenpäin mitä tahansa lampaistasi (F) ja tulet aidan luo, sinun on kierrettävä se, jotta voit jatkaa. Et voi yhtää sitä tai hyppää sen yli.
Aidat saattavat myös tukkeuttaa tornadon kulkureitin ja estävät sitä seuraamasta reittejään. TÄRKEÄÄ! Tornadon kulkua ei voi estää aidoilla täysin (yhden suunnan on oltava aina avoinna) (ks. kuva 7).
Aidat eivät voi tukkia pääsyä aitaukseen (ks. kuva 8).

PELIN PÄÄTTYMINEN:
Lyhyt peli: Pelaaja pelastaa kaksi laumansa neljästä lampaasta (F) ja saa ne turvallisesti aitaukseen.

Haastava pelitila: Pelaaja pelastaa laumansa neljä lammasta (F) ja saa ne turvallisesti aitaukseen.

PERUSSÄÄNNÖT
Lauta: Osalla laudan ruuduista on erityistoimintoja:

- Turvallinen laskeutumisruutu: Jos tornado poimii lampaan (F) ja saat otettua sen kiinni ilmassa, voit asetta sen vapaaseen "turvalliseen laskeutumisruutuun" (ks. kuva 9). Jos kaikki nämä ruudut ovat varattuja, voit laskeutua mihin tahansa laudan ruutuun. Jos sinulla on lammas (F) turvallisessa laskeutumisruudussa, sinun on liikuttelava sitä seuraavalla vuorolla ja jätettävä kyseinen ruudun vapaaksi.

- Maanalainen tunneliin reutu: Osa laudan ruuduista toimii askelmina, joista pääset kulkemaan maanalaisen tunnelin läpi, jolkin pääset liikkumaan laudalla paljon nopeammin. Oranssilla merkittyjä tunneleita on kolme ja sinisellä merkittyjä kolme. Oranssit tunnelit voivat toimia vain oranssien kanssa ja siniset vain siniisten kanssa. Et voi tulla oranssiin tunneliin siniseltä tunnelista ja päinvastoin. Jos liikkumisnoppaa heittäessasi liikut muutaman ruudun eteenpäin vuorollasi ja luet tunnelin suuakolle, voit joko menmä sisään ja tulla ulos askelmien toisesta päästä tai jatkaa liikkumista eteenpäin ruudulla menemättä tunneliin. TÄRKEÄÄ! Voit kulkea tunnelin läpi vain laudan ulkopuolella lähimpän uloskäynteihin laudan sisällä ja päinvastoin (ks. kuva 10).

- Tornadon ruudut: Et tornado se desplaza por unos puntos específicos del Tornado liikkuu laudan erikoiskohissa. Kun toimintonoppalla tulee tornadosymboli, kyseessä olevan pelaajan on liikuteltava tornado pakkaan, joka on sen paikan vieressä, josta hän lähti. Tornadon täytyy toimia jatkuvasti koko kulkureittillä yhden ja toisen ruudun välillä ja poimia lampaat (F), jotka ovat lähellä sen kulkureittiä (ks. kuva 6).

- Muilla laudan ruuduilla ei ole rajoituksia, ja lampaat (F) voivat kulkea vapaasti niiden läpi (joki, puut, kivet tornadon kulkureittilä jne.).

MUUT SÄÄNNÖT
- Jos tornado poimii lampaasi (F) ja se lentää pois, sinun on palattava aloitusruutuun.

- Jos kahden aidan välillä on tilaa kahden ruudun verran tai enemmän, tornado pääsee kulkemaan niiden välillä. Muutoin kulkureitti on estetty, eikä tornado pääse liikkumaan sitä pitkin (ks. kuva 11).

VIANETSINTÄ
Jos tornadon imuteho on normaalia heikompi, paristot ovat kuluneet ja ne on vaihdettava. Jos esiintyy hakos, nollaa tuote poistamalla paristot paristolokerosta ja asettamalla ne takaisin.

PUHDISTAMINEN:
Pese tuotteen pinta vain käsin. Käytä liinaa, joka on kostutettu kevyesti vedellä, tai käytä tarvittaessa kuivavaahtoa ja kuivaa sitten välittömästi kuivalla liinalla.

Älä käytä leikua, ennen kuin se on täysin kuiva. Jos laite kastuu, katkaise sen virta ja poista paristot välittömästi. Kuivaa paristotila kuivalla liinalla. Jätä paristolokero avoimeksi, kunnes se on täysin kuivunut. Voit käyttää myös hiustenkuivaajaa kuivumisprosessin nopeuttamiseen. Älä käytä sähkökeissa ennen kuin se on täysin kuiva.

SUOSITUKSET VASTUULLISEEN KÄYTTÖÖN JA YMPÄRISTÖN SUOJELUUN
Aseta kaikki kuljetuksen pakkuaiset, pahvit, muovit jne. asuinlähiösi kierrätysasiaan.
Mikäli et enää halua leluja ja se on vielä toimiva, älä heitä sitä pois. Muista että muut voivat vielä nauttia siitä ja etsi organisaatioita tai järjestöjä jotka voivat antaa sen niille.
Tuoteista ei saa heittää roskakoriin, kun sitä ei enää käytetä.
Käytä paikallisia kierrätyspalveluja.
Lopputuotteissä ei saa heittää pois tuotetta, joissa on WEEE-symboli (jätesäiliö, jonka yli on vedetty risti), vaan ne on vietävä sähkö- ja elektroniikkalaitteiden kierrätyspisteeseen.
Käytä aina kun siihen on mahdollisuus uudelleen ladattavia paristoja. Muista kytkeä lelu pois päältä mikäli olet lopetanut sillä leikkimisen ja poista paristot mikäli et tule käyttämään lelua pitkään aikaan.
Tarkista tuotteen symboli ja katso siitä lisätiedot käyttöohjekirjassa tai tuotepakkauksessa. Materiaalit ovat kierrätettävät merkintöjensä mukaisesti.
Jos kierrätät materiaaleja tai löydät tapoja joilla voidaan uudelleen käyttää vanhoja laitteita, myötävaikutat ympäristönsuojeluun.
Kysy ohjeitä lähimmistä kierrätyskeskuksesta tai paikallisilta viranomaisilta.

TURVALLISUUS VAROITUKSET!
- Varoitus. Ei sovella alle 3-vuotiille lapsille. Pittää sisältämän pieniä osia jotka saattavat tulla niellyksi lasten osalta. Tukehtumisvaara.
- Pidä pakkaus tulevaisuutta varten koska se sisältää hyvin tärkeitä tietoja.
- Huomaa, että tekniisten parannusten vuoksi tämä tuote saattaa olla erilainen kuin kuvissa näkyvä tuote.
- Tuotteeseen tarvitaan 4 kpl typpin LR6 (AA) 1,5 Vn paristoa (eivät sisälly toimitukseen).
- Paristot tai akut on asetettava kuvassa näkyvän napaisuuden mukaisesti.
- Käytetyt paristot tai akut on poistettava lelusta. Jos näin ei tehdä, leku voi vaurioituta.
- Älä käytä vanhoja paristoja ja uusia paristoja yhdessä.
- Älä käytä erityyppisiä paristoja yhdessä.
- Käytä vain valmistajan suosittelemia paristoja tai vastaavia.
- Ei-ladattavia paristoja ei saa ladata.
- Paristojen napoja ei saa silloittaa tai asettaa oikosulkuun.
- Paristoja saa vaihtaa tai käsitellä ainoastaan aikuisen valvonnassa.
- Poista paristot lokerosta, jos laitetta ei aiota käyttää pitkään aikaan.
- Kunnioita ympäristöä ja ole käytetyt paristot tarkoitukseen varattuihin säiliöihin.
- Ladattavat paristot on poistettava lelusta ennen latausta.
- Ladattavat paristot saa ladata vain aikuisen valvonnassa.
- Tuote toimii paremmin alkaliparistoja käyttäessä.
- Lue ohjeet ennen käyttöä, noudata niitä ja säilytä ne tulevaa tarvetta varten.
- Laite voi toimia väärin ympäristössä, jossa esiintyy radiotaajuushiiriöitä, ja se palaa normaalin toimintaan häiriöiden poistamisen jälkeen.
- Laite voi toimia väärin ympäristössä, jossa esiintyy sähköistaattinen purkaus, ja käyttäjän on nollattava laite. (Ota paristot pois ja aseta ne takaisin sisään.)
- Laite voi toimia väärin ympäristössä, jossa esiintyy transientipurske, ja käyttäjän on nollattava laite. (Ota paristot pois ja aseta ne takaisin sisään.)
- Poista kaikki tarvikkeet, joilla tuote on kiinnitetty ja suojattu kuljetuksen ajaksi, ennen kuin annat tuotteen lapsille (muovisiot, tarrat, kiinnityslangat jne.).

FI - SUOMI

KÄYTTÖOHJEET
IMC TOYS tuotteet käyvät läpi erittäin perusteellisen tuotannon valvonnan jolla taataan lasten turvallisuus ja tuotteesta nautiminen. Ne ovat helppokäyttöisiä. Olemme vakuuttuneita että ne antavat lapsellesi ylihyttävä hetkiä. Kiitos siitä että ostitte yhden tuotteistamme.
Voit tarkastella laajamittaista tuotekuvastoamme verkkosivuillamme osoitteessa **www.imctoys.com**

TÄRKEITÄ TIETOJA
HUOMAUTUS AIKUISILLE
2–4 pelaajalle. Suosittelaan vähintään 6-vuotiaille pelaajille.
Tuote on leku.
Aikuisen valvontaa tarvitaan ja suosittelaan tuotteen asianmukaista kokoamista ja käyttää varten.
Ennen kuin annat tuotteen lapsille, poista siitä kaikki muoviosat, kiinnityslangat ja muut tarvikkeet, joilla se on kiinnitetty kuljetuksen ajaksi.

PARISTOKÄYTTÖ
Paristojen vaihtaminen
Tuotteeseen tarvitaan 4 kpl LR6 (AA) 1,5 V -alkaliparistoa (eivät sisälly toimitukseen). Paristolokero (K) on tornadon yläosassa (ks. kuva 1). Vapauta paristolokeron kansi kääntämällä ruuvia ruuvitaltalla vastapäivään. Poista kansi ja aseta paristot osoitetun napaisuuden mukaisesti (ks. kuva 2). Aseta sitten kansi takaisin ja kiinnitä ruuvi kääntämällä sitä myötäpäivään.
Muistal! Paristoja saa vaihtaa tai käsitellä ainoastaan aikuisen valvonnassa.

TUOTTEEN KOKOAMINEN
Noudata kuvissa näkyvää järjestystä tuotteen kokoamiseksi oikein (ks. kuva 3).

JOHDANTO
Tervetuloa Tornado Forceen!
Lampaamme laidunta rauhallisesti ja vapaasti vihreillä niityillä, mutta tuho häämöttää: tuloasa on valtava, paha tornado, joka tuhoaa kulkureittitään kaiken.
Vastuullisina paimeninta tehtävämme on viedä laumamme turvaan ja johdettaa se turvallisesti aitauukseen, mutta se ei aina helppoa kuin miltä se näyttää.
Lisäksi päätöksemme vaikuttavat muiden pelaajien laumoihin.
Ensimmäinen paisaja, joka saa laumansa turvaan, on voittaja!
Reitillä piilee monia vaaroja ja ansoja, ja tornado on aina odottamassa ja vaihtamassa suuntaansa.
Onnea pelin!

PELIN TAVOITE
Tavoitteena on pelastaa kaksi laumasi neljästä lampaasta (F) (ks. kuva 0) ja johdattaa ne turvallisesti aitauukseen.
Voit pelata myös haastavassa pelitilassa, jossa tavoitteena on pelastaa laumasi neljä lammasta (F) ja johdattaa ne turvallisesti aitauukseen.

PELIN VALMISTELU (ks. kuva 4)
Kun pelilauta on valmistettu, jatka seuraavasti:
1. Aseta tornado laudan keskelle.
2. Jätä kaksi noppaa ja kaksi aitaa lähelle lautaa.
3. Kunkin pelaajan on valittava yksi väri neljästä värivaihtoehdosta ja asetettava neljä lammastaan (F) vastaavan värisille aloitusalueille.
4. Nuorin pelaajista aloittaa.

Pelivaihtoehdot (2–4 pelaajaa):
Kaksintaistelu (2 pelaajaa) - Kumpikin pelaaja on vinottain toisen pelaajaan nähden, toisiaan vastakkain laudalla.
Kaikki vastaan kaikki (3–4 pelaajaa) – Kukin pelaaja valitsee värin, jotta pelin voi aloittaa.

PELAAMINEN:
ELIVUORO!
Kukin pelaaja heittää vuorollaan noppaa laudalla. Numeronoppa osoittaa ruutujen määrän, jonka verran pelaajan on liikuttava eteenpäin yhdellä lampaistaan (F). Toimintonoppa osoittaa toiminnon, joka voidaan suorittaa kyseisellä vuorolla.

***LIIKKUMINEN:**
Kun liikkumisnoppaa on heitetty, liikuta yhtä lammasta (F) nopan numeron osoittaman ruutujen määrän verran (1, 2, 3, 4, 5 tai 6). Et voi jäädä ruutuun, joka on jo varattu, mutta voit hypätä sen yli. Jos siis osut varattuun ruutuun, voit hypätä sen yli ja jatkaa liikkumista eteenpäin tai kiertää sen liikkumalla yhteen vi

3. Elke speler kiest een kleur uit de vier beschikbare kleuren en zet zijn vier schapen (F) in hun zones die op grond van de kleur zijn vastgesteld.
4. De jongste speler begint het spel.

Spelopties (2 tot 4 spelers):
Een rechtstreekse confrontatie (2 spelers) – Elke speler staat schuin tegenover de tegenstander aan de andere kant van het bord.
Allen tegen allen (3 tot 4 spelers) – Elke speler kiest een kleur om met het spel te beginnen.

SPELHIJZE:
VOLGORDE EN OPZET VAN BEURTEN
Bij elke beurt gooit elke speler de twee dobbelstenen op het bord. De cijferdobbelsteen geeft het aantal velden aan dat je met een van je schapen (F) vooruit moet. De actiedobbelsteen geeft de actie aan die we in de beurt kunnen doen.

***VERPLAATSEN:**
Met de verplaatsingsdobbelsteen verplaats je een van je schapen (F) zoveel velden als het cijfer dat je met de dobbelsteen hebt gegooid (1, 2, 3, 4, 5 of 6). Je kunt niet op een al bezet veld gaan staan, maar je kunt er wel overheen springen. Daarom, als je bij het verplaatsen een veld bereikt dat al bezet is, kun je ervoor kiezen om verder te gaan of het volgende veld aan de andere kant van de aangrenzende velden. Er kunnen nooit twee schapen (F) op hetzelfde veld staan (zie afb. 5).

***ACTIES:**

- **Schaap:** Als je met de actiedobbelsteen een schaap gooit (SYMBOOL SCHAAP PLAATSEN), hoef je niets te doen en sla je een beurt over.
- **Verplaats de tornado:** Als je met de actiedobbelsteen een tornado gooit (SYMBOOL TORNADO PLAATSEN), verplaats je de tornado één positie naar een ander veld op het bord door hem te vastgelegd. De tornado moet tijdens het hele traject van het ene naar het andere veld continu in werking zijn en de schapen (F) opzuigen die grenzen aan het pad van de tornado (zie afb. 6).
- **Hek:** Als je het heksymbool gooit (SYMBOOL HEK PLAATSEN), kunnen we een hek dat aan het spel is, verplaatsen of waar we willen een nieuw hek plaatsen.

Pas op: de hekken sluiten paden af! Als jé met een van je schapen (F) vooruit komt en je stoot op een hek, dan moet je eromheen crm door te gaan. Je kunt er niet door- of overheen.
Hekken kunnen ook het pad van de tornado versperren, waardoor deze geen van zijn trajecten kan volgen. BELANGRIJK! De tornado kan niet door alle hekken worden versperd (er moet altijd een van de richtingen beschikbaar zijn) (zie afb. 7).

Hekken kunnen de toegang tot de stallen niet blokkeren (zie afb. 8).

HET SPEL EINDIGT WANNEER:
Kort Spel
Één speler redt twee van de vier schapen van zijn kudde door ze naar de veilige stal te brengen.
Challenge-modus
Een speler redt de vier schapen (F) van zijn kudde door ze naar de veilige stal te brengen.

BASISREGELS
Bord: Op het bord vind je enkele velden met een bijzondere functie:
-Veilig landingsvlak: Als jouw schaap de tornado in wordt gezogen en het je lukt om het in de lucht te vangen, kunt je het op een "veilige landingsplaats" die nog vrij is neerzetten (zie afb. 9). Als ze allemaal vol zijn, kun je een willekeurig veld op het bord kiezen om op te landen. Als je een schaap op een landingsveld hebt, moet je bij je volgende beurt dat figuur verplaatsen en het veld vrijlaten.

- **Veld ondergrondse tunnel:** Op het bord zijn er een reeks velden die trappen voorstellen om een ondergrondse tunnel te nemen, zodat je je veel sneller over het bord kunt verplaatsen. Er zijn drie tunnelsoorten: en drie tunnels blauw gemarkeerd. De oranjekleurige werken alleen met de oranje tunnels, en de blauwkleurige alleen met de blauwe tunnels. Van een blauwe tunnel kun je niet naar een oranje en omgekeerd. Als je de verplaatsingsdobbelsteen gooit en op je weg over de velden de ingang van een tunnel passeert, kun je beslissen of je naar binnen wilt en aan de andere kant van de trap weer tevoorschijn komt ofwel doorgaat over de velden zonder de tunnel te nemen. BELANGRIJK! Het is alleen mogelijk om door de tunnel van de buitenkant van het bord naar de dichtstbijzijnde uitgangen binnen het bord te gaan en omgekeerd (zie afb. 10).

- **Tornadovelden:** De tornado verplaatst zich langs bepaalde punten op het bord. Wanneer een speler met de actiedobbelsteen het tornadosymbool gooit, mag hij de tornado verplaatsen naar een aangrenzende positie. De tornado moet tijdens het hele traject van het ene naar het andere vak continu in werking zijn en de schapen (F) opzuigen die grenzen aan het pad van de tornado (zie afb. 6).

-Alle andere velden op het bord hebben geen enkele beperking en de schapen (F) kunnen er vrij doorheen bewegen (rivier, bomen, stenen, tornadotraject enz.).

ANDERE REGELS:
-As jouw schaap de tornado in wordt gezogen en wegvliegt, keert het terug naar het begrenzveld.

-Als de ruimte tussen twee hekken twee zeskanten (bordvelden) of meer is, kan de tornado ertussendoor. Anders wordt dat pad afgesloten en kan de tornado niet langs dat pad (zie afb. 11).

PROBLEMEN OPLOSSEN
Is het aanzuigvermogen van de tornado lager dan normaal, dan zijn de batterijen leeg en moeten je vervangen worden. Als het product gebliokkeerd raakt, dient u het te resetten door de batterijen te verwijderen en weer aan te brengen.

Schoonmaken:
Maak alleen de buitenkant van schoon met de hand. Gebruik een vochtige (niet nat) doek, en droog daarna onmiddellijk met een droge doek

Gebruik het product niet totdat het helemaal droog is. Als het product nat wordt, dient u het dan om en verwijder meteen de batterijen. Droog het batte-rijvak met een droge doek. Laat het batterijvak open, totdat het volledig is opgedroogd. Indien gewenst, gebruik een haardroger om het proces te versnellen. Gebruik het product nooit totdat het volledig droog is.

AANBEVELINGEN VOOR VEILIG GEBRUIK EN EEN VEILIG MILIEU
Zorg ervoor dat verpakking, plastic, karton etc. veilig in een afvalzak wordt weggegooid. Gebruik op-laadbare batterijen indien mogelijk. Zet de machine altijd uit zodra je klaar bent met spelen en verwijder batterijen als jet het product langere tijd niet gebruikt. Als je het product niet meer leuk vindt, gooi het dan niet weg. Ontbood dat andere mensen het mogelijk nog wel leuk vinden en geef het dan aan iemand die er blij mee is. In het geval het product niet meer werkt en het weggegooid moet worden, behandel het dan niet als normal huisvuil. Breng het naar een puint waar elektrische apparatuur kan worden ingeleverd. De materialen zijn recyclebaar. Als je materialen opnieuw gebruikt, werk je ensan mee om het milieu gezond en schoon te houden. Informeer naar het punten waar apparaten kunnen worden gerecycled.

VEILIGHEIDSWAARSCHUWINGEN!
-Waarschuwing. Niet aan te bevelen voor kinderen onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die zouden kunnen worden ingeslikt. Gevaar voor verstikking.
- Bewaar de verpakking voor raadpleging.
-Vanwege technische vooruitgang kan het zijn dat het product afwijkt van de illustratie op de verpakking.
- Dit product werkt op 4 type LR6 (AA) 1,5V batterijen (niet meegeleverd).
- De batterijen moeten worden geplaatst volgens de aanwijzingen in de gebruiksaanwijzing.
- Lege batterijen moeten worden verwijderd uit het product; zodat er geen schade aan het product kan worden aangericht.
- Gebruik geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik geen verschillende batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen batterijen die worden aanbevolen door de fabrikant.
- Het opladen van batterijen moeten niet worden oogeladen.
- Maak batterijen nooit open.
- Het verwijderen of vervangen van batterijen moet altijd gedaan worden onder toezicht van een vol-wassene.
- Haal de batterijen uit het product als het product lange tijd niet gebruikt gaat worden.
- Houd rekening met het milieu en breng lege batterijen naar een daarvoor bestemd punt.
- Oplaadbare batterijen moeten uit het product gehaald worden indien ze moeten worden opgeladen.
- Het opladen van oplaadbare batterijen moet worden gedaan onder toezicht van een volwassene.
- Dit product werkt optimaal met Alkaline batterijen.
- Lees voor gebruik de gebruiksaanwijzing en bewaar deze voor raadpleging.
- Indien het product gebruikt wordt in de buurt van radiogolven, zou het slechter kunnen functioneren.
- Indien het product gebruikt wordt bij elektrostatische ontlading, zou het slechter kunnen functioneren. Reset het product (haal de batterijen eruit en stop ze er weer in).
- Indien het product gebruikt wordt bij Fast Transient, zou het slechter kunnen functioneren. Reset het product (haal de batterijen eruit en stop ze er weer in).
- Verwijder alle onderdelen waarmee het product vast heeft gezeten in de verpakking alvorens het product aan kinderen te geven (plastic, onderdelen, kabels etc.).

PT - PORTUGUÊS

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO E OPERAÇÃO
Os produtos IMC TOYS passam por rigorosos controlos de produção para garantir a diversão e a segurança dos seus filhos. São fáceis de utilizar e de operar. Estamos certos de que irão proporcionar muita diversão às suas crianças. Obrigado por adquirir um dos nossos produtos.
Para ver o nosso vasto catálogo de produtos, visite a nossa página web em www.imctoys.com.

INFORMAÇÃO IMPORTANTE
NOTA PARA ADULTOS
Para 2 a 4 jogadores. Idade recomendada a partir de 6 anos.
Para uma montagem e utilização correta do produto durante o jogo, é necessária e recomendada a supervisão de um adulto.
Antes de entregar o brinquedo às crianças, retire todos os plásticos, fios e qualquer objeto concebido para o fixar durante o transporte.

FUNCIONAMENTO COM PILHAS
Substituição e Instalação
Este produto necessita de 4 pilhas LR6 (AA) 1,5 V alcalinas (não incluídas). O compartimento das pilhas (K) encontra-se na parte superior do tornado (ver fig. 1). Com a ajuda de uma chave de fendas, rode no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio para desbloquear a tampa do compartimento das pilhas. Retire a tampa e coloque as pilhas de acordo com o gráfico de polaridade indicado (ver fig. 2). Em seguida, coloque a tampa e rode o parafuso de segurança no sentido dos ponteiros do relógio para bloqueá-la. Lembre-se! A substituição ou o manuseamento das pilhas deve realizar-se sempre sob a supervisão de um adulto.

MONTAGEM DO PRODUTO
Para a correta montagem do produto, siga a sequência de imagens incluídas (ver fig. 3).

INTRODUÇÃO
Bem-vindo e bem-vindas do Tornado Force!
As nossas aventuras pastoris vive e tranquilamente nos verdes prados, mas o desastre aproxima-se sob a forma de um enorme e malvado tornado que não hesitará em abrasar tudo o que encontrar no seu caminho.
A nossa missão, como pastores e pastoras responsáveis é pôr a salvo os nossos rebanhos, quando os de forma segura até aos estábulos… mas de certeza que não é tão fácil quanto parece.
Além disso, as suas decisões afetam os rebanhos dos outros jogadores e jogadoras.
O primeiro ou a primeira a salvar o seu rebanho ganha!
O caminho escondo perigos e traiçoes, e o tornado, está sempre à espreita movendo-se por todos os lados.
Boa sorte!

COMO JOGAR?
OBJETIVO DO JOGO
O objetivo do jogo é salvar duas de quatro ovelhas (F) (ver fig. 0) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.
Também se pode jogar o modo challenge, onde o objetivo é salvar as quatro ovelhas (F) do teu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

PREPARAÇÃO DO JOGO (ver fig. 4)
Depois de montar o tabuleiro, é necessário seguir estes passos:
1. Coloca o tornado na posição central do tabuleiro.
2. Deixam-se preparados os dois dados e as duas cercas junto do tabuleiro.
3. Cada jogador escolhe uma cor entre as 4 disponíveis e coloca as suas 4 ovelhas (F) nas suas zonas estabelecidas por cor de saída.
4. O jogador mais novo começa o jogo.

Opções de jogo (de 2 a 4 jogadores):
Duelo frente a frente (2 jogadores) – cada jogador coloca-se na diagonal do jogador contrário ficando um à frente do tabuleiro do outro.
Todos contra todos (3 a 4 jogadores) – cada jogador escolhe uma cor para começar o jogo.

DINÂMICA DE JOGO:
ORDEM E ESTRUTURA DAS JOGADAS
Em cada jogada, cada jogador lança os dois dados em cima do tabuleiro. O dado numérico indica o número de casas a avançar com qualquer uma das tuas ovelhas (F) . O dado de ação indica a ação que se pode realizar nessa jogada.

***DESLOCAÇÃO:**
Com o dado de deslocação, deslocas uma das tuas ovelhas (F) tantas casas quantas o dado te indicar (1, 2, 3, 4, 5 ou 6). Não se pode ocupar uma casa previamente ocupada, mas pode saltar-se por cima dela. Por tanto, se na tua deslocação chegares a uma casa que já estava ocupada podes saltá-la para continuar a avançar ou relevar para outra das casas adjacentes. Nunca podem estar duas ovelhas (F) na mesma casa (ver fig. 5).

***AÇÕES:**

- **Ovelha:** se o dado de ação apresentar uma ovelha (COLOCAR SÍMBOLO OVELHA), indica que não tens de fazer nada e passas a jogada.
- **Desloca o tornado:** se apparecer o símbolo de uma cerca (COLOCAR SÍMBOLO TORNADO), desloca o conjunto do tornado para uma posição à tua escolha. Lembra-se que não podes deslocar o tornado deve estar em continuo funcionamento durante todo o trajeto entre uma casa e a outra absorvendo as ovelhas (F) confinantes ao trajeto do tornado (ver fig.6).
- **Cerca:** se aparecer o símbolo de uma cerca (COLOCAR SÍMBOLO CERCA), podes mover uma cerca que esteja em jogo, ou colocar uma nova onde quieres.

Atenção; as cercas fecham caminhos! Se avançares com qualquer uma das tuas ovelhas (F) e encontrares uma cerca deves rodeá-la para continuar a avançar. Não se pode atravessar nem saltar.
As cercas também podem cortar o caminho do tornado, impedindo-o de seguir algum dos seus trajetos. (IMPORTANTE! O tornado não pode ficar bloqueado pelo efeito das cercas (deve ficar sempre disponível uma das direções) (ver fig. 7).
As cercas não podem bloquear o acesso aos estábulos (ver fig. 8).

O JOGO ACABA QUANDO:
Jogo Curto
Um jogador salva duas de quatro ovelhas (F) do seu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

Modo Challenge
Um jogador salva as quatro ovelhas (F) do seu rebanho levando-as para o estábulo seguro.

REGRAS BÁSICAS
Tabuleiro: No tabuleiro podes encontrar algumas casas com funções especiais:

- **Casa segura de aterragem:** se a tua ovelha for absorvida pelo tornado e conseguires devolvê-la no ar, podes colocá-la numa casa "segura de aterragem" que esteja livre (ver fig. 9). Se estiverem todas cheias, podes escolher qualquer casa do tabuleiro para aterrar. Se tiveres uma ovelha numa casa de aterragem, na tua vez seguinte és obrigado a mover essa figura e deixar a casa livre.

- **Casa túnel subterrâneo:** há uma série de casas no tabuleiro que são escadas para atravessar um túnel subterrâneo, dessa forma avanças muito mais rápido pelo tabuleiro. Há três túneis marcados em cor de laranja e três em azul. Os laranja só podem interagir com os laranja, e os azuis com os azuis. De um túnel azul, não podes sair para um laranja e vice-versa. Se lançares o dado de deslocação e no teu trajeto a avançar casas passares pela entrada de um túnel, podes decidir se entras e apareces no outro lado da escada ou se continuas a avançar casas sem entrar no túnel. IMPORTANTE! So podes passar pelo túnel desde o exterior do tabuleiro para as saídas do interior do tabuleiro mais próximas e vice-versa (ver fig. 10).

- **Casas do tornado:** o tornado desloca-se por pontos específicos do tabuleiro. Quando no dado de ação se obtenha o símbolo do tornado, o jogador em questão pode deslocar o tornado para uma posição adjacente à de onde saia. O tornado deve estar em continuo funcionamento durante todo o trajeto entre uma casa e a outra absorvendo as ovelhas (F) confinantes ao trajeto do tornado (ver fig. 6).

-Todas as restantes casas do tabuleiro não têm qualquer tipo de restrição e as ovelhas (F) podem mover-se livremente por elas (rio, árvores, pedras pertcurso do tornado, etc.).

OUTRAS REGRAS:
- Se a tua ovelha for absorvida pelo tornado e sair a voar, volta para a casa de início.

- Se o espaço entre duas cercas for de dois hexágonos (casas do tabuleiro) ou superior, o tornado pode passar entre elas. Caso contrário esse caminho está fechado e o tornado não se pode deslocar por esse trajeto (ver fig. 11).

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS
Se a potência da aspiração do tornado for inferior ao habitual, significa que as pilhas estão gastas e que devem ser substituídas. Em caso de bloqueio, queira reiniciar o produto, retire as pilhas do compartimento das pilhas e volte a colocá-las.

LIMPEZA:
Lavar apenas a superfície do produto à mão. Utilizar um pano levemente humedecido com água ou espuma, se necessário e secar imediatamente com um pano seco
Não utilizar até estar totalmente seco. Se o equipamento se molhar, desligar e remover as pilhas imediatamente. Secar o compartimento das pilhas com um pano seco. Deixar aberto do compartimento das pilhas até que esteja completamente seco. Se quiser, usar um secador de cabelo para acelerar este processo. Não tentar utilizar a unidade até estar totalmente seca.

RECOMENDAÇÕES DE UTILIZAÇÃO RESPONSÁVEL E DE PROTEÇÃO DO AMBIENTE
Colocar as embalagens de transporte, cartão, plástico, etc., nos contentores de reciclagem no seu bairro.

Se não quiser mais o brinquedo e ele ainda funcionar, não deite fora. Lembre-se que outras pessoas podem aproveitá-lo; procure entidades e ou associações a quem o oferecer.
Não deve deitar o produto no lixo doméstico quando já não for útil.
Utilize os serviços de reciclagem da sua comunidade.
Os produtos rotulados com o símbolo WEEE (um "caixote do lixo" com uma cruz) indicam que o utilizador final não deve descartar este produto e deve ser levado a um ponto de reciclagem para dispositivos elétricos e eletrónicos. Utilizar pilhas recarregáveis sempre que possível. Recordar desligar o brinquedo se tiver terminado de brincar com ele e retirar as pilhas se não for utilizar durante um período de tempo considerável.
Consulte o símbolo no produto, no manual do utilizador ou na embalagem para mais informações. Os materiais são recicláveis, de acordo com as suas marcações. Se reciclar o material ou encontrar outras formas de utilização dos aparelhos antigos, realizará uma contribuição considerável para a proteção do meio ambiente.
Por favor, consulte o centro de reciclagem mais próximo ou autoridades locais.

SEGURANÇA AVISOS!
- Atenção. Não é recomendado para crianças menores de 3 anos. Contém peças pequenas susceptíveis de serem ingeridas. Perigo de asfixia.
- Por favor, guarde a embalagem para futuras referências, já que contém informação muito importante.
- A empresa reserva o direito a que o produto possa diferir da ilustração por melhoras técnicas.
- Este produto requer 4 pilhas do tipo LR6 (AA) 1,5V (não incluídas).
- As pilhas e os acumuladores devem ser colocados respeitando a polaridade indicada no gráfico.
- As pilhas ou acumuladores usados deveráo ser retirados do brinquedo, podem causar avaria.
- Não misturar pilhas velhas com pilhas novas.
- Não misturar diferentes tipos de pilhas.
- Somente devem ser utilizadas pilhas do tipo recomendado pelo fabricante ou equivalentes.
- As pilhas não recarregáveis, não devem ser recarregadas.
- Os bornes das pilhas não devem sofrer curto-circuitos.
- A substituição ou manipulação das pilhas, deverá ser realizada sempre sob a supervisão dum adulto.
- Retire as pilhas do compartimento, quando não queira utilizar a unidade por um período longo de tempo.
- Por favor, seja respeitoso com o meio ambiente, e deposite as pilhas gastas nos depósitos apropriados.
- As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem carregadas.
- As pilhas não recarregáveis somente devem ser carregadas sob a supervisão dum adulto.
- Para um melhor funcionamento recomendamos a utilização de pilhas alcalinas.
- Leia as instruções antes do uso, siga-as e mantenha-as para a referência.
- Em ambiente com interferências de radiofrequência, a amostra poderá funcionar mal e regressará ao funcionamento normal depois de eliminada a interferência.
- No caso de uma descarga electrostática, o aparelho pode funcionar mal e o utilizador pode ter de o reajustar ou de o reiniciar. (retire as pilhas e coloque de novo).
- No caso de uma passagem rápida, o aparelho pode funcionar mal e o utilizador pode ter de o reajustar ou de o reiniciar. (retire as pilhas e coloque de novo).
- Retire todos os elementos destinados à fixação e protecção do produto durante o transporte antes de dá-lo às crianças (plásticos, etiquetas, arames, etc.).

RU - РУССКИЙ

ИНСТРУКЦИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ И УПРАВЛЕНИЮ
Продукция IMC TOYS проходит строгий контроль, чтобы гарантировать вашим детям выполнение удовольствие и безопасность. Она проста в использовании и управлении. Мы уверены, что она подарит вашим детям много радости. Спасибо за то, что купили один из наших продуктов. Чтобы посмотреть наш расширенный каталог, пожалуйста, посетите наш веб-сайт: www.imctoys.com.

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ
От 2 до 4 игроков. Рекомендуемый возраст игры от 6 лет. Товар - игрушка.
Перед тем как дать игрушку детям, обязательно удалите пластмассовые крепления, провода и другие предметы, предназначенные для фиксации изделия при его транспортировке.
Сборка и использование продукта должны осуществляться под наблюдением взрослых.

ДЕЙСТВИЯ С БАТАРЕЯМИ
Замена и установка
Для этого изделия требуются 4 алкалиновые батарейки AA 1,5V LR6 (не входят в комплект). Батарейный отсек (K) расположен в верхней части торнадо (см. рис. 1). Чтобы открыть крышку батарейного отсека, выкрутите винт против часовой стрелки с помощью отвертки. Снимите крышку и вставьте батарейки, соблюдая полярность (см. рис. 2). Затем поместите крышку на место и, чтобы закрепить ее, вкрутите винт по часовой стрелке.
Внимание! Замена и другие действия с батарейками всегда должны осуществляться под контролем взрослых.

СБОРКА ПРОДУКТА
Для правильной сборки изделия выполните действия, показанные на приведенных изображениях (см. рис. 3).

ВВЕДЕНИЕ
Добро пожаловать в игру «Сила торнадо» (Tornado Force)!
Пока наши овечки мирно и свободно пасутся на зеленом лугу, надвигается беда в виде огромного и ужасного торнадо, которое сметет абсолютно все на своем пути.
Поскольку мы — ответственные пастухи, наша задача — переместить стадо в безопасное место, то есть благополучно провести овечек в хлев. Обычно сделать это не так легко, как может показаться на первый взгляд.
Более того, все наши решения будут влиять на стада других игроков.
Выиграет тот, кто первым проведет свое стадо в безопасное место!
Дорога таит в себе множество опасностей и ловушек. Кроме того, торнадо всегда будет подстерегать на каждом шагу и менять направление.
Удачи!

КАК ИГРАТЬ
ЦЕЛЬ ИГРЫ
Цель игры — спасти двух из четырех овечек (F) (см. рис. 0) в стаде и безопасно переместить в хлев.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (см. рис. 4)
Установите игровое поле и выполните описанные ниже шаги:
1. Поместите торнадо в центр игрового поля.
2. Положите два кубика и два забора рядом с игровым полем.
3. Каждый игрок выбирает овечьих (F) в одном из четырех доступных цветов, а затем ставит их на стартовые площадки соответствующего цвета.
4. Первым ходит самый юный игрок.

Варианты игры (от 2 до 4 игроков)
Дуэт против дуэта (2 игрока). Игроки занимают на игровом поле позиции друг напротив друга по диагонали.
Все против всех (3 или 4 игрока). Чтобы приступить к игре, каждый игрок должен выбрать цвет овечьих (F) .

ДИНАМИКА ИГРЫ
ПОРЯДОК ИГРЫ И ОПИСАНИЕ ХОДОВ
Во время хода каждый игрок бросает кубики на игровое поле. Кубик с цифрами показывает количество клеток, на которое игрок должен переместить одну из своих овечек (F) . Кубик с действием показывает действие, которое игрок должен выполнить во время своего хода.

***ДВИЖЕНИЕ**
Бросив кубик с количеством шагов, игрок должен переместить одну из овечек (F) на такое количество клеток, которое указано на кубике (1, 2, 3, 4, 5 или 6). Вы не можете останавливаться на клетке, которая уже занята. Однако через нее можно перепрыгнуть. Таким образом, если на вашем пути есть клетка, которая уже занята, вы перепрыгиваете через нее и двигаетесь дальше или обходите ее, переместив овечку на одну из соседних клеток. На одной клетке не может находиться одновременно две овечки (см. рис. 5).

***ДЕЙСТВИЯ**

- **Овечка.** Если на кубике выпадает изображение овечки (ВСТАВИТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ ОВЕЧКИ), это означает, что никаких действий не требуется, вы просто пропускаете ход.
- **Движение торнадо.** Если на кубике выпадает изображение торнадо (ВСТАВИТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ ТОРНАДО), переместите торнадо на одну из пяти позиций, предусмотренных для него на игровом поле. Передвигаясь от одной клетки к другой, торнадо должно непрерывно вращаться в течение всего своего пути, пока овечки (F) , которые оказываются слишком близко к нему (см. рис. 6).
- **Забор.** Если выпадает изображение забора (ВСТАВИТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЗАБОРА), вы можете переместить один забор или поставить новый на любое место.

Но будьте осторожны: заборы могут преграждать путь! Если на пути одной из ваших овечьих (F) окажется забор, вы должны будете его обойти, чтобы продолжить. Вы не можете пересечь забор или перепрыгнуть через него.

Заборы могут также преграждать путь торнадо, не позволяя ему двигаться по своему маршруту. ВАЖНО! Нельзя полностью блокировать торнадо заборами (одно направление пути всегда должно быть открыто) (см. рис. 7).

Заборы не должны блокировать вход в загон (см. рис. 8).

Конец игры
КОРОТКАЯ ИГРА
Игрок спасает двух из четырех овечьих (F) в стаде и безопасно проводит их в загон.

РЕЖИМ ИСПЫТАНИЯ
Игрок спасает четырех овечьих (F) в стаде и безопасно проводит их в загон.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА
ИГРОВОЕ ПОЛЕ. Некоторые клетки на игровом поле имеют особую функцию:

- **Клетка безопасного приземления.** Если вашу овечку затягивает в торнадо, а вы смогли поймать ее в воздухе, вы можете поставить ее на незанятую клетку безопасного приземления (см. рис. 9). Если все такие клетки заняты, вы можете поставить овечку на любую клетку на игровом поле. Если ваша овечка находится на клетке безопасного приземления, вы должны переместить ее во время своего следующего шага и освободить эту клетку.

- **Клетка подземного туннеля.** Некоторые клетки на игровом поле служат входом в подземный туннель, по которому можно гораздо быстрее перемещаться по игровому полю. Три такие туннеля отмечены оранжевым цветом и еще три — синим. Клетки оранжевого цвета могут соединяться с клетками туннеля только оранжевого цвета, а клетки синего, соответственно, только с клетками синего. Вы не можете появиться на клетке оранжевого туннеля, войдя в синий туннель, и наоборот. Если после броска кубика движения вы во время своего хода проходите через клетку входа в туннель, вы можете войти в него и выйти на другом конце или продолжить движение по клеткам, не входя в туннель. ВАЖНО! Проход через туннель осуществляется только за пределами игрового поля, а выйти из него можно на ближайшем выходе на игровом поле. Движение в обратном направлении осуществляется таким же образом (см. рис. 10).

- **Клетки торнадо.** Торнадо двигается по определенным специальным точкам на игровом поле. Когда на кубике действия выпадает изображение торнадо, игрок должен переместить торнадо на позицию, прилегающую к той, которую он покинул. Передвигаясь от одной клетки к другой, торнадо должно непрерывно вращаться в течение всего своего пути, поглощая овечьих (F) , которые оказываются слишком близко к нему (см. рис. 6).

- Все остальные клетки на игровом поле не имеют ограничений, поэтому овечки могут свободно проходить по ним (река, деревья, камни вдоль пути торнадо и т. д.).

ДРУГИЕ ПРАВИЛА
- Если вашу овечку затянуло торнадо и она улетает, вы должны вернуться к стартовой клетке.

- Если между двумя заборами находится две клетки или больше, торнадо может пройти между ними. В противном случае его путь будет заблокирован, и торнадо не сможет проходить по нему (см. рис. 11).

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ
Если сила затягивания торнадо ухудшается, это означает, что батарейки разрядились и их необходимо заменить. Если работа торнадо заблокирована, вы не можете перепрыгнуть. Для этого выньте батарейки из батарейного отсека и замените их.

ОБСЛУЖИВАНИЕ:
Чистка: Допускается только поверхностная чистка изделия вручную. Для чистки изделия используйте ткань, слегка смоченную водой или, при необходимости, сухой тканью. После чистки высушите изделие сухой тканью или оставьте просушиться в помещении.

Не используйте игрушку, пока она полностью не высохнет. Если изделие намокло, немедленно выключите его и выньте батарейки. Высушите отсек для батареек сухой тканью. Оставьте отсек для батареек открытым, пока он полностью не высохнет, при необходимости воспользуйтесь ручной феном, чтобы ускорить процесс сушки изделия. Не пытайтесь использовать игрушку до того, пока она полностью не высохла.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОТВЕТСТВЕННОМУ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ И ПО ЗАЩИТЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ
Все транспортную упаковку, картон, пластмассовые крепления следует выбрасывать в ближайший к вашему дому контейнер для мусора.
Если вам больше не нравится игрушка, но она все еще в рабочем состоянии, не выбрасывайте ее. Помните, что другие люди могли бы ею воспользоваться; обратитесь в организации или ассоциации, которые могли бы передать вашу игрушку таким людям.
Не выбрасывайте игрушку в домашний мусорный контейнер, если она вам больше не нужна.
Обратитесь в службу по утилизации по месту проживания.
Продукты, помеченные символом WEEE («мусорный ящик» с крестиком), указывают, что конечный пользователь не должен выбрасывать этот продукт, и его следует доставить в место регенерации электрических и электронных устройств.

Используйте всегда, если возможно, аккумуляторные батарейки. Не забывайте выключать игрушку, если вы закончили играть с ней, и вынуть из нее батарейки, если вы не собираетесь ее использовать в течение длительного времени.
Обратите внимание на символы на продукте, в инструкции по эксплуатации или на упаковке для получения большей информации. Материалы подлежат переработке в соответствии с маркировкой. Если вы перерабатываете материалы или нашли возможность повторного использования старых устройств, вы вносите значительный вклад в защиту окружающей среды.
Пожалуйста, обратитесь в ближайший центр по переработке отходов или местным органам власти.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ
ВНИМАНИЕ!
- Внимание. Не предназначено для детей младше 3 лет. Содержит мелкие детали, которые дети могут проглотить. Риск удушения.
- Пожалуйста, сохраняйте упаковку для использования в будущем, так как она содержит очень важную информацию.
- Обратите внимание, что в связи с техническими усовершенствованиями, данный продукт может отличаться от изображенного на иллюстрации.
- Для этого изделия требуются 4 алкалиновые батарейки AA 1,5В LR6 (не входят в комплект).
- Батареи или аккумуляторы должны устанавливаться в соответствии с полярностью, указанной на рисунке.
- Использованные батареи или аккумуляторы должны извлекаться из игрушки, в противном случае возможно ее повреждение.
- Недопустима одновременная установка старых и новых батарей.
- Недопустима одновременная установка батарей различных типов.
- Следует использовать исключительно батареи, рекомендованные изготовителем, или их эквиваленты.
- Недопустимо выполнять перезарядку неперезаряжаемых батарей.
- Недопустимо шунтирование или закорачивание полюсов батарей.
- Зарядка батарей и их обслуживание должны во всех случаях осуществляться под наблюдением взрослых.
- Если изделие не планируется использовать в течение длительного времени, следует извлечь из него батареи.
- Следует заботиться об окружающей среде и выбрасывать использованные батареи в соответствующие контейнеры.
- Перезаряжаемые батареи следует извлекать из игрушки перед зарядкой.
- Зарядка перезаряжаемых батарей должна выполняться исключительно под наблюдением взрослых.
- Данный продукт работает лучше при использовании щелочных батареек.
- Перед использованием прочитайте инструкцию, следуйте ей и сохраняйте для дальнейшего использования.
- При наличии радиопомех могут иметь место нарушения в работе изделия, которые устраняются при устранении помех.
- В работе изделия могут иметь место нарушения в связи с разрядами статического электричества. В таких случаях требуется повторный запуск изделия.
- При работе в условиях быстрого переходного режима могут иметь место нарушения в работе изделия, устранение которых требует повторного запуска изделия.
- Перед тем как дать продукт детям, снимите все элементы, предназначенные для крепления и защиты продукта во время транспортировки (пластиковые крепления, этикетки, проводa и т.д.).

FIG. 0 — DA - **INHALT** / EN - **CONTENTS** / SV - **INNEHÅLL** / FI - **SISÄLTÖ** / NO - **INNHOLD** / NL - **INHOUD** / PT - **CONTEÚDO** / RU - **СОДЕРЖАНИЕ**

DA - **SAMLINGSANVISNINGER** / EN - **ASSEMBLY INSTRUCTIONS** / SV - **MONTERINGSANVISNINGAR** / FI - **KOKOAMISOHJEET** / NO - **MONTERINGSANVISNING** / NL - **AANWIJZINGEN VOOR DE MONTAGE** / PT - **INSTRUÇÕES DE MONTAGEM** / RU - **ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ**

FIG. 3

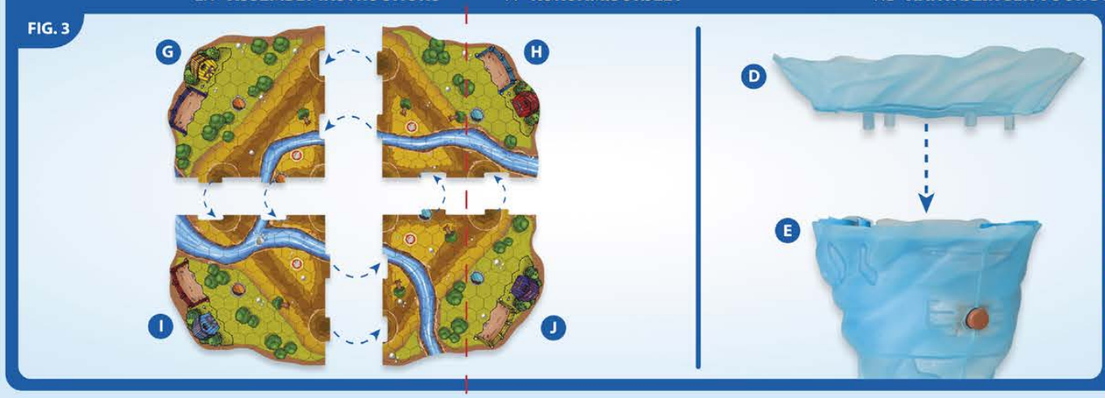

FIG. 4

FIG. 1

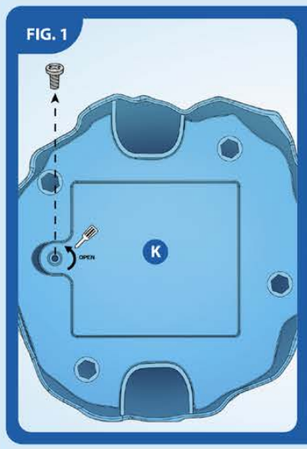

FIG. 2

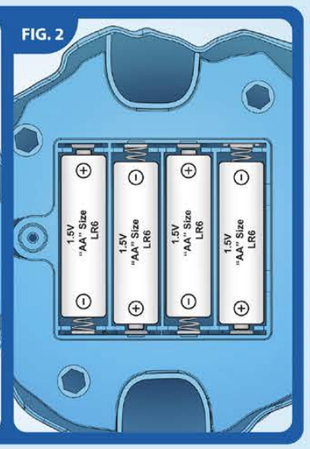

FIG. 5

FIG. 6

FIG. 7

FIG. 8

FIG. 9

FIG. 10
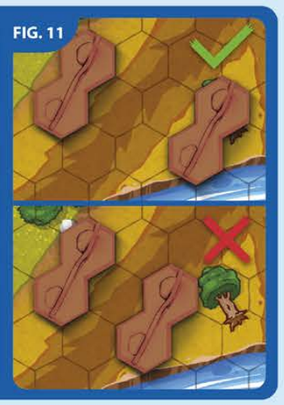
FIG. 11