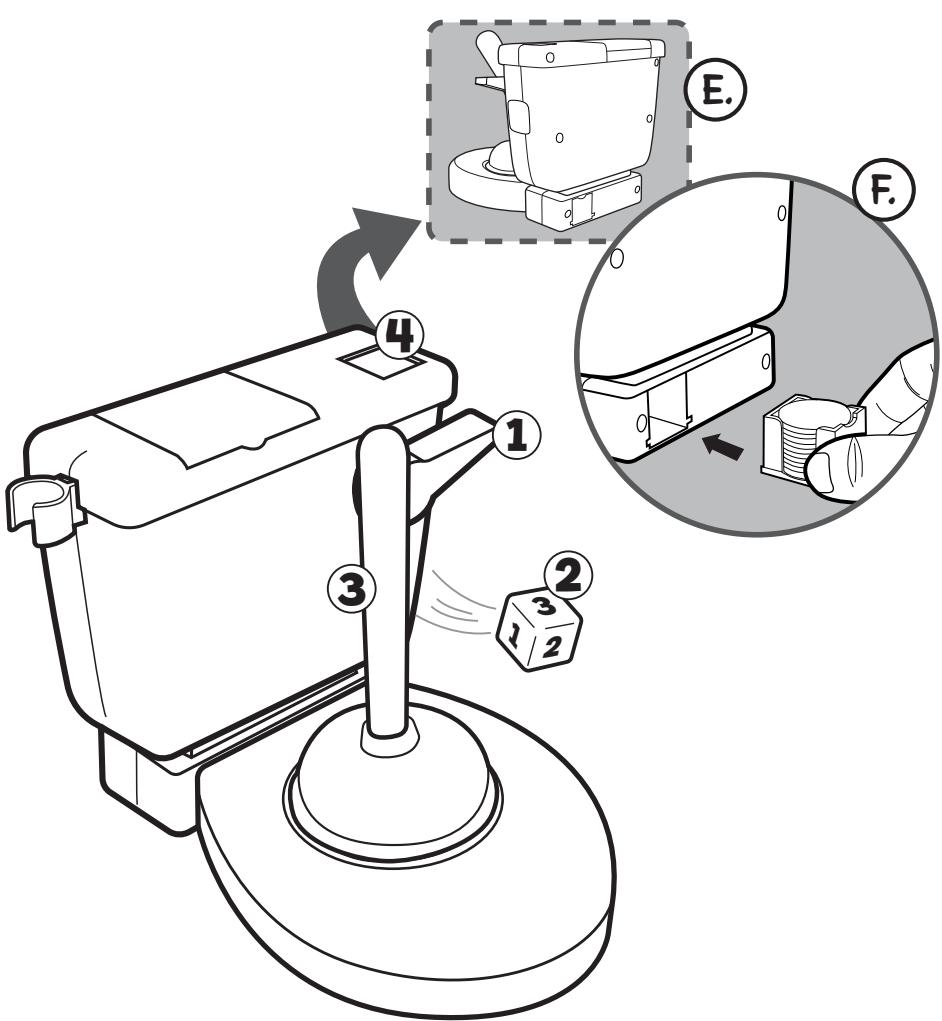
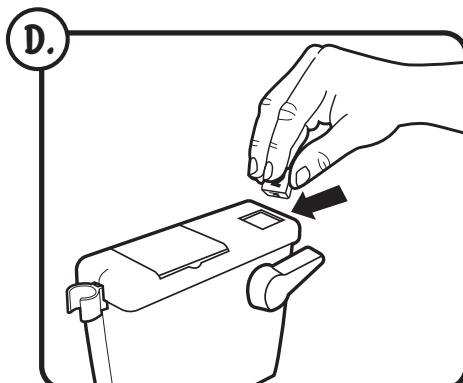
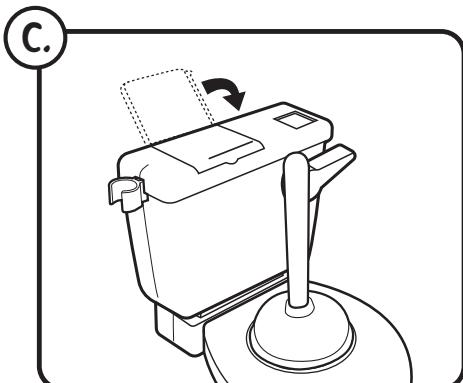
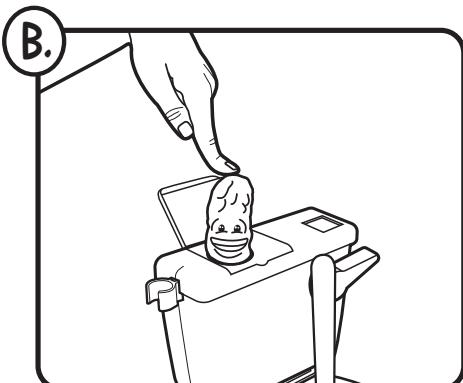
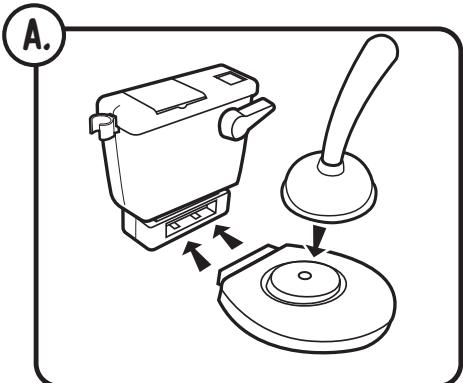


5+ 2 - 4

FLUSHINTM FRENZY

Game • Jeu • Spiel • Il Gioco • Spel • Juego • Jogo • Spel
Peli • Spil • Spill • Gra • Hra • Játék • Игра • Παιχνίδι • Oyunu
Гра • Joc • Игра • Mäng • Žaidimas • Spēle • لعبة



Contents:

Toilet tank, Toilet seat, Plunger, Pooper, Die, 10 Tokens

Set Up:

- A. Assemble the toilet by plugging the toilet seat into the toilet tank as shown.
- B. Open the toilet tank lid and push Pooper all the way down into the launch chamber.
NOTE: if "Pooper" is not loaded properly the plunger mechanism will not work.
- C. Close the tank lid.
- D. Drop the die into the hole in the top of the toilet tank.

E. Back View

F. Store tokens in here.

OBJECT

Collect the most tokens by catching the Poop!

Let's Play!

The youngest player goes first. Play continues clockwise after that.

1. On your turn, push down on the toilet handle until the die tumbles out of the toilet.
2. The number on the die indicates how many times you have to plunge the toilet.
3. Push down on the plunger the number of times shown on the die (you should hear a click for every plunge).
4. If nothing happens, place the die back in the toilet and it's the next player's turn.

If Pooper launches out of the tank on one of the plunges, all players QUICKLY TRY AND GRAB HIM!

The first player to grab Pooper earns one token. If a player catches Pooper out of the air, he or she earns 2 tokens!

Reload Pooper, place the die back in the toilet and continue playing.

WINNING

When all of the tokens have been collected, the player with the most tokens WINS!

NOTE: In case of a tie, the players must have a ONE-FLUSH FACE OFF! All players who are tied place one hand on the plunger and they plunge until Pooper pops out. The first player to grab him WINS!

FRANÇAIS**Contient :**

un réservoir, un siège de toilettes, une ventouse, une crotte, un dé, 10 jetons

Préparation du jeu :

- A. Assembliez les toilettes en insérant le siège des toilettes dans le réservoir, comme illustré.
- B. Ouvrez le couvercle du réservoir et enfoncez la crotte dans le compartiment de lancement.
REMARQUE : si la crotte n'est pas insérée correctement, le mécanisme de la ventouse ne fonctionnera pas.
- C. Refermez le couvercle du réservoir.
- D. Faites tomber le dé dans l'orifice en haut du réservoir.

E. Vue arrière

F. Rangez les jetons ici.

BUT DU JEU

Remportez le plus de jetons en attrapant la crotte !

C'est parti !

Le joueur le plus jeune commence. Suivez ensuite le sens des aiguilles d'une montre.

1. Lorsque c'est votre tour, appuyez sur la poignée des toilettes jusqu'à ce que le dé sorte.
2. Le nombre sur le dé indique le nombre de fois que vous devez plonger la ventouse dans les toilettes.
3. Appuyez sur la ventouse autant de fois qu'indiqué par le dé (vous devriez entendre un clic à chaque fois que vous appuyez).
4. Si rien ne se passe, replacez le dé dans les toilettes, puis le tour passe au joueur suivant.

Si la crotte est expulsée du réservoir à la suite d'une pression de la ventouse, tous les joueurs ESSAYENT RAPIDEMENT DE L'ATTRAPER !

Le premier joueur à attraper la crotte remporte un jeton. Le joueur gagne 2 jetons s'il parvient à l'attraper dans les airs avant qu'elle ne retombe.

Replacez la crotte dans le réservoir, le dé dans les toilettes et continuez le jeu.

LE GAGNANT

Lorsque tous les jetons ont été remportés, le joueur qui en a le plus A GAGNÉ !

REMARQUE : En cas d'égalité, les joueurs doivent s'affronter lors d'une CONFRONTATION COMMUNE. Tous les joueurs à égalité placent une main sur la ventouse et appuient jusqu'à ce que la crotte soit expulsée. Le premier joueur à l'attraper est désigné VAINQUEUR !

DEUTSCH**Inhalt:**

Spülkasten, Klobrille, Pümpel, Mister Kacka, Würfel, 10 Chips

Spielvorbereitung

- A. Baut die Toilette zusammen, indem ihr die Klobrille wie dargestellt in den Spülkasten steckt.
- B. Öffnet den Deckel des Spülkastens und steckt Mister Kacka komplett hinein.
HINWEIS: Ist Mister Kacka nicht richtig in den Spülkasten hineingesteckt worden, funktioniert der Pümpel-Mechanismus nicht.
- C. Schließt den Spülkastendeckel wieder.
- D. Legt den Würfel in die Öffnung oben im Spülkasten.

E. Rückansicht

F. Hier werden die Chips aufbewahrt.

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, möglichst viele Chips zu sammeln, indem sie Mister Kacka fangen.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht's reihum im Uhrzeigersinn weiter.

1. Wer an der Reihe ist, drückt den Griff am Spülkasten nach unten, sodass der Würfel herausfällt.
2. Die Zahl, die der Würfel zeigt, gibt an, wie oft der Spieler den Pümpel betätigen muss.
3. Dann drückt er den Pümpel so oft herunter, wie das Würfelergebnis angibt. (Bei jedem Mal sollte ein Klickgeräusch erklingen.)
4. Passiert nichts, legt der Spieler den Würfel wieder zurück in die Öffnung des Spülkastens. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Springt Mister Kacka durch die Betätigung des Pümpels oben aus dem Spülkasten, versuchen alle Spieler, ihn SO SCHNELL WIE MÖGLICH zu SCHNAPPEN!

Wer Mister Kacka als Erster in die Hand hält, bekommt einen Chip. Fängt ein Spieler Mister Kacka bereits in der Luft, erhält er dafür sogar 2 Chips!

Mister Kacka und der Würfel werden wieder an die dafür vorgesehenen Stellen im Spülkasten gesteckt, und es geht weiter.

GEWINNEN

Sobald alle Chips verteilt worden sind, hat der Spieler mit den meisten Chips GEWINNEN!

HINWEIS: Im Falle eines Gleichstands kommt es zu einem Stechen zwischen den daran beteiligten Spielern. Sie legen alle jeweils eine Hand an den Pümpel und drücken diesen so oft, bis Mister Kacka herauspringt. Wer ihn als Erster fängt, GEWINNT!

ITALIANO**Contenuto:**

Cassetta del water, Asse del water, Sturagabinetti, Cacca, Dado, 10 gettoni

Preparativi:

- A. Monta il water inserendo l'asse nella cassetta come illustrato.
- B. Apri il coperchio della cassetta e premi la cacca fino in fondo nel vano di lancio.
NOTA: se la "cacca" non viene scaricata correttamente, il meccanismo sturagabinetti non funziona.
- C. Chiudi il coperchio della cassetta.
- D. Fai cadere il dado nel buco in cima alla cassetta.

E. Vista dal retro

F. Riponi qui i gettoni.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Collezione più gettoni che puoi acchiappando al volo la cacca!

Giochiamo!

Il giocatore più giovane inizia per primo. Il gioco continua in senso orario.

1. Al tuo turno, premi lo sciacquoone fino a far uscire il dado dal water.
2. Il numero del dado indica quante volte devi premere lo sturagabinetti nel water.
3. Spingi verso il basso lo sturagabinetti in base al numero indicato dal dado (a ogni spinta verrà emesso un clic).
4. Se non succede niente, rimetti il dado nel water e sarà il turno del giocatore successivo.

Se la cacca salta fuori dalla cassetta dopo una spinta, tutti i giocatori dovranno CERCARE DI ACCHIAPPARLA!

Il primo giocatore che acchiappa la cacca guadagna un gettone. Se un giocatore acchiappa la cacca al volo, guadagna 2 gettoni! Rimetti la cacca in posizione, metti il dado nel water e continua a giocare.

IL VINCITORE

Quando tutti i gettoni saranno stati assegnati, il giocatore che ne ha di più VINCIE!

NOTA: In caso di parità, i giocatori dovranno sfidarsi A COLPI SINGOLI DI SCIACQUONE! Tutti i giocatori che vanno allo spareggio mettono una mano sullo sturagabinetti e premono fino a quando la cacca non salta fuori. Il primo giocatore che la acchiappa VINCIE!

NEDERLANDS**Inhoud:**

Toiletreservoir, Toiletblril, Ontstopper, Drol, Dobbelsteen, 10 fiches

Spelvoorbereiding:

- A. Zet de wc in elkaar door de wc-bril in het toiletreservoir te steken zoals afgebeeld.
- B. Open het klepje van het toiletreservoir en druk de drol helemaal in de lanceerkamer.
Opmerking: als 'Pooper' niet correct is geplaatst, werkt het ontstoppermechanisme niet.
- C. Sluit het reservoirklepje
- D. Gooi de dobbelsteen in het gaatje aan de bovenkant van het toiletreservoir.

E. Achteraanzicht

F. Opbergruimte voor fiches.

DOEL VAN HET SPEL

Vang de drol en verzamel de meeste fiches!

Spelen maar!

De jongste speler mag beginnen. Het spel wordt vervolgens gespeeld met de klok mee.

1. Duw, als het jouw beurt is, de hendel van de wc omhoog tot de dobbelsteen uit de wc rolt.
2. Het aantal ogen op de dobbelsteen geeft aan hoeveel keer je de wc moet ontstoppen.
3. Duw de ontstopper even vaak omlaag als het aantal ogen op de dobbelsteen (je hoort telkens een klik).
4. Als er niets gebeurt, leg je de dobbelsteen weer in de wc en is de volgende speler aan de beurt.

Als de drol uit de tank schiet tijdens het ontstoppen van de wc, proberen alle spelers SNEL DE DROL TE GRIJPEN!

De eerste speler die de drol vangt, wint een fiche. Als een speler de drol uit de lucht grijpt, verdient hij of zij 2 fiches!

Laat de drol weer in de wc en speel verder.

DE WINNAAR

Nadat alle fiches verzameld zijn, is de speler met de meeste fiches de WINNAAR!

NB: Zijn er meerder spelers die eindigen met hetzelfde aantal fiches, dan moeten ze het TEGEN ELKAAR OPNEMEN! Spelers met hetzelfde aantal fiches leggen één hand op de ontstopper en ploppen tot de drol omhoog springt. De speler die hem eerst grijpt, is de winnaar!

ESPAÑOL**Contenido:**

Cisterna, Asiento, Desatascador, Caca, Dado, 10 fichas

Preparación del juego:

- A. Montar el váter, encajando el asiento en la cisterna, tal como muestra el dibujo.
- B. Abrir la tapa de la cisterna y empujar la "caca" hasta el topo.
ATENCIÓN: si la "caca" no está bien colocada, el desatascador no funcionará bien.
- C. Cerrar la tapa
- D. Introducir el dado en el orificio de la parte superior de la cisterna.

E. Parte posterior

F. Guardar aquí las fichas.

OBJECT

Jaza la "caca" y consigue más fichas que tus rivales!

A jugar!

Empieza el jugador más pequeño. El juego continúa hacia la derecha.

1. El primer jugador baja la palanca de la cisterna hasta que sale lanzado el dado.
2. El número del dado indica el número de veces que el jugador deberá empujar el desatascador.
3. Empujar el desatascador el número de veces indicado en el dado (cada vez que se empuje, sonará una pedorreta).
4. Si no ocurre nada, el jugador vuelve a meter el dado en el orificio de la cisterna y el turno pasa al siguiente jugador.

Si lo "caca" sale lanzada de la cisterna una de las veces que el jugador empuja el desatascador, los demás jugadores deben intentar cazarla en el aire o cogérla del suelo una vez haya caído.

El jugador que la coja del suelo gana una ficha. El que consiga atraparla al vuelo, ¡gana dos fichas!

Para seguir jugando, hay que volver a poner la "caca" en la cisterna y el dado en el orificio.

CÓMO GANAR

El juego se termina cuando no quedan más fichas. Gana el jugador que tiene más. ¡GANAR!

NOTA: En caso de empate, hay que jugar un cara a cara de desempate. Los jugadores que han empatado deben poner cada uno una mano en el desatascador y empujarlo a la vez hasta que la "caca" salga lanzada. ¡Gana el primero que consigue cazarla!

PORTEGUÉS

Conteúdo:

Autoclismo, Tampa da sanita, Desentupidor, Sr. Cocó, Dado, 10 fichas

Preparação:

- A. Monta a sanita juntando a tampa ao autoclismo, conforme ilustrado.
- B. Abre a tampa da sanita e empurra o Sr. Cocó até ao fundo, para dentro da câmara de lançamento.
NOTA: se o Sr. Cocó não tiver sido introduzido corretamente, o mecanismo do desentupidor não funciona.
- C. Fecha a tampa da sanita.
- D. Larga o dado no buraco no topo do autoclismo.

E. Visto por trás

F. Guarda as fichas aqui.

OBJETIVO DO JOGO

Reúne o máximo de fichas apanhar o Sr. Cocó!

Vamos jogar!

O jogador mais novo começa. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio após começar.

1. Na tua jogada, empurra a manivela da sanita para baixo até o dado rolar para fora.
2. O número que calhar no dado é a quantidade de vezes que tens de carregar no desentupidor.
3. Carrega no desentupidor o número de vezes que calhar no dado (deverás ouvir um clique de cada vez que empurras).
4. Se nada acontecer, coloca o dado novamente na sanita e passa a vez ao próximo jogador.

Se o Sr. Cocó sair disparado da sanita numa das vezes, todos os jogadores DEVEM TENTAR APANHÁ-LO RAPIDAMENTE!

O primeiro jogador a apanhar o Sr. Cocó ganha uma ficha. Se um jogador apanhar o Sr. Cocó no ar, ganha 2 fichas!

Volta a posicionar o Sr. Cocó, coloca o dado novamente na sanita e continua a jogar.

GANHAR O JOGO

Quando todas as fichas forem jogadas, o jogador com mais fichas GANHA!

NOTA: em caso de empate, os jogadores DESENTOPEM MAIS UMA VEZ PARA DESEMPATAR! Todos os jogadores que estiverem empatados colocam uma mão no desentupidor e desentopem até que o Sr. Cocó saia disparado. O primeiro a apanhá-lo GANHA!

SVENSKA

Innehåll:

Toalettskål, Toalettsits, Vaskrensare, Bajskorv, Tärning, 10 brickor

Förberedelser:

- A. Sätt ihop toaletten genom att fästa toalettsitsen i toalettankens som på bilden.
- B. Öppna toalettskåls tanklock och tryck ner bajskorven när vägen ner till uppskjutningskammaren.

OBS! Om bajskorven inte är korrekt placerad fungerar inte vaskrensningmekanismen.

C. Stäng tankens lock

D. Släpp ner tärningen i hålet i den övre delen av toalettankens.

E. Bakifrån

F. Förvara brickorna här.

VAD SPELET GÅR UT PÅ

Samla flest brickor genom att fånga bajset!

Nu spelar vi!

Den som är yngst börjar. Spelet fortsätter medurs efter det.

1. När det är din tur trycker du ned handtaget på toaletten tills tärningen rullar ut från toaletten.
2. Numret på tärningen anger hur många gånger du behöver rensa toaletten.
3. Tryck ned vaskrensaren samma antal gånger som visas på tärningen (du bör höra ett klick för varje rensning).
4. Om ingenting händer ska du placera tärningen i toaletten och så blir det nästa spelares tur.

Om bajskorven skjuts ut ur tanken vid någon av rensningarna ska alla spelare SNABBFT FÖRSÖKA FÅ TAG PÅ DEN!

Den spelare som först fångar bajskorven får en bricka. Om en spelare fångar bajskorven i luften får han eller hon två brickor!

Ladda om bajskorven, placera tärningen i toaletten och fortsätt spela.

SÅ HÄR VINNER MAN

När alla brickor har samlats in, är det spelaren med flest brickor som VINNER!

OBS! Om det blir oavgjort ska spelarna SPOLA EN GÅNG. Alla spelare som har lika många brickor placerar ena handen på vaskrensaren och rensar tills bajskorven skjuts ut. Den spelare som först fångar den VINNER!

SUOMI

Sisältö:

WC-istuin, WC-säiliö, WC-istuin, Karhupumppu, Kikkare, Noppa, 10 pelimerkkiä

Pelin valmistelu:

A. Kokoja WC-istuin kiihnittämällä istuinosa säiliöön kuvan mukaisesti.

B. Avaa säiliön kansi ja työnnä kikkare laukaisuaukkoon pohjaan asti.

Huomautus: jos kikkare ei ole kunnolla laukaisuaukossa, mekanismi ei toimi.

C. Sulje säiliön kansi.

D. Pudota noppa WC-säiliöön päällä olevaan reikään.

E. Kuva takaa
F. Säilytä pelimerkkejä tässä.

TAVOTE

Kerää eniten pelimerkkejä nappaamalla kikkare kiinni!

Pelaamaan!

Nuorin pelaaja aloittaa. Peliä jatketaan myötäpäivään.

1. Paina vuorolasi WC-istuimen kahvan, kunnes noppa kiirii ulos pöntöstä.
2. Nonpan pistemääri osoittaa, montako kertaa karhupumppua painetaan.
3. Paina karhupumppua (niin että kuuluu napsahdus) niin monta kertaa kuin nonpan silmäluku osoittaa.
4. Jos mitään ei tapahdu, pudota noppa uudelleen WC-istuimeen. On seuraavan pelaajan vuoro.

Jos painat karhupumppua ja kikkare lentää ulos säiliöstä, KAIKKIEN PELAJIEN ON YRITTÄVÄ NAPATA SE NOPEASTI!

Kikkareen ensimmäisenä kiinni saanut pelaaja saa yhden pelimerkin. Jos pelaaja saa kikkareen kiinni ilmasta, hän saa 2 pelimerkkiä!

Laita kikkare takaisin paikalleen säiliöön, pudota noppa reikään ja pela jatkuu.

VOITTAMINEN

Kun kaikki pelimerkit on kerätty, eniten merkkejä kerännyt pelaaja VOITTAAN!

HUOM: Jos peli päättyy tasapeliiin, voittaja ratkaistaan YHDEN KIKKAREN FINAALISSA! Tasapisteet saaneet pelaajat laittavat yhdessä käden karhupumppulle ja painavat sitä niin monta kertaa, että kikkare lentää ulos. Sen ensimmäisenä kiinni saanut pelaaja VOITTAAN!

DANSK

Indhold:

Cisterne, Toiletbræt, Svupper, Pølle, Terning, 10 pointbrikker

Forberedelser:

- A. Saml toilettet ved at sætte toiletbrættet fast i cisternen som vist.
- B. Åbn låget på cisternen, og tryk Pølle hele vejen ned i affyringskammeret.
BEMÆRK: Hvis "Pølle" sættes forkert i, virker svuppemekanismen ikke.
- C. Luk låget til cisternen
- D. Put terningen i hullet øverst på cisternen.

E. Set bagfra

F. Opbevar pointbrikker her.

SPILLETS FORMÅL

Samle flest pointbrikker ved at grib Pølle!

Lad os spille!

Den yngste spiller begynder. Derefter fortsætter spillet med uret.

1. Når det bliver din tur, skal du trykke håndtaget ned, indtil terningen falder ud af toilettet.
2. Tallet på terningen afgør, hvor mange gange du skal svuppe.
3. Tryk svupperen ned det antal gange, terningen viser (det skal sige klik, hver gang du trykker).
4. Hvis der ikke sker noget, skal du lægge terningen tilbage i toiletten og give turen videre til den næste spiller.

Hvis Pølle bliver skudt ud af cisternen, mens du svupper, skal alle spillerne SKYNDE SIG AT GRIBE HAM!

Den første spiller, der får fat i Pølle, vinder en briks. Hvis en spiller griber Pølle i luften, får han eller hun 2 briks!

Sæt Pølle tilbage på plads, put terningen i toiletten, og fortsæt spillet.

UWAGA: Jeśli kupa nie jest poprawnie włożona, mechanizm przepychacza nie zadziała.

C. Zamknij pokrywę zbiornika WC.

D. Wrzuć kostkę do otworu w górnej części zbiornika WC.

E. Widok z tyłu

F. Tu przechowuj żeton.

CEL GRY

Zbierz jak najwięcej żetonów, łapiąc kupę!

Zagrajmy!

Grę rozgrywana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

1. Gdy nadjeźdz Twoja kolej, wcisnij „spluzkę” na toaletę, aż kostka wyskoczy ze zbiornika WC.

2. Liczba na kostce określa, ile razy masz naciśnąć przepychacz do udrążniania toalety.

3. Naciśnij przepychacz tyle razy, ile wskazuje kostka do gry (za każdym naciśnięciem powinieneś usłyszeć charakterystyczny dźwięk „kliknięcia”).

4. Jeśli nic się nie stanie, umieść kostkę z powrotem w zbiorniku WC. Kolej na następnego gracza.

Jeśli kupa wyskoczy ze zbiornika podczas jednego z „przepychań”, wszyscy gracze PRÓBUJĄ JĄ SZYBKO ZŁAPAĆ!

Pierwszy gracz, który złapie kupy, dostaje żeton. Jeśli gracz złapie kupy w powietrzu, zdobywa 2 żetony!

Ponownie włożyć kupy do zbiornika, umieść kostkę w zbiorniku WC i kontynuujcie grę.

ZWYCIĘZCA

Gracz, który zdobędzie najwięcej żetonów, ZWYCIĘŻA!

UWAGA: Jeśli jest remis, zwycięzca jest wyłaniany w ramach OSTATECZNEGO STARCA! Gracze z jednakową liczbą żetonów kładą jedną rękę na przepychaczu i naciskają go, aż kupa wyskoczy. Gracz, który złapie ją jako pierwszy, ZWYCIĘŻA!

ČEŠTINA

Obsah:

Nádržka záchodu, Záchodové prkénko, Zvon, Hovínko, Kostka, 10 žetonů

Příprava:

A. Sestavte záchod připevněním záchodové prkénka k nádržce toalety, jak vidíte na obrázku.

B. Otevřete víko nádržky záchodu a zatlačte hovínko do odpalovací komory.

POZNÁMKA: Pokud nebude hovínko správně vloženo, mechanismus zvonu nebude fungovat.

C. Zavřete víko nádržky.

D. Vhodte kostku do otvora na horní straně nádržky záchodu.

E. Pohled zezadu

F. Žetony uložte sem.

CÍL

Snažte se chytit hovínko, abyste nasbírali co nejvíce žetonů!

Pojdme hrát!

Začíná nejmladší hráč. Hra poté pokračuje po směru hodinových ručiček.

1. Jakmile budete na tahu, zatlačte splachovací páčku dolů, dokud z toalety nevypadne kostka.

2. Číslo na kostce udává, kolikrát musíte do záchodu zatlačit zvon.

3. Zatlačte zvon dolů tolikrát, kolik padlo na kostce (pri každém stlačení by se mělo ozvat cvaknutí).

4. Pokud se nict nestane, vložte kostku zpět do záchodu a na ráde je další hráč.

Pokud po zatlačení zvonu wyskoczy z nádržky hovínko, všichni hráči SE HO SNAŽÍ RÝCHLE CHYTIT!

První hráč, kterému se to podaří, získává jeden žeton. Pokud se hráč podaří chytit hovínko ještě ve vzduchu, získává 2 žetony!

Vložte hovínko a kostku zpět do záchodu a hra může pokračovat.

VÍTEZSTVÍ

Jakmile jsou všechny žetony rozdané, hráč s nejvyšším počtem žetonů VYHRÁVÁ!

POZNÁMKA: V případě remízy čeká hráče EDENORÁZOVÁ VÝZVA! Všichni hráči, kteří remizovali, položí jednu ruku na zvon a společně na něj tlačí, dokud nevyskočí hovínko. Hráč, který hovínko chytí jako první, VYHRÁVÁ!

SLOVENSKÝ

Obsahuje:

Nádržka toalety, Záchodovú dosku, Zvon, Hovienko, Kocka, 10 žetonov

Priprava:

A. Zmontuj toaletu. Pripevní záchodovú dosku k nádržke toalety, ako je znázornené.

B. Otvor veko nádržky toalety a zatlač hovienko do odpalovacej komory.

POZNÁMKA: Ak „hovienko“ nie je správne vložené, vystreľovači mechanizmus nebude fungovať.

C. Zavri veko nádržky

D. Vhod' kocku do otvoru na vrchole nádržky toalety.

E. Pohľad zozadu

F. Žetony ulož sem.

CIEĽ

Snaž sa chytiť hovienko a získaj čo najviac žetónov!

Podme sa hrat!

Ako prvý ide najmladší hráč. Hra potom pokračuje v smere hodinových ručičiek.

1. Akonáhle budeš na tahu, zatlač splachovaciu páčku dole, kým z toalety nevypadne kocka.

2. Číslo na kocke udáva, kolokrát musíš toaletu vycistiť.

3. Zatlač zvon nadol podľa čísla na kocke (pri každom ponorení by sa malo ozváť kliknutie).

4. Ak sa nict nestane, vlož kocku späť do toalety a na ráde je ďalší hráč.

Pokial z nádržky pri čistení vyskočí hovienko, všetci hráči SA MUSIA POKÚSÍŤ HO RÝCHLO CHYTIT!

Prvý hráč, ktorému sa to podarí, získava žeton. Ak sa hráčovi podarí chytiť hovienko ešte vo vzduchu, získava 2 žetony!

Znovu vlož hovienko a kocku späť do toalety a hra môže pokračovať.

VÍťazstvo

Akonáhle sú všetky žetony rozdané, hráč s najväčším počtom žetonov VYHRÁVÁ!

POZNÁMKA: V prípade remízy čaká hráčov jednorázová VÝZVA! Všetci hráči, ktorí majú remízu, položia jednu ruku na zvon a spoločne „čistia“, kým nevyskočí hovienko. Hráč, ktorému sa ako prvému podarí hovienko chytiť, VYHRÁVÁ!

MAGYAR

Tartalom:

AVécétartály, Vécélőlök, Vécépumpa, Kaksi, Dobócocka, 10 zseton

Előkészületek:

A. Szereld össze a vécét: helyezd a vécélőlökére a tartályt az ábrán látható módon.

B. Nyisd ki a vécétartályt, és nyomd le Kaksiat a kilövönlás aljára.

MEGJEZYÉS: Ha Kaksi nincs megfelelően be helyezve a tartályba, a pumpamechanizmus nem fog működni.

C. Csukd le a vécétartály fedelét

D. Dobd a kockát a vécétartály tétején lévő nyilásba.

E. Hátulnézet

F. A zsetonok helye.

A JÁTÉK CÉLJA

Elkapni Kaksiat, és minél több zsetont összegyűjteni!

Játszunk!

A legfiatalabb játékok kezd. A játék az óramutató járásával megegyező irányba halad.

1. Ha rád kerül a sor, nyomd le a véc karját, és vár meg, amíg a kocka kipörödül a tartályból.

2. A dobott szám jelzi, hányszor kell pumpálnod.

3. Pumpálj annyiszor, amennyit a dobócockával dobtál (a pumpálások közben kattanás hallható).

4. Ha semmi nem történik, tudd vissza a kockát a vécétartályba, és add át a lehetőséget a következő játékosnak.

Ha Kaksi kiugrik a vécétartályból, minden játékosnak arra kell törekednie, hogy ELKAPJA!

Az, akinek elsőkül sikerül elkapnia, egy zsetont szerzi. Ha a levegőben sikerül Kaksiat a játékosnak, 2 zsetont kap.

Tegyétek vissza Kaksiat és a kockát a vécébe, és folytassátok a játékokat.

KI NYER?

Ha minden zsetont begyűjtöttetek, a legtöbbet megszerző játékos NYER!

MEGJEZYÉS: Döntetlen állás esetén ismét PUMPALNI KELL! Az azosz számú zsetonnal rendelkező játékosok tegyék a pumpára az egyik kezükét, és addig pumpáljanak, amíg Kaksi ki nem ugrik a vécéből. Az NYER, akinek elsőkül sikerül elkapnia!

РУССКИЙ

Содержимое:

Сливной бачок, Сиденье унитаза, Вантуз, Сюрприз, Игровой кубик, 10 жетонов

Подготовка к игре:

A. Соберите унитаз, прикрепив сиденье унитаза к сливному бачку так, как показано.

B. Откройте крышку сливного бачка и опустите "сюрприз" в пусковую камеру.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: если "сюрприз" установлен неправильно, механизм вантуза не сработает.

C. Закройте крышку

D. Бросьте игровой кубик в отверстие сверху в сливном бачке.

E. Вид сзади

F. Храните жетоны здесь.

ЦЕЛЬ

Соберите наибольшее количество жетонов, поймав "сюрприз"!

Начинаем игру!

Первым ходит самый младший из игроков. Затем игра продолжается по часовой стрелке.

1. Когда наступит ваш ход, нажмите на ручку унитаза и подождите, пока из унитаза не вылетит игровые кубики.

2. Номер на игровом кубике показывает, сколько раз вы должны прочистить унитаз вантузом.

3. Нажмите на вантуз столько раз, сколько выпало на кубике (при каждом нажатии должен раздаваться щелчок).

4. Если ничего не происходит, поместите игровой кубик обратно в унитаз, после чего ход перейдет к следующему игроку.

Если при очередном нажатии на вантуз из сливного бачка выскакивает "сюрприз", все игроки должны ПОПЫТАТЬСЯ КАК МОЖНО БЫСТРЕЕ СХВАТИТЬ ЕГО!

Игрок, который первым схватил "сюрприз", зарабатывает один жетон. Если игрок поймает "сюрприз" в воздухе, он зарабатывает 2 жетона!

Повторите действия подготовки к игре, поместите игровой кубик в унитаз и продолжите игру.

ПОБЕДА

Когда все жетоны собраны, игрок, набравший наибольшее количество жетонов, ВЫИГРЫВАЕТ!

ПРИМЕЧАНИЕ. В спорной ситуации игроки кладут одну руку на вантуз и нажимают на него до тех пор, пока не выскочит "сюрприз". Игрок, который схватил его первым, ВЫИГРЫВАЕТ!

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Περιεχόμενα:

Τουαλέτα, Κάθισμα Τουαλέτας, Βεντούζα, Pooper, Ζάρι, 10 Κέρματα

Προετοιμασία:

A. Συναρμολογήστε την τουαλέτα συνδέοντας το κάθισμα όπως απεικονίζεται.

B. Ανοίξτε το καπάκι και σπρώξτε τον Pooper προς τα κάτω μέσα στον θάλαμο εκτόξευσης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν δεν τον σπρώξετε καλά ο μηχανισμός δεν θα λειτουργήσει.

C. Κλείστε το καπάκι.

D. Ρίξτε το ζάρι μέσα στην τρύπα στο πάνω μέρος της τουαλέτας.

E. Πίω ώΨη

F. Αποθηκεύστε τα κέρματα εδώ.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Συλλέξτε τα περισσότερα κέρματα πιάνοντας τον Pooper!

Ας Παίξουμε!

Παιξτι πρώτος ο πο μικρός σε ηλικία παικτής. Μετά, το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα.

1. Οταν έρθει η σεριά σας, σπρώξτε τη λαβή της τουαλέτας μέχρι το ζάρι να βγει έξω από αυτήν.

2. Ο αριθμός στο ζάρι σας λέει πόσες φορές πρέπει να πιέσετε τη λαβή της τουαλέτας.

3. Ο αριθμός στο ζάρι σας λέει πόσες φορές πρέπει να πιέσετε βεντούζα (θα πρέπει να ακούσετε ένα κλικ κάθε φορά που πιέζετε).

4. Αν δεν συμβεί τίποτα, τοποθετήστε το ζάρι πάλι μέσα στην τουαλέτα και μετά, είναι η σειρά του επόμενου παικτή.

Αν ο Pooper βγει από την τουαλέτα, όλοι οι παικτές ΠΡΟΣΦΑΘΟΥΝ ΓΡΗΓΟΡΑ ΝΑ ΤΟΝ ΠΑΙΖΟΥΝ!

Ο πρώτος παικτής που θα τον πάσσει κερδίζει ένα κέρμα. Αν ένας παικτής τον πάσσει στον αέρα, κερδίζει 2 κέρματα.

Ξαναβάλτε τον Pooper μέσα, βάλτε το ζάρι πάλι μέσα στην τουαλέτα και συνεχίστε το παιχνίδι.

NIKHTHS TOUT PAIXNIDIOU

Όποιον δεν υπάρχουν άλλα κέρματα, ο παίκτης με τα περισσότερα KΕΡΑΙΖΕΙ!

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι παίκτες κάνουν MONOMAXIA! Οι παίκτες που ίρθαν σε ισοπαλία βάζουν ένα χέρι στη βεντούζα και πατάνε μέχρι να βγει έξω o Pooper. Ο πρώτος παίκτης που θα τον πάσει είναι ο NIKHTHS!

TÜRKÇE

İçindekiler:

Tuvalet rezervuarı, Klozet oturacağı, Pompa, Kakacık, Zar, 10 jeton

Kurulum:

A. Klozet oturacağı gösterildiği gibi rezervuara takarak tuvaletin parçalarını birleştirin.

B. Rezervuar kapığını açın ve kakacık iterke fırlatma yuvasına yerleştirin.

NOT: "Kakacık" düzgün yerleştirilmezse pompa mekanizması çalışmaz.

C. Rezervuar kapığını kapatın

D. Zar, rezervuarın üst kısmındaki deliğe atın.

E. Arkadan görünüm

F. Jetonları burada biriktirin.

AMAÇ

Kakacığı kapan ve en çok jetonu toplayan kazanır!

Haydi, oynayalım!

Yaş en küçük olan oyuncu oyunu başlatır. Daha sonra oyun, saat yönünde devam eder.

1. Sıra size geldiğinde zar tuvaletten çıkışa kadar sifon koluna bastırın.

2. Zarın üzerindeki sayı, tuvaleti kaç kez pompalamamız gerektiğini gösterir.

3. Pompay, zarda gösterilen sayı kadar bastırıp çekin (her basışta "tik" sesi duyulmalıdır).

4. Hiçbir şey olmazsa zarı tekrar tuvalette yerleştirin. Oyun sırası, bir sonraki oyuncuya geçer.

Kakacık tuvaletten fırladığında tüm oyuncular HEMEN KAKACIĞI KAPMAYA ÇALIŞIR!

Kendi sırasında kakacığı kapan oyuncu bir jeton kazanır. Kakacığı havada kapan diğer oyuncular ise 2 jeton kazanır!

Kakacığı tekrar yerleştirmen ve oyuna devam edin.

OYUNU KAZANMA

Tüm jetonlar toplandığında en fazla jetonu olan oyuncu OYUNU KAZANIR!

NOT: Beraberlik durumunda oyuncular BİRER DEFA SİFON ÇEKEREK YÜZLEŞİR! Berabere kalan tüm oyuncular birer elini pompayaya yoktar kakacığı fırlayan kada pomplar. Kakacığı kapan ilk oyuncu KAZNAR!

УКРАЇНСЬКИЙ

Вміст:

Зливний бачок, Сидіння унітаза, Вантуз, Пан Кауль, Гральний кубик, 10 фішок

Підготовка:

A. Зберігти унітаз, з'єднавши сидіння зі зливним бачком, як показано на малюнку.

B. Відкрити кришку зливного бачка та заштовхни Пана Кауля в камеру запуску до кінця.

ПРИМІТКА. Якщо не завантажите пана Кауля належним чином, механізм вантуза не спрацює.

C. Закрий кришку бачка

D. Опусті гральний кубик в отвір у верхній частині зливного бачка.

E. Вид ззаду

F. Тут зберігаються фішки.

МЕТА

Ловити пана Кауля, щоб зібрати якнайбільше фішок.

Давайте грать!

Першим починає гру наймолодший гравець. Після цього грає наступний учасник за годинниковою стрілкою.

1. Коли настане твоя черга, натисні на ручку зливу, доки з бачка не випаде гральний кубик.

2. Число на кубику показує, скільки разів потрібно прочистити унітаз.

3. Натисни на вантуз стільки разів, скільки випало на кубику (ти маєш чути класання під час кожного натискання).

4. Якщо нічого не станеться, поклади кубик назад у бачок. Настає черга наступного гравця.

Якщо пан Кауль вилітає з бачка під час одного з натискань, усі гравці НАМАГАЮТЬСЯ ШВІДКО ЙОГО ЗЛОВИТИ.

Гравець, якому це вдається, отримає одну фішку. Якщо гравець зловить пана Кауля в повітрі, то отримає 2 фішки.

Знову заштовхніть пана Кауля в камеру запуску, покладіть кубик назад у бачок і продовжуйте гру.

ПЕРЕМОЖЦЬ

Коли всі фішки буде розіграно, гравець із найбільшою кількістю фішок СТАЄ ПЕРЕМОЖЦЕМ.

ПРИМІТКА. Якщо кількість фішок у гравців збігається, відбувається додатковий розіграш. Усі гравці кладуть одну руку на вантуз і натискають, доки не вилетить пан Кауль. Перший гравець, який його вхопить, ПЕРЕМАГАЄ.

ROMÂNĂ

Continut:

Rezervor de toaletă, Capac de toaletă, Pompa, Răhătel, Zar, 10 jetoane

Montare:

A. Asamblați closelut conectând capacul de toaletă la rezervorul de toaletă, așa cum se indică în figură.

B. Deschideți capacul rezervorului de toaletă și împingeți răhătelul până jos în camera de lansare.

NOTĂ: dacă răhătelul nu este introdus corespunzător, mecanismul pompei nu va funcționa.

C. Încărcați capacul rezervorului

D. Lăsați zarul să cadă în orificiul din partea de sus a rezervorului de toaletă.

E. Vedere din spate

F. Introduceți jetoanele aici.

OBJEKTIV

Colectați cele mai multe jetoane prințând răhătelul!

Hai să jucăm!

Cel mai mic jucător este primul. Apoi, jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

1. Când vă vine rândul, apăsați pe maneta closelutului până când zarul se rostogolește în afară.

2. Numărul de pe zar indică de câte ori trebuie să desfundăți toaleta.

3. Apăsați pe pompă de câte ori indică zarul (vezi auzi un clic la fiecare apăsare).

4. Dacă nu se întâmplă nimic, introduceți zarul înapoi în toaletă și este rândul următorului jucător.

Dacă răhătelul țășnește din rezervor la apăsarea pompei, toți jucătorii INCEARCĂ SĂ-L APUCE RAPID!

Primul jucător care apucă răhătelul căstigă un jeton. Dacă un jucător prinde răhătelul din aer, căstigă 2 jetoane!

Puneți la loc răhătelul, introduceți zarul înapoi în toaletă și continuați jocul.

CĂSTIGĂTORUL

Când au fost colectate toate jetoanele, jucătorul cu cele mai multe jetoane CĂSTIGĂ!

NOTĂ: În caz de egalitate, jucătorii trebuie să participe la o ÎNFRUNTARE DIRECTĂ PE TOALETĂ! Toți jucătorii care sunt la egalitate pun o mână pe pompă și o apăsă până când țășnește răhătelul. Primul jucător care il apucă CĂSTIGĂ!

БЪЛГАРСКИ

Съдържание:

Тоалетно казанче, Тоалетна седалка, Плуниджер, Ако, Зар, 10 жетона

Начало:

A. Сглобете тоалетната, като поставите тоалетната седалка в казанчето, както е показано.

B. Отворете капака на тоалетното казанче и натиснете акото до дъното в отделението за изстрелване.

ЗАБЕЛЕЖКА: Ако акото не е правилно заредено, механизъмът на плунженера няма да работи.

C. Затворете капака на казанчето

D. Пуснете зарчето в отвора в горната част на тоалетното казанче.

E. Изглед отзад

F. Съхранявайте жетони тук.

ЦЕЛ

Съберете най-много жетона, улавяйки акото!

Хайде да играем!

Най-младият играч започва първи. След това играта продължава по посока на часовниковата стрелка.

1. Когато е Вашият ред, натиснете надолу дръжката на тоалетната, докато зарчето се изтърколи от тоалетната.

2. Номерът на зарчето показва колко пъти трябва да пуснете тоалетната.

3. Натиснете надолу плунженера толкова пъти, колкото е показвано на зарчето (ще чуете шракване за всяко пускане).

4. Ако не се случи нищо, поставете зарчето обратно в тоалетната и после е ред на следващия играч.

Ако акото се изстреля от казанчето върху един от плунжерите, всички играчи БЪРЗО СЕ ОПЛАТИТЕ ДА ГО ХВАНЕТЕ!

Първият играч, който хване акото, получава един жетон. Ако някой играч хване акото във въздуха, той или тя ще получи 2 жетона!

Заредете отново акото, поставете зарчето обратно в тоалетната и продължавайте да играете.

ПОБЕДА

Когато се съберат всички жетона, играчът с най-много жетона ПЕЧЕЛИ!

ЗАБЕЛЕЖКА: В случай на равен резултат, играчите трябва да водят БИТКА ЛИЦЕ С ЕДНО ПУСКАНЕ! Всички играчи, които са с равен резултат, трябва да поставят една ръка върху плунженера и да го натискат, докато акото изскочи. Първият играч, който го хване, ПЕЧЕЛИ!

EESTI

Mängu osad:

WC-loputuskast, Prill-laud, Vaakumpump, Junn, Täring, 10 žetooni

Mängu alustamine:

A. Pange WC kokku, lükake prill-laud WC-loputuskasti külge, vt joonist.

B. Avage WC-loputuskasti luuk ja lükake juun sügavale kasti.

MÄRKUS. Vaakumpump ei tööta, kui juun on kasti valesti pandud.

C. Sulgege WC-loputuskasti luuk

D. Kukutage täring WC-loputuskasti peal olevast avast sisse.

E. Tagantvaade

F. Hoidke žetonee siin.

MÄNGU EESMÄRK

Püüda juun kinni ja koguda võimalikult palju žetoonie!

Mängime!

Mängu alustab köige noorem mängija. Mängukord liigub päripäeva.

1. Vajutage enda mängukorra ajal WC-loputuskasti kangi alla, kuni täring WC-loputuskastist välja veereb.

2. Number täringul näitab, mitu korda peate WC-potti pumpama.

3. Vajutage vaakumpumpa nii mitu korda, nagu on number täringul (iga pumpamisega peaksite kuulma klöpsatust).

4. Kui midagi ei juhu, kükutage täring tagasi loputuskasti ja mängukord läheb järgmiselle mängijale.

Kui juun pumpamiste ajal välja vupsab, PROOVIVAD kõik mängijad seda KIRESTI KINNI PÜÜDA!

Mängija, kes püüab juuni esimesena kinni, saab žetooni. Kui mängija püüab juuni öhus kinni, saab ta kaks žetooni.

Pange juun ja täring tagasi WC-loputuskasti ja jätkake mängu.

VÖITJA

Kui kõik žetoonid on välja jagatud, siis mängija, kellel on neid kõige rohkem, on mängu VÖITJA!

MÄRKUS: Viigi korral peavad mängijad tegema ÜHE PUMPAMISE OMAVAHELISE VÖINSTLUSE! Viiki jäanud mängijad panevad ühe kaakumpumbale ja pumpavad, kuni juun välja lendab. VÖIDAB mängija, kes juuni esimesena kinni püüab!

LIETUVIŲ

Pakuotėje yra:

Tualeto bakelis, Tualeto sėdynė, Pompa, Kakutis, Kauliukas, 10 žetonų,

Pasiruošimas žaidimui:

A. Surinkite tualetą pritrūgtindami tualeto sėdynę prie tualeto bakelio, kaip parodyta.

B. Atidarykite tualeto bakelio dangtelį ir išstumkite kakutį iki pat apačios į paleidimo kamерą.

PASTABA: jei kakutis nebūs tinkamai ištumtas, stūmoklinis mechanizmas neveiks.

C. Uždarykite bakelio dangtelį

D. Įmeskite kauliuką į angą tualeto bakelio viršuje.

E. Vaiždas iš nugaros

F. Žetonus laikykite čia.

TIKSLAS

Surinkti daugiausiai žetonų gaudint kakutį!

Pažaiskime!

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Vėliau žaidimą tėskite pagal laikrodžio rodyklę.

1. Savo ejimo metu spauskite tualetu rankenelę, kol kauliukas išriedės iš tualetų.

2. Atsiverte skaičius ant kauliuko rodo, kiek kartų reikės pumpuoti tualetą.

3. Pumpuokite tiek kartų, kiek parodyta ant kauliuko (iekvienu kartu pompa suveikus turėtumėte išgirsti spragtelėjimą).

4. Jei nieko nenutink, išdejite kauliuką atgal į tualetą. Dabar kito žaidėjo eilė.

Jei pumpuojant kaulukis išsoko iš bakelio, visi žaidėjai GRETAI BANDO JI SUGAUTI!

Žaidėjas, pirmasis pagavės kakutį, gauna žetoną. Jei žaidėjas pagaua kakutį ore, gauna 2 žetonus!

Iš naujo ištumkite kakutį, išdejite kauliuką į tualetą ir tėskite žaidimą.

LAIMĖJIMAS

Išsidalijus visus žetonus, daugiausia žetonų turintis žaidėjas LAIMI!

PASTABA. Lygiuji atveju žaidėjai VIENĄ KARTĄ NUSIKŪPNULEIDŽIA VANDENĮ! Lygioiomis baigusieji uždeda vieną ranką ant pompos ir pumpuoja, kol išsoka kakutis. Pirmasis kakutį pagavęs žaidėjas LAIMI!

LATVIEŠU

Komplektā:

Tualetes tvertne, Tualetes sēdrīnķis, Vantuzis, Kakucis, Kauliņš, 10 žetonu

Izkārtojums:

A. Saliec tualeti, pievienojot tualetes sēdrīnķi tualetes tvertnei, kā parādīts attēlā.

B. Atver tualetes tvertnes vāku un iespied kakuti līdz galam palaišanas kamерā.

PIEZĪME: ja „kakuci” nav pareizi ievietots, vantūža mehānisms nedarbosies.

C. Aizver tualetes tvertnes vāku.

D. Iemet kauliju tualetes tvertnes caurumā.

E. Skats no aizmugures

F. Uzglabā žetonu šeit.

MĒRKIS

Savāc visvairāk žetonu, ķerot kakuci.

Spēlēsim!

Spēli sāk jaunakais spēlētājs. Pēc tam spēle turpinās punksteprādītā virziena.

1. Savā gājējā nospied uz leju tualetes rokturi, līdz kauliņš izkrīt no tualetes.

2. Skaitīs uz metāmu kauliņu norāda to, cik reizes tev jāspiež tualetes vantūži.

3. Spied vantūži uz leju tik reizes, cik parādīts uz metāmu kauliņu (pēc katras nospiešanas reizes ir jāatskan klikšķim).

4. Ja nekas nenotiek, ieliec kauliņu atpakaļ tualetē, un ir kārtā nākamā spēlētāja gājējam.

Ja pēc vienas no vantūža nospiešanas reizēm kakucis izšaujas no tvertnes, visiem spēlētājiem ĀTRI JĀMĒGINA TAS NOKERT!

Spēlētājs, kuram pirmajam izdodas nokert kakuci, nopelnī vienu žetonu. Ja spēlētājs noķer kakuci gaisā, viņš vai viņa nopelnā 2 žetonus!

Ieviešo kakuci un kauliņu atpakaļ tualetē, un varat turpināt spēli.

UZVARA

Kad ir savākti visi žetonu, spēlētājs ar visvairāk žetoniem UZVAR!

PIEZĪME: Neizķirta gadījumā spēlētājiem jāspēlē IZŠĶIROĀS RAUNDS! Visiem spēlētājiem, kuriem ir vienāds žetonu skaits, jānovieto viena roka uz vantūža un kopā tas jāspiež, līdz izleč kakucis. Spēlētājs, kurš pirmais to noķer, UZVAR!

العربية

المحتويات:

خران حقام، مقعد حقام، مكبس Pooper، 10 عملات رمزية

الأدوات:

A. يجب تركيب المرحاض عن طريق كبس مقعد الحمام في خزان الحمام كما هو موضح

B. افتح خطاء خزان المرحاض وادفعي إلى Pooper بالكاملا إلى أسفل غرفة الإطلاق.

ملاحظة: إذا لم يتم تحميل Pooper بشكل صحيح، فلن تعمل آلية الكبس.

C. أغلق خطاء الخزان.

D. أسقط التند في الفتحة الموجودة أعلى خزان المرحاض.

E. المظهر من الخلف

F. خاري العملات الرمزية هنا

هدف اللعبة

جمع أكبر عدد من العملات الرمزية من خلال الإمساك بالPoop!

هذا تلعب!

تبدأ اللعبة باللاعب الأصغر سنًا. يستمر اللعب في اتجاه عقارب الساعة بعد ذلك.

في دورك، ادفع مقبض المرحاض لأأسفل حتى يسقط التند خارج المرحاض.

يشير الرقم الموجود على التند إلى عدد المرات التي يجب أن تكسس فيها المرحاض.

اضغط على الكبس لأأسفل بعدد مرات الرقم الظاهر على التند (يجب أن تسمع صوت نقرة لكل كبسة).

إذا لم يحدث شيء، ضع التند في المرحاض وبنقل الدور للأعلى التالي.

إذا تم إلقاء Pooper خارج الخزان على أحد المكابس، فكل اللاعبين يحافظون على خطفهم بسرعة!

أول لاعب يحصل على Pooper يكسب عملية رمزية واحدة. إذا قام لاعب بإمساك Pooper من الهواء، فسيحصل على عملان رمزية!

يعاد تحميل Pooper. ويوضع التند في المرحاض وبنواصل اللعب.

الفوز

بعد جمع العملات الرمزية، اللاعب الذي جمع علات رمزية أكثر هو الفائز الفوراً!

ملاحظة: في حالة التعادل، يتواجه اللاعبون في مواجهة رأس! كل اللاعبين المتعادلين يضعون بد واحدة على المكبس

ويفسّرون حتى يخرج Pooper. أول لاعب يلتقطه هو الفائز!

WARNING: Not suitable for children under 36 months. Small parts.

ATTENTION : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments.

ACHTUNG: Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile.

AVVERTENZA: Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti.

WAARSCHUWING: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. Juguete no recomendado para menores de 3 años, porque contiene piezas pequeñas que podrían provocar asfixia en caso de ser ingeridas o inhaladas por el/la niño/a.

ATENÇÃO: Não é indicado para crianças menores de 36 meses, por conter partes pequenas que podem ser engolidas ou inaladas e provocar asfixia.

VARNING: Ente lämplig för barn under 36 månader. Små delar.

VAROITUS: Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia.

ADVARSEL: Ikke egnet for børn under 36 måneder. Små dele.

ADVARSEL: Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler.

OSTRZEŻENIE: Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczenstwo udławienia się.

UPOZORNĚNÍ: Nevzhodné pro děti mladší 36 měsíců. Malé části.

UPOZORNENIE: Nevzhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Malé časti.

FIGYELMEZTETÉS: Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekkel számára alkalmas. Kis alkatrészek.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Не предназначено для детей в возрасте до 3 лет. Мелкие детали.

ПРОЕДОПОИХСИИ: Λεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά κομμάτια.

UYARI: 36 aydan küçük çocukların için uygun değildir. Küçük parçalar.

تحذير: غير مناسب للأطفال دون 36 شهرًا - قطع صغيرة.

Warning: Do not aim at eyes or face. Only use projectiles supplied with this toy. Do not fire at point blank range.

Attention : Ne pas viser les yeux ou le visage. Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet. Ne pas tirer à bout portant. Achtung: Nicht auf Augen oder Gesicht zielen. Nur die zu diesem Spielzeug gehörenden Projektilen verwenden. Nicht auf Menschen oder Tiere oder aus nächster Nähe schießen.

Avvertenza: Non puntare agli occhi o al viso. Usare solamente i proiettili forniti con il giocattolo. Non sparare a distanza ravvicinata.

Waarschuwing: niet op ogen of gezicht richten. Gebruik uitsluitend de bijgeleverde projectielen. Niet van te dichtbij afschieten.

Advertencia: no apuntar las locomotoras hacia los ojos o la cara. Utilizar exclusivamente los proyectiles suministrados con este juguete.

No disparar a quemarropa.

Atenção: Não apontar em direção aos olhos ou ao rosto. Utilizar apenas os projéteis fornecidos com este brinquedo. Não disparar à quemarropa.

Varning! Sikt inte mot ögon eller ansikt. Använd endast projektiler som medföljer leksaken. Fyr inte på nära håll.

Varoitus: älä tähättää silmiin äläkä kasvoihin. Käytä ainostaan tämän leluun mukana toimitettuja ammuksia. Älä käytä lähetäisyydeltä.

Advarsel: Sig ikke mod øjne eller ansigt. Brug kun de projektiler, der følger med legetøjet. Skyd ikke direkte på ting eller personer.

Advarsel: Du må ikke sikte mot øyne eller ansikt. Bruk bare prosjektilene som følger med leken. Ikke skyt på noe på kloss hold.

Ostrzeżenie: Nie celuj w oczy ani w twarz. Nie strzelaj pociskami innymi niż dostarczone z zabawką. Nie strzelaj z bliska.

Upozornění: Nemířte na oči nebo na obličej. Používejte pouze projektily dodávané s touto hračkou. Nestřílejte z bezprostřední blízkosti.

Upozornenie: Nemírite na oči ani do tváre. Používaj iba strelky dodané spolu s touto hračkou. Nestrielaj z bezprostrednej blízkosti.

Figyelemzettel: Tilos szemre és arca célozni. Csak a játékhoz mellékelt lövedékek használhatók. A játékkel tilos közvetlen közelről lőni.

Vinnimine: Ne направляйте в глаза и лицо. Используйте только снаряды, входящие в комплект. Не стреляйте с близкого расстояния.

Просяхъ: Μην στοχεύετε στα μάτια ή στο πρόσωπο. Χρησιμοποιείτε μόνο τα βλήματα που περιλαμβάνονται. Μην στοχεύετε όταν δεν έχετε ορατότητα.

Uyarı: Asla gözler veya yüzde nışan almayı. Yalnızca birlikte verilen ürünler kullan. Yakın mesafeden hedef alma.

Попреджене: Не спрямовуйте в очи або обличчя. Використовуйте для гри лише деталі, які входять до комплекту. Не стріляйте з близькісті.

Avertisment: A nu se îndrepta spre ochi sau spre față. Folosiți doar proiectile furnizate împreună cu această jucărie. Nu trageți de la distanță mică.

Opozorilo: Ne ciljaj v oči ali obraz. Uporabljaj le izstrelke, ki so priloženi igraci. Ne streljaj od blizu.

Hoatuš. Ärge siituge silmade ega näo poole. Kasutage vaid mänguga kaasasolevat laskemoona. Ärge tulistage liiga lähealt.

Perspektimas: Netaikykite į akis ar veidą! Šaudymui naudokite tik ūžišlu teikiamus šovinius! Nešaudykite į objektus iš arti!

Brīdinājums! Nemērķēt sejā vai acīs. Izmantot tikai spēles komplektā iekļauto katapultu. Nemērķēt ārpus spēles laukuma.

? service.mattel.com

FWW30-KP70
1101808617-25A



© 2020 Mattel. Mattel Europa B.V., Godel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FO, UK. Mattel France, Parc de la Cérisière, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.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 – 26 89 35. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 4, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 1, 8009 Zürich. Tel.: +41 31 907 1199. 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: CustomerService.italia@mattel.com – Numero verde 800 11 37 11. Mattel España, S.A., Arbalao 200, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902203010 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 Oy: 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 102 103, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Distrubutor: 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 132 312. Mattel AEBE, Eθnōpouλ Makkropon 1, Kriptio K-2, TK 17561, Filakio Phalirou. Mattel Chile S.A., Avda. 1000, Santiago, Chile. Erkut Sok. A Blok No:12 Üner Plaza Kat-9 10-34752 Ataşehir İstanbul. Tel: +90 216 570 75 00. İmportör/Uyumluluğunuza İğrenç Oluşan İştirakçılarla İşbirliği: ООО "МАТТЕЙ" Российская Федерация, 105120 Москва, 2-й Сыромятнический переулок, 1; +7 495 287 79 39. For: Mattel Toys Hungary Kft 1139 Budapest Váci út 91. +36 1 270 0223. Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha 1. Vn. Dniprovočska, 1, M. Kiby, 04077, Украина. tel: +380 44 503 65 43. SC Cea Orbico Srl, 8-Dul Pipera Nr.2C, Corp A, Etaj 1, Intrare A, 077190 Voluntari, Jud. Ilfov, Romania. Mattel Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14027, 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, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcalde Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tel: 59-05-51-00. Ext. 5206 ó 800-100-9123. Mattel Chile S.A., Av. Presidente Vespucio 501-B, Quillota, Santiago, Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: +58 0-100-109-277 P.5, Bogotá, Colombia. S.A., Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. R.U.C.: 2042583863. 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 0800-550780. E-mail: sac.mattel@brasil@mattel.com. Maaletoaja: OÜ Rimonne Baltic, Merivälja tee 5-E220, 11911 Tallinn, Eesti. Tel.+372 630 0972. Sia Rimonne Riga, Unijas iela 15B, Riga, Latvia, LV 1039. Telefons: 67563456. Importuotojas: UAB "Rimonne Baltic", Draugystes g. 19, II aukštumas, 6 padalinių, LT-51200 Kaunas, Lithuania.