

## ■ Batterij informatie

- **Nooit** niet-oplaadbare batterijen opladen.
- Let op de positie van plus (+) en min (-).
- **Nooit** batterijen verbranden.
- **Verwijder lege batterijen uit het product.**
- **Gebruik uitsluitend het aanbevolen type batterijen.**
- **Bij het opladen van batterijen adviseren wij toezicht van een volwassene.**
- **Gebruik geen verschillende typen batterijen door elkaar.**
- **Gebruik geen oude en nieuwe of oplaadbare batterijen door elkaar.**
- **Verwijder de oplaadbare batterijen, eerst uit het spel voordat deze weer opladen worden.**
- **Maak geen kortsluiting, door contact tussen de beide polen van de batterij.**
- **Lege batterijen horen bij het chemisch afval.**
- **Verwijder de batterijen als het product langere tijd niet wordt gebruikt.**



©2015 Goliath BV.

©2015 Goliath BV, alle rechten voorbehouden.

Waarachting: Het is niet toegestaan de afbeeldingen, teksten of andere inhoud van dit spel te kopiëren, verspreiden of anderszins openbaar te maken. Het is niet toegestaan de afbeeldingen, teksten of andere inhoud van dit spel te kopiëren, verspreiden of anderszins openbaar te maken. Het is niet toegestaan de afbeeldingen, teksten of andere inhoud van dit spel te kopiëren, verspreiden of anderszins openbaar te maken.

Goliath BV, alle rechten voorbehouden.

www.goliath.nl



3079310-V5-0315



גולית

# EENDJESDANS™



## HANDLEIDING



## ● Doel van het spel

Vind als eerste de drie eendjes met jouw symbool.

## ▲ Inhoud

- 1 vijver
- 12 eendjes
- 1 slickervel met 24 oogstickers en 16 symboolstickers
- 1 handleiding

## ■ Voorbereiding

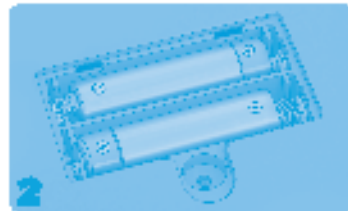
Draai het schroefje van het deksel van het batterijvakje aan de onderkant van de vijver los (afb 1). Plaats 2 AA alkaline-batterijen in het vakje en let daarbij op de juiste positie van + en -, zoals aangegeven (afb 2).

Sluit het deksel van het batterijvakje en draai de schroef vast. **PLAATS BATTERIJEN ONDER TOEZICHT VAN EEN VOLWASSENE.**

Plak voordat je de eerste keer gaat spelen in elke hoek van de vijver een symboolsticker op zo'n manier dat elke hoek een ander symbool heeft (afb 3). Plak daarna de overgebleven symboolstickers op de onderkant van de eendjes (afb 4). Er moeten steeds drie eendjes met hetzelfde symbool zijn. Plak twee oogstickers op elk eendje (afb 5).



Plaats de 12 eendjes in de ronde, blauwe vijver met hun snaveltjes met de klok mee.



## ● Het spel

Elke speler kiest zijn eigen symbool.

Dit is het symbool dat de speler moet verzamelen.

Druk op de oranje knop in het midden van de vijver. De eendjes beginnen dan met de klok mee de vijver rond te 'zwemmen'.

De jongste speler mag beginnen. De spelers pakken om de beurt een eendje en kijken naar het symbool op de onderkant van dat eendje. Als het symbool overeenkomt met het symbool dat de speler moet verzamelen, mag de speler dat eendje houden. Anders moet de speler het eendje terugzetten in de vijver. Wanneer een speler een eendje heeft gepakt, is zijn beurt voorbij. Ook als dat een van de eigen eendjes is. De beurt gaat steeds over op de speler die links van de vorige speler zit. Het spel is afgelopen als een speler het derde eendje met zijn symbool vindt.

## ▲ Winnaar van het spel

De eerste speler die de drie eendjes vindt met zijn of haar symbool is de winnaar.

