

## EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste het ronde vakje met alle kleuren naast de koelkast bereikt, eet de chocolade cake op en wint.



## OPMERKINGEN

- Dit vakje met alle kleuren wordt gezien als het laatste rode, groene, gele of blauwe vakje van het bord. Je wint het spel als je hierop landt.
- Om batterijen te besparen gaat het spel na een bepaalde tijd van inactiviteit automatisch in slaapmodus.



© 2021 Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, The Netherlands.

Instructieblad moet worden bewaard, omdat het belangrijke informatie bevat. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het kind te geven. Made in China.



Werk op 2 x LR6 (AA) Batterij(en) (niet inbegrepen). Plaats batterijen uitsluitend onder toezicht van een volwassene. Gebruik uitsluitend het aanbevolen type batterijen. Niet oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw opgeladen worden. Oplaadbare batterijen mogen alleen opgeladen worden onder toezicht van een volwassene. Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd alvorens te worden opgeladen. Verschillende soorten batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet worden gemengd. De batterijen moeten volgens de juiste poolrichting geplaatst worden. Lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd. De aansluitklemmen mogen niet kortgesloten zijn.



Dit apparaat is gemarkeerd met het 'selectief sorteren' symbool voor het weggooiën van elektrische en elektronische apparatuur. Dit betekent dat het product moet worden ondersteund door een selectief inzamelingsstelsel in overeenstemming met de geldende voorschriften, om ofwel te worden gerecycled of gedemonteerd om de impact op het milieu te verminderen. De batterijen, die zijn toegewezen aan een specifiek collectie systeem, moeten uit het product verwijderd en gescheiden worden. Wanneer de batterijen er niet uitgehaald zijn, moet het product bij een geschikt verzamelpunt worden ingeleverd voor de recycling is voltooid. Elektrische en elektronische apparaten die niet zijn gesorteerd voor afvoer, zijn potentieel gevaarlijk voor het milieu en de menselijke gezondheid als gevolg van de aanwezigheid van gevaarlijke stoffen. Neem voor meer informatie contact op met uw lokale of regionale overheid.

**Waarschuwing.** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



Bezoek onze website:  
[www.goliathgames.nl](http://www.goliathgames.nl)

37064410-V06-0621

# MAAK PAPA! NIET WAKKER!

Instructies



#370644





SHHH! PAPA IS NET IN SLAAP GEVALLEN EN SNURKT LUID IN ZIJN BED... HET IS TIJD OM JE KANS TE PAKKEN! EEN HEERLIJKE CHOCOLADE CAKE WACHT OP JE IN DE KOELKAST! MAAR WEES VOORZICHTIG! JE MOET DE LAWAAIERIGE OBSTAKELS ONDERWEG VERMIJDEN ALS JE NIET GEPAKT WIL WORDEN!

## INHOUD

1 Papa in zijn bed, 1 spelbord, 16 kaartjes, 4 pionnen,  
1 pijl, 1 stickervel, 1 instructieboekje.

## DOEL VAN HET SPEL

Om als eerste de chocoladetaart in de koelkast te bereiken.

## VOORBEREIDING

- Om dit spel op te starten moet je de stickers op de vierkanten op het bed plakken zoals getoond (groen links, geel rechts), druk de pijl op het bord en vraag een volwassene om de batterijen er in te stoppen.
- Zet het bed aan door de knop naar positie '1' te draaien.
- Zet het spelbord in het midden van de tafel, plaats het bed op de bijbehorende gaten en leg papa in slaappositie.

### Stickers



## HOE PAPA IN SLAAPPOSITIE TE LEGGEN

1.



2.



3.



- Schud de kaarten en verdeel ze gelijk tussen de twee spelers (de extra kaarten worden niet gebruikt). Leg de kaarten met het plaatje naar boven voor de spelers neer.
- Elke speler kiest een pion en plaatst deze op de slippers met de bijbehorende kleur aan het voet van het bed.

## SPELVERLOOP

De speler die het luidst snurkt mag beginnen en het spel gaat met de klok mee verder. Als het jouw beurt is, draai je de pijl en voer je de bijbehorende actie uit.

### - ALS DE PIJL NAAR EEN KLEUR WIJST (rood, groen, blauw of geel) :

De speler beweegt zijn/haar pion naar het eerste beschikbare vakje met de kleur waar de pijl naar wijst. Als hier iemand staat, ga naar het volgende vakje van dezelfde kleur.



Sommige plekken hebben een 'SHHH' symbool. Als een speler hierop land, zijn ze veilig.

Maar, meestal hebben de vakken een object met een nummer. Dit zijn de luidruchtige plekken. De speler moet zo vaak op de alarmknop van papa drukken als aangegeven op het vakje tenzij ze de bijbehorende kaart hebben. Dan zijn ze veilig!

### PAPA WORDT WAKKER?

Oops! Deze speler is net gesnapt!

Ze gaan terug naar papa's slippers en moeten de race opnieuw beginnen. Om te compenseren krijgen ze de kaart met het object waarvoor ze net gepakt zijn en voegen het toe aan hun collectie. Stop papa weer terug in slaappositie en het spel kan weer verder gaan. Als pionnen op het bed zitten en ze worden er af geslagen, gaan ze ook terug naar de slippers.

### PAPA WORDT NIET WAKKER?

Fieeuw! Niks gebeurt en het spel gaat door!

### - ALS DE PIJL NAAR DE VLAMMENDE SLIPPERS WIJST :

De speler beweegt zijn pion naar het vierkant voor de speler die het verst is (je hoeft niet te drukken op de alarmknop). Als jij het verst bent, speel je nog een keer.

### - ALS DE PIJL NAAR EEN ZWART VAK WIJST :

De speler kan een kaart van zijn/haar keuze van elke tegenstander stelen en hun beurt overslaan.

