



Nie daj się WYKIWAĆ!

GRA

CEL GRY

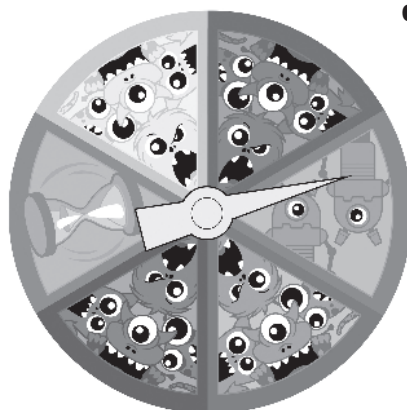
Zostań pierwszym graczem, który zdobędzie 3 karty, odnajdując widniejące na nich obrazki na wielkim, dmuchanym kiwaku.

OSTRZEŻENIE!

- Nie wypełniaj kiwaka nadmierną ilością powietrza.
- Nie używaj go, jako dmuchanej zabawki do wody.
- Nie używaj pompki wysokociśnieniowej, aby go wypęcić.
- Nie baw się nim podczas pompowania lub spuszczenia powietrza.
- Nie pozostawiaj dzieci samych podczas przygotowań kiwaka do gry.
- Podczas zabawy zalecany nadzór osoby dorosłej.
- Nie stawiaj kiwaka na szorstkiej powierzchni, aby nie uległ uszkodzeniu. Unikaj ostrych krawędzi.

ZAWARTOŚĆ

30 kart obrazkowych



1 tarcza losująca

1 wielki,
dmuchany kiwak



1 klepsydra



POMPOWANIE I OPRÓŻNIANIE KIWAKA

WAŻNE - WSZYSTKIE PONIŻSZE CZYNNOŚCI POWINNY ZOSTAĆ WYKONANE PRZEZ OSOBĘ DOROSŁĄ

Nim napompujesz górną część kiwaka, napełnij jego podstawę wodą. Postępuj zgodnie z poniższymi zaleceniami:

1. Otwórz większy zawór. Znajdziesz go w podstawie kiwaka.
2. Przez większy zawór (w podstawie kiwaka) wlej 2 litry zimnej wody.
3. Zamknij dokładnie zawór. Upewnij się, że zabawka w żadnym miejscu nie przecieka.
4. Otwórz mniejszy zawór. Znajdziesz go na bocznej ścianie kiwaka.
5. Wypełnij tę część zabawki powietrzem (brak pompki w zestawie). Nie używaj w tym celu pompek wysokociśnieniowych.
6. Po napompowaniu, zamknij dokładnie zawór i postaw kiwaka pionowo.

Nie przechowuj kiwaka wypełnionego wodą. Po zakończeniu zabawy zawsze opróżniaj zbiornik.

Po zakończonej zabawie:

1. Otwórz mniejszy zawór (na bocznej ścianie kiwaka) i ściśnij dwoma palcami jego podstawę, aby spuścić powietrze.
2. Otwórz większy zawór (w podstawie zabawki) nad zlewem lub wiadrzem i wylej całą wodę.
3. Nadmiar wody delikatnie usuń za pomocą ściereczki.
4. Przechowuj kiwaka w chłodnym i suchym miejscu, z dala od dzieci.
5. Po każdym użyciu i przed każdym kolejnym, sprawdź, czy zabawka nie posiada żadnych uszkodzeń. Pęknięty kiwak nie będzie nadawał się do ponownego użytku.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Umieść kiwak w bezpiecznym miejscu na podłodze.
2. Potasuj karty i połóż stos rewersem do góry, w odległości kilku kroków od kiwaka.
3. Połóż tarczę losującą i klepsydrę obok kart.

PRZEBIEG GRY

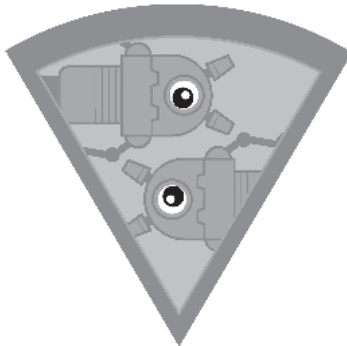
Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie tura przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze...

1. Obróć strzałkę tarczy losującej, aby dowiedzieć się, kto stanie z Tobą do wyzwania:



Wszyscy w grze

Wszyscy gracze poszukują obrazka jednocześnie.



1 na 1

Wybierasz gracza, z którym się zmierzysz.



Wyścig z czasem

Poszukujesz obrazka w pojedynkę, jednak musisz zdążyć, nim przesypane się cały piasek w klepsydrze.

2. Obróć strzałkę tarczy losującej, aby tym razem wylosować kolor.
3. Weź wierzchnią kartę ze stosu i odwróć ją. Wylosowany kolor na tarczy losującej odpowiada kolorowi tła z karty. Rzecz, jaka się na nim znajduje, jest tą, którą musisz odnaleźć na naszym wielkim kiwaku.
4. Krzyknij: „Nie dam się wykiwać!” i rozpocznij poszukiwania obrazka (pamiętaj, że w przypadku wariantów: „Wszyscy w grze” i „1 na 1” nie startujesz sam).
5. Osoba, która znalazła pasującą rzecz na kiwaku, musi krzyknąć: „Znalazłem/-am!” i wskazać go pozostałym graczom. Jeśli nie popełniła błędu, zdobywa kartę!
6. W przypadku „Wyścigu z czasem”, przed rozpoczęciem poszukiwań wyznacz gracza, który krzyknie „Stop!”, kiedy cały piasek w klepsydrze się przesypane. Jeśli nie zdążyłeś odnaleźć obrazka, włóż kartę na spód stosu.
7. Czas na kolejną rundę! Następny gracz postępuje zgodnie z krokami 1-6.

Uwaga: Jeśli w grze bierze udział dwóch graczy, warianty: „Wszyscy w grze” i „1 na 1” niczym się od siebie nie różnią.

KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 karty, wygrywa!

Więcej możliwości zabawy

Drogi Rodzicu/Opiekunio, możesz wykorzystać naszego dmuchanego kiwaka, aby zorganizować dziecku minigrę o uproszczonych zasadach, jak poszukiwania obrazków wg kategorii. Przykładowo: „Czy dasz radę znaleźć wszystkie zwierzęta?”, „Ile znajdziesz owoców w określonym czasie?”, „Czy znajdziesz wszystkie pojazdy z tych kart?”.

Pozostałe przykłady:

- Czy znajdziesz słonia?
- Wskaż 2 krowy. Albo - wskaż 2 zielone dinozaury.
- Czy uda nam się znaleźć 3 rzeczy, które można zjeść?
- Kto potrafi wskazać 4 zwierzęta?
- Poszukaj 5 instrumentów muzycznych.
- Wskaż, co można znaleźć/spotkać na plaży lub w morzu.
- Czy potrafisz znaleźć coś niebieskiego?
- Kto pierwszy odnajdzie autobus?

Podczas tych alternatywnych wyzwań, możecie używać klepsydry zarówno w wariantcie gry pojedynczej, jak i wieloosobowej, kiedy uczestnicy będą poszukiwać wymaganych obrazków jednocześnie. Wszystko zależy od waszych indywidualnych potrzeb i pomysłów.

Miłej zabawy!



Producent:
Fuel For Fun Company B.V.
Burgemeester Roelenweg 11
8021 EV Zwolle, The Netherlands
©2022 Fuel For Fun Company B.V.
Wszelkie prawa zastrzeżone.



Importer/Dystrybutor:
EPEE Polska Sp. z o.o.
al. Bohaterów Warszawy 15-16
70-370 Szczecin
www.epee.pl



Podczas zabawy kiwak powinien stać na podłodze. Nie podnoś go ani nie podrzucaj nim.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na drobne elementy łatwe do połknięcia – ryzyko udławienia. W przypadku połknięcia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Podczas zabawy zalecany nadzór osoby dorosłej. Nie stawać, nie siadać ani nie kłaść się na kiwaku z zestawu. Nie używać go, jako zabawki do wody. Stawiać go na płaskiej, gładkiej powierzchni, wolnej od ostrych krawędzi. Trzymać z dala od zwierząt. Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zamieszczone są informacje o zabawce. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić od tych pokazanych na opakowaniu. Wyprodukowano w Chinach.



EP60122