

JUEGO RÁPIDO EXTRA 1: ÚLTIMO JUGADOR EN PIE

El dado numérico se deja a un lado y el jugador más joven lanza el dado de acción. Todos los jugadores deben seguir la instrucción que se muestra en el dado de acción (por ejemplo, usar la mano izquierda). La avispa gira en velocidad **L** (baja) y cada jugador tiene 3 oportunidades de aplastarla. Cuando el jugador golpea la avispa, pasa el matamoscas al siguiente jugador. Si fallas 3 intentos, estás eliminado y los jugadores restantes vuelven a tirar el dado de acción para elegir otra acción para los jugadores restantes.

¿CÓMO GANAR?
El último jugador en pie gana.

JOGO EXTRA RÁPIDO 1: ÚLTIMO JOGADOR DE PÉ!

O dado "numérico" é colocado de lado e o jogador mais jovem lança o dado de "ação". Todos os jogadores devem seguir as instruções mostradas no dado de ação (por exemplo, usar a mão esquerda). A vespa é girada na configuração de velocidade **L** (baixa) e cada jogador tem 3 hipóteses de acertar na vespa. Quando o jogador acertar na vespa, ele/ela passa a "pá" para o jogador seguinte. Perdes se falhares 3 vezes e os restantes jogadores lançarão novamente os dados de "ação" para escolher outra ação.

COMO GANHAR?
O vencedor é o jogador que permanecer até ao fim.

JUEGO RÁPIDO EXTRA 2: EL MÁS RÁPIDO

Se dejan ambos dados a un lado y el jugador más joven sostiene el matamoscas. La unidad se configura en «velocidad **H** (alta)» y se presiona la parte superior de la lata para activar la avispa. En este juego, todos los jugadores tienen un solo intento para aplastar la avispa. Si el intento no tiene éxito, el matamoscas pasa rápidamente al siguiente jugador.

Regla adicional: tira el dado de acción en cada ataque para que el juego sea más variado.

¿CÓMO GANAR?
Gana quien primero atrape la avispa.

JOGO EXTRA RÁPIDO 2: PASSE RÁPIDO

Os dois dados são colocados de lado e o jogador mais jovem segura na "pá". A unidade é configurada para "velocidade **H** (alta)" e a parte superior da lata é pressionada para iniciar a vespa.

Neste jogo, os jogadores dispõem de apenas uma tentativa para acertar na vespa. Se a tentativa não for bem-sucedida, a "pá" é passada rapidamente a qualquer outro jogador que tenha sido escolhido pelo último jogador.

Regra extra: lança o dado de "ação" em cada tentativa para mais variedades de jogo.

COMO GANHAR?
O vencedor é o primeiro jogador a acertar na vespa.

PROBLEMA	POSIBLE CAUSA	SOLUCIÓN
La avispa vuela hacia atrás. A vespa está a voar para trás.	La avispa está colocada en la dirección incorrecta en el brazo. A vespa está colocada na direção errada no braço.	Comprueba que los dos pasadores del brazo coincidan con el tamaño de los agujeros de debajo de la avispa. Asegura-te de que os dois pinos no braço correspondem ao tamanho dos orifícios por baixo da vespa.
No funciona. No está a funcionar.	Las pilas se han agotado o están colocadas de forma incorrecta. Pilhas gastas ou instaladas incorretamente.	Pon pilas nuevas y sigue las instrucciones de la sección de preparación. Substitui as pilhas e segue as instruções na secção de preparação.
La avispa no se para. A vespa não para.	No has acertado a la avispa de lleno. Acertaste apenas numa parte da vespa.	Golpea la avispa desde la parte superior haciendo que baje el brazo. Atinge a vespa por cima e faz descer o braço.
El juego ha terminado pero la avispa sigue volando. O jogo terminou, mas a vespa continua a voar.	El golpe no ha tenido éxito. A tentativa não foi bem-sucedida.	Presiona la parte superior de la lata de refresco para detenerla. Pressiona a parte superior da lata para parar.



ADVERTENCIA! PELIGRO DE ASFIXIA: Contiene piezas pequeñas. No conveniente para niños menores de 36 meses.
ATENÇÃO! PERIGO DE ASFIXIA: Contém peças pequenas. Não conveniente para crianças menores de 36 meses.



Requiere 3 pilas alcalinas LR6 AA (No incluidas). Las pilas se deben reciclar o desechar de manera apropiada. Quando este producto alcance el final de su vida útil, no lo deseches como residuo doméstico. La normativa exige que se recoja de forma separada para que pueda tratarse con las mejores técnicas de recuperación y reciclaje disponibles. De esta forma, se minimizará el impacto que la contaminación del suelo y el agua causada por sustancias peligrosas tiene sobre el medio ambiente y la salud humana, se reducirán los recursos necesarios para fabricar nuevos productos y se evitara la saturación de los vertederos. Colabora desechando este producto de forma adecuada! El símbolo del contenedor con ruedas significa que debería recogerse como residuo de aparatos eléctricos y electrónicos. Puedes devolver un producto antiguo en su establecimiento habitual cuando adquieres un producto nuevo similar. Si deseas obtener más información, consulta con las autoridades locales.

* Guarda o elimine el embalaje de manera segura antes de darle el juguete a un niño. • Verifique el estado del producto antes de dárselo a los niños. Elimine inmediatamente cualquier parte o componente roto. No dé este artículo a niños por debajo del grupo de edad recomendado. • Consente el embalaje y las instrucciones para futuras consultas. • El usuario debe seguir las instrucciones en el embalaje durante el juego. • No modifique el producto y utilice únicamente los accesorios proporcionados. Use el producto en espacios amplos y libres de obstáculos. • Manténgase de que el niño juegue a una distancia segura de personas o animales. • Utilice bajo la supervisión de un adulto. • Los colores y las imágenes impresas pueden diferir del contenido.

* Quando ou elimina o embalagem de forma segura antes de dar o produto a uma criança. • Verifique o estado do produto antes de entregá-lo às crianças. Elimine imediatamente qualquer parte ou componente quebrado. Não dê este item para crianças com idade inferior à da faixa etária recomendada. • Guarde o embalagem e as instruções para futuras referências. • O usuário deve seguir as instruções no embalagem durante o jogo. • Não modifique o produto ou use apenas os acessórios fornecidos. • Use o produto em espaços amplos e livres de obstáculos. • Mantenha-se de que o criança brinca a uma distância segura de pessoas ou animais. • Utilize sob a supervisão de uma pessoa adulta. • As cores e as imagens impressas podem diferir do conteúdo.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS: Requiere 3 pilas alcalinas LR6/AA (No incluidas). Las pilas son objetos pequeños. Las pilas deben ser sustituidas por un adulto. Siga las instrucciones de polaridad (+ / -) que aparecen en el compartimento de las pilas. Retire rápidamente las pilas usadas. Las pilas usadas deben desecharse de forma adecuada. Retire las pilas si va a guardar el juguete durante un periodo de tiempo prolongado. Utilice únicamente pilas del tipo recomendado o de un tipo equivalente. No exponga las pilas usadas al fuego. No deseches las pilas usadas quemadas, ya que pueden explotar o desprender productos químicos. No mezcle pilas nuevas y viejas, ni pilas de tipos distintos (p. ej., alcalinas, normales y recargables). No se recomienda usar pilas recargables, ya que el recambio puede verse afectado. Las pilas recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto. Se deben extraer las pilas recargables del juguete antes de cargarlas. No intente recargar pilas no recargables. No cause cortocircuitos en las terminales de corriente.

INFORMAÇÕES DE SEGURANÇA SOBRE AS PILHAS: Requiere 3 pilhas alcalinas LR6/AA (não incluídas). As pilhas são objetos pequenos. As pilhas devem ser substituídas por uma pessoa adulta. Siga as instruções de polaridade (+ / -) que aparecem no compartimento das pilhas. Retire rapidamente as pilhas usadas. As pilhas usadas devem ser descartadas de forma adequada. Retire as pilhas se vais guardar o brinquedo durante um período de tempo prolongado. Utilize unicamente pilhas do tipo recomendado ou de um tipo equivalente. Não aproxime as pilhas usadas a fontes de calor. Não deseches as pilhas usadas queimadas ou fundidas, pois podem explodir ou liberar produtos químicos. Não misture pilhas novas e velhas, nem pilhas de tipos diferentes (por exemplo, alcalinas, normais e recarregáveis). Não se recomenda usar pilhas recarregáveis, porque o recarregamento pode resultar afetado. Recarregar as pilhas recarregáveis sempre sob a supervisão de uma pessoa adulta. Retira as pilhas recarregáveis do brinquedo antes de carregá-las. Não tentes recarregar pilhas não recarregáveis. Não provoque curtos-circuitos nos terminais de corrente.



Importado y Distribuido por: BIZAK S.A. Calle de Barutzi s/n Bilbau 48004 España www.bizak.es Email: satarbizak@bizak.es



Substanciado por: SANJA (HK) CO. LTD. Unit 702, 7/F, Tower B, Hing Fong Commercial Centre, 37-39 Ma Tau Wa Road, Hong Kong, China Tel: +852 2739 1123 www.sanjajoy.com/sanjajoytoy.com



REF 35005070



INSTRUCCIONES INSTRUÇÕES

CONTENIDO:

- 1 base giratoria
- 1 brazo giratorio
- 1 brazo de extensión
- 1 lata de refresco
- 1 avispa
- 1 matamoscas
- 2 dados
- 1 juego de pegatinas

CONTEÚDO:

- Base rotativa x 1
- Braço giratório x 1
- Braço de extensão x 1
- Lata de refrigerante x 1
- Vespa x 1
- Pá x 1
- Dados x 2
- Conjunto de adesivos x 1

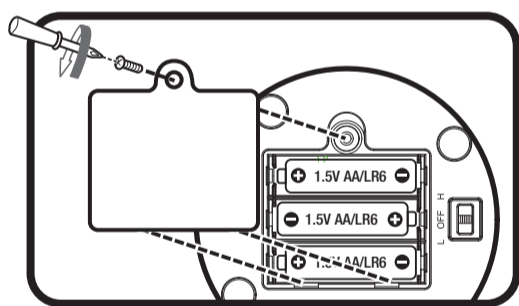


OBJETIVO DEL JUEGO Atrapa la molesta avispa y evita que interrumpa tu picnic.

OBJETIVO DO JOGO Acerta na vespa atrevida e impede-a de interromper o teu piquenique.

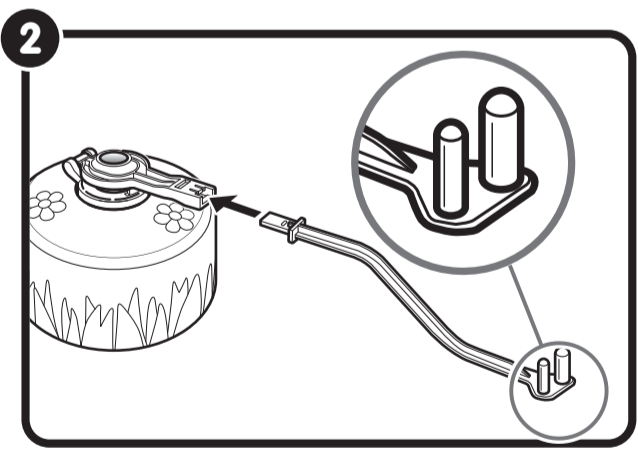
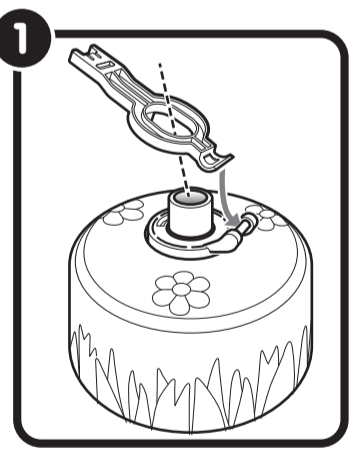
PREPARACIÓN

Asegúrate de que el interruptor esté en la posición de apagado («OFF»). Afloja el tornillo del compartimento de las pilas ubicado en la parte inferior de la base giratoria y retira la tapa. Inserta 3 pilas alcalinas AA (LR6) (no incluidas) asegurándote de alinear los símbolos + y - con las marcas del plástico. Una vez colocadas las pilas, vuelve a colocar la tapa y aprieta el tornillo.



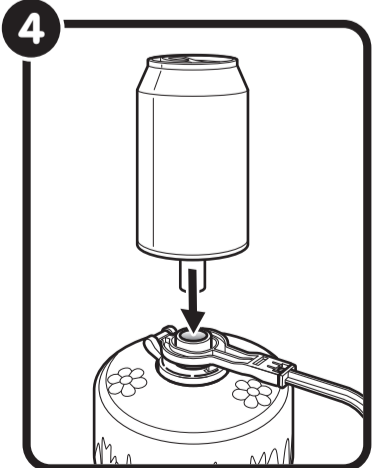
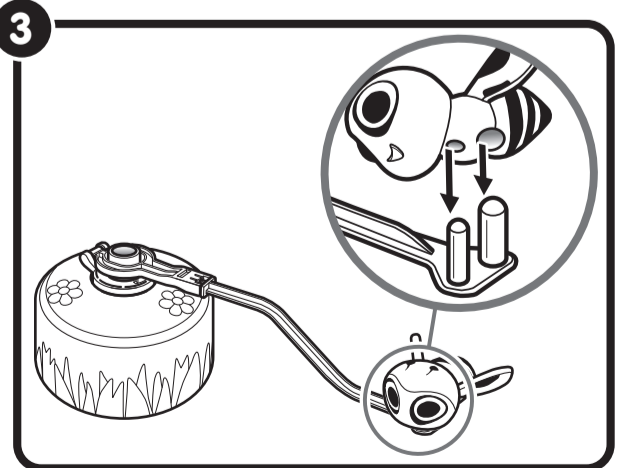
PREPARAÇÃO

Certifica-te de que o interruptor está na posição "OFF". Desaperta o parafuso do compartimento da bateria localizado na parte inferior da base rotativa e retira a tampa. Coloca 3 pilhas alcalinas AA (LR6) (não incluídas) garantindo que os símbolos + e - estão alinhados com as marcações no plástico. Uma vez inseridas as pilhas, volta a colocar a tampa e aperta o parafuso.



1) Conecta el brazo giratorio a la bisagra de la base como se muestra. Coloca o braço giratório na dobradiça da base, conforme mostrado.

2) Encaja el brazo de extensión en el brazo giratorio como se muestra, asegurándote de que los dos pasadores del extremo del brazo miren hacia arriba. Encaixa o braço de extensão no braço giratório, conforme indicado, e certifica-te de que dois pinos na extremidade do braço estão voltados para cima.

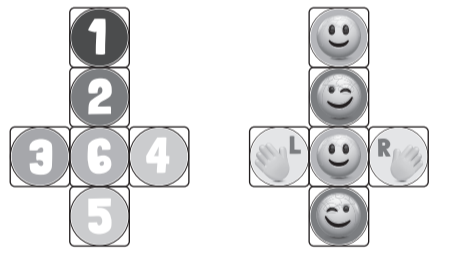


3) Coloca la avispa en el brazo como se muestra, asegurándote de que los dos pasadores coincidan con el tamaño de los agujeros de debajo de la avispa. Coloca a vespa no braço de acordo com a imagem, garantindo que os dois pinos correspondem ao tamanho dos orifícios por baixo da vespa.

4) Coloca la lata de refresco en la base giratoria como se muestra. Posiciona a lata de refrigerante conforme mostrado.

Coloca las pegatinas en los dados como ves en la imagen de la derecha.

Coloque os adesivos nos dados como mostrado na imagem da direita.



Cómo jugar:

Prepárate: Enciéndelo eligiendo la velocidad. **L** para baja velocidad y **H** para alta velocidad. Consejo: Para las primeras partidas, comienza con la «**L** (baja velocidad)». Luego avanza a la «**H** (alta velocidad)» cuando ya seas un profesional cazando. (Como alternativa, puedes elegir la velocidad baja para los jugadores más jóvenes y la velocidad alta para los jugadores mayores).

Como jogar:

Prepara-te: Liga o aparelho e escolhe a velocidade. **L** para velocidade baixa e **H** para velocidade alta. Dica: nos primeiros jogos começa com «**L** (velocidade baixa)». Depois, progride para «**H** (velocidade alta)» quanto te tomares um profissional! (Em alternativa, podes escolher a velocidade baixa para jogadores mais jovens e a velocidade alta para jogadores mais velhos).

Vamos a jugar:

El jugador más joven comienza sosteniendo el matamoscas de plástico. Debe lanzar ambos dados al mismo tiempo. **Dado numérico:** El dado con números muestra el número de intentos que tienes para cazar la avispa. Hay entre uno y seis intentos. **Dado de acción:** El otro dado muestra cómo debe actuar el jugador durante el intento de aplastar la avispa.

Vamos jogar:

O jogador mais jovem começa por segurar na "pá" da vespa (mata-moscas de plástico). Ele/ela lança os dois dados ao mesmo tempo. **Dado numérico:** o dado com os números mostra o número de vezes que podes tentar acertar na vespa. Há entre uma e seis tentativas. **Dado de ação:** o outro dado mostra como o jogador deve agir durante a tentativa de acerto.

Las opciones del "Dado de Acción" son: As opções do "Dado de ação" são:

Cierra el ojo izquierdo Fechar o olho esquerdo	Cierra el ojo derecho Fechar o olho direito	Sujeta el matamoscas con la mano derecha Segurar a "pá" com a mão direita
Sujeta el matamoscas con la mano izquierda Segurar a "pá" com a mão esquerda	Mantén ambos ojos abiertos, con el matamoscas en cualquiera de las manos Manter os dois olhos abertos com a "pá" em qualquer uma das mãos	

Quando el jugador esté listo, el jugador que está a su izquierda presiona la parte superior de la lata para activar la avispa. La avispa comenzará a volar en círculos alrededor de la lata. No hay límite de tiempo, así que ataca con cuidado, ya que solo puedes aplastar las veces que se indican en el dado numérico. Si logras aplastar con éxito la avispa en pleno vuelo, la avispa se detendrá y habrás realizado un ataque con éxito. Cada jugador debe recordar el número de veces que aplasta la avispa, ya que contarán como punto. Después de un ataque con éxito, presiona la parte superior de la lata de refresco para activar de nuevo la avispa. El matamoscas pasará al siguiente jugador que esté a tu izquierda. Si el jugador no logra aplastar la avispa, no obtendrá ningún punto. Puede presionar la lata de refresco y pasar al siguiente jugador.

Quando o jogador estiver preparado, o jogador que está à sua esquerda empurra a parte superior da lata para baixo para ativar a vespa. A vespa começará a voar em círculos à volta da lata. Não há tempo limite, por isso joga com cuidado, pois só podes tentar o número de vezes mostrado no dado lançado. Se conseguires acertar na vespa a meio do voo, a vespa parará e terás sido bem-sucedido. Cada jogador deve lembrar-se do número de vezes que acertou na vespa que, mais tarde, contará como um ponto. Depois de acertar bem-sucedido, pressiona a lata de refrigerante para iniciar novamente a vespa. A "pá" será passada ao jogador seguinte à tua esquerda. Se o jogador não conseguir acertar na vespa, ele/ela não receberá qualquer ponto. Ele/ela pode pressionar a lata de refrigerante e dar a vez ao próximo jogador.

¿CÓMO GANAR?

Gana la partida el jugador que consiga 5 ataques con éxito.

COMO GANHAR?

O jogador que acertar 5 vezes ganha o jogo.