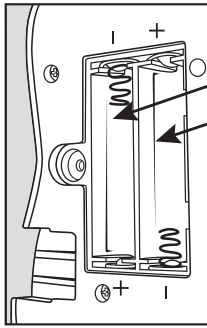
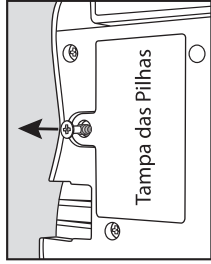




É necessário uma chave de parafusos Phillips/estrela (não incluída) para colocar as pilhas.

IMPORTANTE: INFORMAÇÕES DAS PILHAS

Queira guardar estas informações para futura referência.
As pilhas devem ser substituídas por um adulto



ADVERTÊNCIA:

1. Siga sempre as instruções cuidadosamente. Utilize apenas as pilhas indicadas e assegure-se de que as coloca correctamente fazendo coincidir os sinais + e - dos pólos.
2. Não misture pilhas usadas com pilhas novas, ou pilhas normais com pilhas alcalinas.
3. Retire as pilhas usadas ou gastas do produto.
4. Retire as pilhas se não tencionar utilizar o produto durante um período de tempo prolongado.
5. Os terminais de alimentação não devem estar em curto circuito.
6. No caso de este produto causar, ou ser afectado por, interferências eléctricas locais, afaste-o de outros equipamentos eléctricos. Reinicie (desligando e ligando depois ou retirando e voltando a colocar as pilhas) se necessário.
7. **PILHAS RECARREGÁVEIS:** Não misture estas pilhas com outros tipos de pilhas. Retire sempre as pilhas do produto antes de as recarregar. Recarregue as pilhas sob a supervisão de um adulto. **NAO RECARREGUE OUTROS TIPOS DE PILHAS.**



© 2014 Habsbro. Reservados todos os direitos.
Fabricado por: Habsbro SA, Rue Emile-Bockhat 31, 2800 Delémont CH.
Representado por: Habsbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK
Atendimento ao Cliente: Habsbro Iberia S.A., 1º Andar, 1 Bloqueio 3, Plana 5ª, C/da. Corcos 72,
46950-Mirivella (Valencia), NIF B-69892514, Tlf +34 900 180377. E-mail: consumidor@habsbro.es
Por favor, guarde estas informações para futura referência.
As cores e os componentes podem diferir dos indicados na caixa.

www.hasbro.pt 021533893B09/190 00



PERIGO DE ASFIXIA - Não recomendado a crianças com idade inferior a 3 anos por conter peças pequenas.



Para evitar que o cabelo fique preso, mantenha a cabeça da criança afastada das partes móveis do brinquedo. É necessária a supervisão de um adulto.



A MONTAGEM DEVE SER FEITA POR UM ADULTO

5 JOGADORES



CONTEÚDO

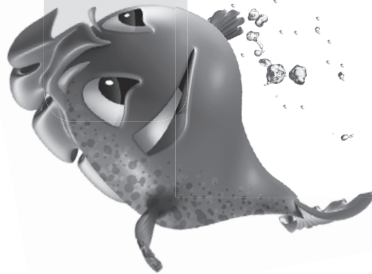
- Tubarão Mecânico com Braço Rotativo e 2 Discos
- Tabuleiro de Jogo • 4 Peões de Jogo em Forma de Peixe
- 2 Dados

Instructions (PT B09/190)

File Name: 333893 B090 190 ES PT Shark Attack I.indd

OBJETIVO

Nada para longe do tubarão o mais rapidamente possível. O peixe que não for devorado é o vencedor!

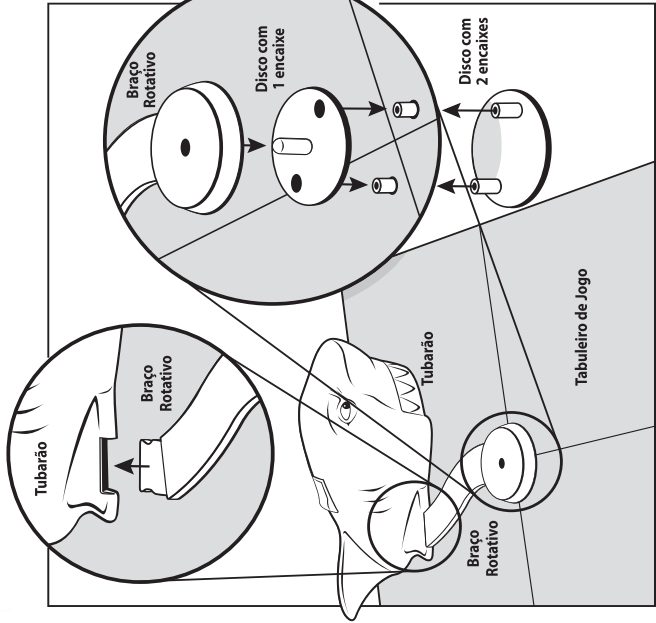


NA PRIMEIRA VEZ QUE JOGARES

Retira os invólucros das peças de jogo e deita fora ou recicla o que não for necessário.

MONTAGEM

- 1 Coloca as pilhas. (Vê as informações de pilhas atrás.)



- 2 Coloca os dois discos de plástico numa superfície plana e coloca o tabuleiro de-jogo por cima, encaixando os encaixes nas duas ranhuras no centro do tabuleiro de jogo.

- 3 Coloca o disco plástico de um encaixe, por cima do disco plástico de dois encaixes e encaixa-os corretamente.

- 4 Encaixa o braço rotativo na parte lateral do tubarão, introduzindo no encaixe na totalidade.

- 5 Coloca a extremidade redonda do braço rotativo no encaixe.

PREPARAÇÃO!

- 1 Coloca o tubarão atrás da linha picotada.
- 2 Cada jogador escolhe um peixe e coloca-o na cor correspondente no tabuleiro de jogo. Este será o teu peixe no decorrer do jogo. Todos os jogadores fazem o mesmo.
- 3 O jogador mais velho lança os dados. Durante o jogo, este jogador lança permanentemente os dados e diz aos outros jogadores as cores que calharem. O lançador do dado também deve movimentar o seu próprio peixe.

VAMOS JOGAR!

- 1 Carrega no botão ON/OFF no topo do tubarão para ele se começar a mexer e preparar-se para nadar!
- 2 Lança o dado e joga da seguinte forma.
 - O lançador lança os dois dados e de imediato diz as cores que calharem. Se ambos os dados tiverem a mesma cor, tem de dizer essa cor duas vezes (por exemplo, "Verde, Verde!").
 - Se calhar a cor do teu peixe, avança um espaço (para longe do tubarão). Se a tua cor calhar duas vezes, avança dois espaços com o teu peixe.

Nota: Só podes tocar no teu peixe para movimentá-lo. Nunca toques no teu peixe durante as jogadas dos outros jogadores.

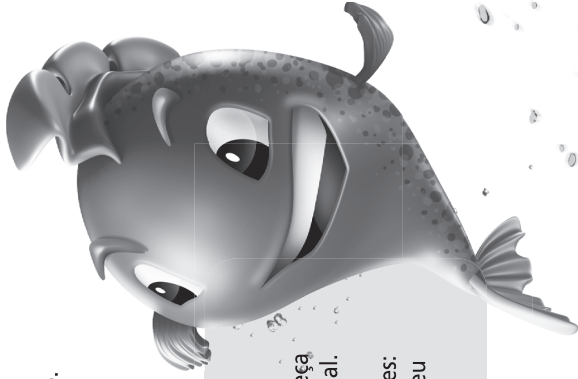
- Quando o peixe for movimentado, o lançador lança os dados de novo e volta a dizer as cores que calharem.

PEIXE “DEVORADO”

- A medida que o jogo avança, o tubarão vai ficando cada vez mais próximo dos peixes. Quando a boca do tubarão cobre totalmente um peixe, significa que esse peixe foi “devorado” e que o respetivo jogador está fora do jogo.
- O peixe comido deve ficar dentro da boca do tubarão até ao final do jogo.
- Se a boca do tubarão toca no teu peixe mas não o cobre totalmente, podes continuar a jogar.
- Se o peixe do lançador de dados for comido, significa que está fora do jogo, mas continua a lançar os dados e a dizer as cores que calharem.

GANHAR!

O jogo termina quando fica apenas um peixe em jogo. O dono desse peixe é o vencedor! Se os dois últimos peixes em jogo forem comidos ao mesmo tempo é considerado um empate. Tem de ser jogado mais um jogo para determinar o vencedor!



OUTRAS FORMAS DE JOGAR

- Para um jogo mais rápido, em vez de colocares a cabeça do tubarão na linha picotada, coloca-o na linha normal.
- Lança o dado alternadamente com os outros jogadores: Quando lançares o dado e quando movimentares o teu peixe, passa o dado ao jogador à tua esquerda.