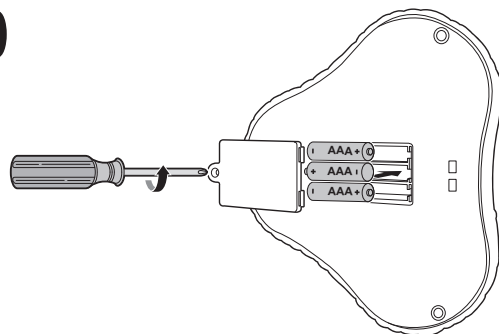


1.5V
AAA / LR03 X3



Refer to battery caution information on separate sheet. Retain this information for future reference. Consultez la feuille de la mise en garde concernant les piles. Conservez cette information pour référence ultérieure. Bitte beachten Sie die Batteriehinweise auf dem Zusatzblatt. Bitte bewahren Sie diese Informationen zur späteren Verwendung auf. Consultar la hoja separada para información sobre las baterías. Conserve esta información para futuras referencias. Consultar o folheto avulso sobre cuidados com pilhas. Guardar para eventuais consultas. Fare riferimento al foglio delle precauzioni d'uso delle batterie. Conservare le presenti istruzioni come futuro riferimento. De informatie over batterijen staat op een apart vel Bewaar deze informatie als naslag voor toekomstig gebruik. Se varningstext om batterier på separat blad. Behåll den här informationen för framtida bruk. Se det separate ark med forsigtighedsoplysningerne vedr. batterier. Gem disse oplysninger som fremtidig reference. Se eget ark med forsiktighetsinformasjon om batteri. Oppbevar denne informasjonen for senere bruk. Paristojen huomautustiedot löytyvät erilliseltä sivulta. Säilytä nämä tiedot mahdollista tulevaa tarvetta varten. Ανατρέξτε στις πληροφορίες προσοχής για τις μπαταρίες στο ξεχωριστό φύλλο. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική αναφορά. Zapoznaj się z uwagami dotyczącymi baterii umieszczonymi na oddzielnym arkuszu. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości. Olvasd el az elemekkel kapcsolatos figyelmeztetéseket a külön lapon. Őrizd meg ezt a tájékoztatót. Ayn bir sayfadaki pille ilgili dikkat edilmesi gereken bilgilere bakın. İliride basyurmak için bu bilgilery saklayın. Upozornění týkající se baterií naleznete na samostatném listu. Tyto informace uschovejte pro budoucí použití. Pozri informácie o upozornení na stav batérie na samostatnom hárkú. Návod si odložte na použitie v budúcnosti. Consultă informațiile de atenționare referitoare la baterie de pe foaia separată. Păstrează informațiile pentru a le consulta în viitor. Ознакомьтесь с информацией о мерах предосторожности при использовании батареек на отдельном листе. Сохраните эту информацию для будущего использования. Вижте предупредителната информация за батерията на отделния лист. Запазете тази информация за бъдещи справки. Pogledajte informacije o mjerama opreza u svezi s baterijom na posebnom listu. Sačuvajte informacije za buduću upotrebu. Perspejimus dël maitinimo elementy žr. atskirame lapę. Išsaugokite šią informaciją, nes jos gali prireikti ateityje. Informacije o previdnostnih ukrepih pri ravnanju z baterijo so na ločenem listu. Navodila shraniti, mogoče jih boš še potreboval. Правила використання батарейок наведені на окремому аркуші. Збережіть цю інформацію на майбутнє. Vaadake akuga seotud hoiatustaset eraldi lehel. Säilitage see teave edaspidiseks kasutamiseks. Skatiet akumulatora drošības informāciju, kas ir norādīta atsevišķā lapā. Saglabāiet šo informāciju uzziņai nākotnē.

قم بالرجوع إلى معلومات البطارية التنبيهية الموجودة في ورقة منفصلة. احتفظ بهذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل.

PEPPA PIG and all related trademarks and characters © 2003 Astley Baker Davies Ltd. and/or Ent. One UK Ltd. HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.

Manufactured by/Produit par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Represented by/Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont İsviçre TEL +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketiciler Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahaga Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010.



Parents: Parents: Eltern: Padres: Pais: Genitori: Ouders: Föräldrar: Forældre: Foreldre: Vanhemmat: Jovci: Rodzice: Szülők: Ebeveynler: Rodice: Rodiči: Părinți: Poditelji: Родители: Roditelji: Tėvai: Starši: Батьки: Lapsevanemad: Vecáki: الوالدين

0721F4262EU4

Peppa Pig



3+ F4262
1-2

en	2	no	20	ru	38
fr	4	fi	22	bg	40
de	6	el	24	hr	42
es	8	pl	26	lt	44
pt	10	hu	28	sl	46
it	12	tr	30	uk	48
nl	14	cs	32	et	50
sv	16	sk	34	lv	52
da	18	ro	36	54	ar



CONTENTS: Electronic muddy puddle gameboard • 2 puddle jumper figures

AIM

Race to jump on the yellow or red puddles with Peppa Pig and George!

THE FIRST TIME YOU PLAY

Insert batteries. See 'Battery Information' on the back page.



GET READY

1. Pick your puddle jumper: Peppa Pig or George. If you jump in muddy puddles, you must match your boots! With Peppa Pig, jump on puddles when they light up **yellow**. With George, jump on puddles when they light up **red**.
2. Move the switch on the gameboard to select 2-player or 1-player mode.

1 Player

2 Players



LET'S JUMP!

'PUDDLE JUMPING CONTEST'

for 2 players

1. Both players: hold your puddle jumper, ready to stomp your character's boots on the puddles.
2. Press any puddle button to start the game. Music will begin and the puddles will light up red and yellow. Race to stomp your puddle jumper on the puddles as they light up to match your character's boots.
 - Peppa Pig jumps on **yellow**
 - George jumps on **red**



TIP: try not to jump on the other colour by mistake – it will count towards the other player's score.

WIN

Who is the Muddy Puddle Champion? When time runs out and the music stops, the puddles will light up in the winner's colour:

- If they light up **yellow**, Peppa Pig won!
- If they light up **red**, George won!

'ONE WITH THE PUDDLE'

for 1 player

1. Hold your puddle jumper, ready to stomp your character's boots on the puddles.
2. The gameboard will display both colours. To begin, press the puddle colour that matches your character's boots.
3. Stomp on each puddle while it's still lit up in your puddle jumper's colour. Avoid jumping on puddles lit up in the other colour.
 - There are three levels to becoming 'one with the puddle'.
 - You'll have to jump faster and faster to keep up!
 - Stomp 10 matching puddles in a row without any mistakes to reach the next level.

WIN

Make it through all three levels to win!

MORE TO KNOW

- To begin another game, press any button.
- To turn the game off immediately, press and hold any button for three seconds. Alternatively, the game will turn off automatically after a period of inactivity.

CONTENU : Plateau de jeu électronique avec flaques de boue • 2 figurines amusantes

BUT DU JEU

Sauter dans les flaques de boue jaune ou rouge avec les figurines Peppa et George !

PREMIÈRE PARTIE

Insérer les piles. Voir les détails sur les piles à la dernière page.

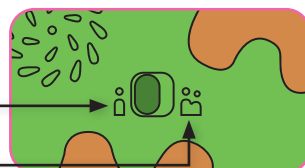


PRÉPARATION

1. Choisis le pion Peppa Pig ou George. Ton pion doit sauter dans les flaques de boue de la même couleur que ses bottes ! Avec Peppa Pig, saute dans les flaques quand elles s'illuminent en **jaune**. Avec George, saute dans les flaques illuminées en **rouge**.
2. Fais glisser l'interrupteur du plateau de jeu pour choisir le mode à 1 joueur ou à 2 joueurs.

1 joueur

2 joueurs



SAUTONS !

« CONCOURS DE SAUT DANS LES FLAQUES DE BOUE »

pour 2 joueurs

1. Les deux joueurs tiennent leur pion, prêts à piétiner les flaques de boue correspondant à la couleur de leurs bottes.
2. Ils appuient sur un bouton en forme de flaque de boue pour lancer la partie. De la musique se fera entendre et les flaques s'illumineront en rouge et en jaune. Avec leurs pions, les joueurs se dépêchent d'appuyer sur les flaques de boue qui s'illumineront de la même couleur que les bottes de leurs pions.

- Peppa Pig saute sur la flaque **jaune**
- George saute sur la flaque **rouge**



ASTUCE : Essaie de ne pas sauter sur l'autre couleur, car cela augmentera le score de ton adversaire.

VICTOIRE

Qui sera le grand champion des flaques de boue ? Quand le chrono et la musique s'arrêtent, les flaques s'illuminent aux couleurs du pion gagnant.

- Si elles s'illuminent en **jaune**, Peppa Pig a gagné !
- Si elles s'illuminent en **rouge**, George a gagné !

« EN SOLO DANS LA BOUE »

pour 1 joueur

1. Tiens ton pion prêt à piétiner les flaques de boue avec les bottes de ton personnage.
2. Le plateau de jeu affichera les deux couleurs. Pour commencer, appuie sur la flaque colorée assortie aux bottes de ton personnage.
3. Avec ton pion, piétine chaque flaque illuminée de la même couleur que ses bottes et évite de sauter dans les flaques illuminées d'une autre couleur.
 - Il y a trois niveaux de jeu quand on joue aux flaques de boue en solo.
 - Tu devras sauter de plus en plus vite pour garder le rythme !
 - Piétine 10 flaques de la bonne couleur sans faire d'erreur pour atteindre le niveau suivant.

VICTOIRE

Termine les trois niveaux pour gagner !

EN SAVOIR PLUS

- Pour commencer une autre partie, appuie sur n'importe quel bouton.
- Pour éteindre le jeu immédiatement, appuie sur n'importe quel bouton pendant trois secondes. Le jeu s'éteint aussi automatiquement après une période d'inactivité.

INHALT: Elektronisches Matschepfützen-Spiel • 2 Pfützenhüpfer-Figuren

ZIEL DES SPIELS

Lasst Peppa oder Schorsch Wutz auf den gelben und roten Matschepfützen um die Wette hüpfen!

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Bittet einen Erwachsenen, die Batterien einzulegen. Siehe „Batteriehinweise“ auf der Rückseite.

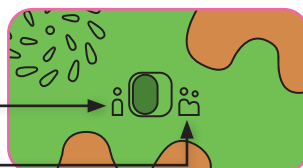


VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt einen der Pfützenhüpfer aus: Peppa oder Schorsch Wutz. Du darfst nur in Pfützen hüpfen, die zu deinen Stiefeln passen! Mit Peppa Wutz darfst du nur auf Pfützen hüpfen, die **gelb** leuchten. Mit Schorsch darfst du nur auf Pfützen hüpfen, die **rot** leuchten.
2. Benutze den Schalter am Spiel, um auszuwählen, ob du allein oder zu zweit spielst.

1 Spieler

2 Spieler



AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, HÜPFEN!

"MATSCHEPFÜTZEN WETTHÜPFEN"

Für 2 Spieler

1. Haltet beide euren Pfützenhüpfer bereit, um ihn mit den Stiefeln auf die Pfützen stampfen zu lassen.
2. Drückt auf eine beliebige Pfütze, um das Spiel zu starten. Nun erklingt Musik und die Matschepfützen leuchten rot und gelb auf. Jetzt müsst ihr versuchen, so schnell wie möglich auf die Pfützen in der passenden Farbe zu den Stiefeln eurer Figur zu stampfen.

- Peppa Wutz hüpfte auf **gelb**
- Schorsch hüpfte auf **rot**



TIPP: Versucht, nicht aus Versehen auf die andere Farbe zu hüpfen, denn dadurch bekommt der andere Spieler einen Punkt.

GEWINNEN

Wer wird der Matschepfützen Champion? Sobald die Zeit abgelaufen ist und die Musik aufhört, leuchten die Pfützen in der Farbe des Gewinners.

- Wenn sie **gelb** leuchten, hat Peppa Wutz gewonnen!
- Wenn sie **rot** leuchten, hat Schorsch gewonnen!

"EINZELSPRINGER"

Für 1 Spieler

1. Halte deinen Pfützenhüpfer bereit, um ihn mit den Stiefeln auf die Pfützen stampfen zu lassen.
2. Die Pfützen auf dem Spiel leuchten in beiden Farben auf. Drücke zuerst auf die Pfütze in der Farbe der Stiefel deiner Spielfigur.
3. Stampfe nun auf alle Matschepfützen, die in deiner Farbe leuchten. Achte darauf, nicht auf die falsche Farbe zu hüpfen.
 - Wenn du allein spielst, gibt es drei Level zu bestehen.
 - Du musst immer schneller hüpfen!
 - Wenn du 10-mal hintereinander auf die richtige Pfütze gehüpft bist, erreichst du das nächste Level.

GEWINNEN

Schaffst du es, alle drei Level zu bestehen, gewinnst du das Spiel!

GUT ZU WISSEN

- Um ein neues Spiel zu beginnen, drücke einen beliebigen Knopf.
- Um das Spiel auszuschalten, halte einen der Knöpfe drei Sekunden lang gedrückt. Das Spiel schaltet sich außerdem nach einiger Zeit der Inaktivität automatisch ab.

CONTENIDO: Tablero electrónico charcos de barro • 2 figuras de saltadores de charcos

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Compíte para saltar sobre los charcos amarillos o rojos con Peppa Pig y George!

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

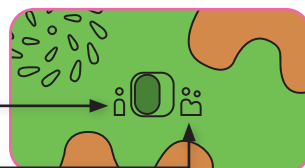
Introduce las pilas. Mira la Información sobre las pilas al dorso.



PREPARACIÓN

1. Elige un saltador: Peppa Pig o George. El saltador debe saltar sobre los charcos que se iluminen del mismo color que sus botas. Con Peppa Pig, salta sobre los charcos que se iluminen en **amarillo**. Con George, salta sobre los charcos que se iluminen en **rojo**.
2. Mueve el interruptor del tablero para seleccionar la modalidad de 2 jugadores o de 1 jugador:

1 jugador
2 jugadores



¡EMPECEMOS A SALTAR!

"COMPETICIÓN DE SALTO EN CHARCOS"

para 2 jugadores.

1. Coge tu saltador y prepárate para hacerlo saltar en los charcos.
2. Presiona cualquier botón para iniciar el juego. La música comenzará y los charcos se iluminarán en rojo y amarillo. Haz saltar a tu saltador sobre los charcos cuando se iluminen del mismo color de sus botas.
 - Peppa Pig salta en los charcos que se iluminan en **amarillo**
 - George salta en los charcos que se iluminan en **rojo**



CONSEJO: Evita saltar sobre el otro color por error, ya que la puntuación será para el otro jugador.

PARA GANAR

¿Quién es el campeón saltando en los charcos de barro? Cuando el tiempo termine y la música pare, los charcos se iluminarán del color del ganador.

- Si se iluminan en **amarillo**, ¡Peppa Pig es la ganadora!
- Si se iluminan en **rojo**, ¡George es el ganador!

"SER UNO SOLO CON EL CHARCO"

para 1 jugador

1. Coge tu saltador y prepárate para hacerlo saltar en los charcos.
2. El tablero mostrará los dos colores. Para empezar, presiona el color de charco que coincide con las botas de tu personaje.
3. Salta sobre todos los charcos que se iluminen del mismo color que las botas de tu saltador. Evita saltar sobre los charcos iluminados del otro color.
 - Hay tres niveles para "ser uno solo con el charco".
 - ¡Tendrás que saltar cada vez más rápido!
 - Salta en 10 charcos sin equivocarte para pasar al siguiente nivel.

PARA GANAR

¡Completa los tres niveles para ganar!

MÁS INFORMACIÓN

- Para empezar otra partida, presiona cualquier botón.
- Para apagar el juego inmediatamente, mantén presionado cualquier botón durante tres segundos. Si no, el juego se apagará automáticamente tras un periodo de inactividad.

COMPONENTES: Tabuleiro eletrônico • 2 figuras

OBJETIVO

Uma corrida para pular nas poças vermelhas e amarelas com a Peppa Pig e o George!

NA PRIMEIRA VEZ QUE JOGARES

Inserir as pilhas. Mais informações sobre pilhas no verso.



PREPARAÇÃO

1. Selecionar uma figura: Peppa Pig ou George. O jogador só pode pular nas poças de lama que sejam da mesma cor das suas botas! A Peppa Pig pode pular nas poças **amarelas**. E o George pode pular nas poças **vermelhas**.
2. Mover o interruptor no tabuleiro para alternar entre os modos para 1 e 2 jogadores.

1 jogador

2 jogadores



HORA DE SALTAR!

"COMPETIÇÃO NA LAMA"

para 2 jogadores

1. Os jogadores devem segurar nas suas figuras e prepararem-se para pular nas poças da mesma cor das suas botas.
2. Premir qualquer botão de poça para iniciar o jogo. A música irá começar e as poças irão iluminar-se nas cores vermelha e amarela. Os jogadores devem usar as suas figuras para pisar nas poças da mesma cor das botas do seu personagem.
 - Peppa Pig deve pular nas poças **amarelas**
 - George deve pular nas poças **vermelhas**



DICA: O jogador deve evitar pular na cor errada, pois isso irá contar como pontos para o outro jogador.

O VENCEDOR

Quando o tempo acabar e a música parar de tocar, as poças de lama no tabuleiro eletrônico irão iluminar-se nas cores do vencedor da Competição na Lama.

- Se o tabuleiro eletrônico ficar **amarelo**, a Peppa Pig é a vencedora!
- Se o tabuleiro eletrônico ficar **vermelho**, o George é o vencedor!

"DIVERSÃO NA LAMA"

para 1 jogador

1. O jogador deve segurar na sua figura preferida e preparar-se para pular nas poças da mesma cor das suas botas.
2. O tabuleiro irá exibir ambas as cores. Para começar, é só premir na poça de lama da mesma cor das botas da figura escolhida.
3. O jogador deve pular nas poças da mesma cor das suas botas quando elas estiverem acesas e evitar pular nas poças quando a outra cor estiver acesa.
 - Existem 3 níveis de "Diversão na Lama".
 - O jogador terá de pular cada vez mais rápido nas poças de lama!
 - Para subir de nível, o jogador deve pular em 10 poças de lama sem errar.

O VENCEDOR

O jogador que completar os 3 níveis de dificuldade é o vencedor!

MAIS INFORMAÇÕES

- Para começar outro jogo, basta premir qualquer botão.
- Para desligar o jogo, premir e segurar qualquer botão durante três segundos. O jogo irá desligar automaticamente após um período de inatividade.

CONTENUTO: Tabellone elettronico con pozzanghere di fango. 2 saltatori di pozzanghere

SCOPO DEL GIOCO

Fate a gara saltellando sulle pozzanghere rosse o gialle con Peppa Pig e George!

LA PRIMA VOLTA CHE GIOCATE

Inserite le batterie. Consultate la sezione "Informazioni sulle batterie" sul retro della pagina.



PREPARATEVI ALLA SFIDA!

- Scegliete il vostro saltatore di pozzanghere: Peppa Pig o George. Quando saltate nelle pozzanghere di fango, dovete seguire il colore degli stivaletti del vostro personaggio! Con Peppa Pig, saltate sulle pozzanghere quando si illuminano di **giallo**. Con George, saltate sulle pozzanghere quando si illuminano di **rosso**.
- Spostate l'interruttore sul tabellone per selezionare la modalità a 2 giocatori o a 1 giocatore.

1 giocatore

2 giocatori



SALTIAMO!

"GARA DI SALTI NELLE POZZANGHERE"

per 2 giocatori

- Entrambi i giocatori: prendete il vostro personaggio e preparatevi a farlo saltare abbinando il colore dei suoi stivaletti a quello delle pozzanghere.
- Premete un pulsante qualsiasi a forma di pozzanghera per iniziare il gioco. Partirà la musica e le pozzanghere si illumineranno di rosso e di giallo. Fate a gara facendo saltare il vostro personaggio nelle pozzanghere non appena si illumineranno del colore degli stivaletti di Peppa Pig o George.

• Peppa Pig salta sul **giallo**

• George salta sul **rosso**



SUGGERIMENTO: cercate di non saltare sull'altro colore per sbaglio, altrimenti il punteggio sarà assegnato all'altro giocatore.

VITTORIA

Chi sarà il vincitore di Muddy Puddle Champion? Allo scadere del tempo, quando si fermerà la musica, le pozzanghere si illumineranno del colore del vincitore.

- Se si illumineranno di **giallo**, ha vinto Peppa Pig!
- Se si illumineranno di **rosso**, ha vinto George!

"UN TUTT'UNO CON LA POZZANGHERA"

per 1 giocatore

- Prendete il vostro saltatore di pozzanghere, e preparatevi a farlo saltare nelle pozzanghere del colore dei suoi stivaletti!
 - Sul tabellone saranno visualizzati entrambi i colori. Per iniziare, premete il colore della pozzanghera corrispondente a quello degli stivaletti del vostro personaggio.
 - Saltate su ogni pozzanghera quando si illumina del colore del vostro saltatore di pozzanghere. Evitate di saltare quando le pozzanghere sono illuminate dell'altro colore.
- Bisogna superare tre livelli per diventare "un tutt'uno con la pozzanghera".
 - Dovrete saltare sempre più veloce per tenere il ritmo!
 - Saltate 10 pozzanghere di fila del vostro colore senza fare errori per raggiungere il livello successivo.

VITTORIA

Superate tutti e tre i livelli per vincere!

ULTERIORI INFORMAZIONI

- Per iniziare un'altra partita, premete un pulsante qualsiasi.
- Per spegnere immediatamente il gioco, tenete premuto un pulsante qualsiasi per tre secondi. In alternativa, il gioco si spegnerà automaticamente dopo un periodo di inattività.

INHOUD: Elektronisch modderpoelspelbord · 2 springfiguurtjes

DE BEDOELING

Ren naar de gele of rode modderpoelen en spring erin met Peppa Pig of George!

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

Plaats de batterijen. Zie 'Batterij-informatie' op de achterzijde.



BEREID JE VOOR

1. Kies jouw springfiguurtje: Peppa Pig of George. Als je in modderpoelen springt, moeten je laarzen dezelfde kleur hebben! Met Peppa Pig spring je in poelen die **geel** oplichten. Met George spring je in poelen die **rood** oplichten.
2. Verplaats de schakelaar op het spelbord om het spel te spelen met 2 spelers of met 1 speler.

1 speler

2 spelers



SPRINGEN MAAR!

'WEDSTRIJDJE MODDERSPRINGEN'

voor 2 spelers

1. Beide spelers: Houd je springfiguurtje vast, klaar om met de laarzen in de modderpoelen te stampen.
2. Druk op een modderpoelknop om het spel te beginnen. Je hoort muziek en de modderpoelen kleuren rood en geel. Ren snel naar de poelen om erin te springen met je springfiguurtje en kies de poel die de kleur van je laarzen heeft.
 - Peppa Pig springt op **geel**
 - George springt op **rood**



TIP: Spring niet per ongeluk op de verkeerde kleur, want dan gaan de punten naar de andere speler.

ZO WIN JE

Wie is de Modderpoelen Kampioen? Als de tijd opraakt en de muziek stopt, krijgen de poelen de kleur van de winnaar:

- Als ze **geel** worden, heeft Peppa Pig gewonnen!
- Als ze **rood** worden, heeft George gewonnen!

'IN JE EENTJE SPRINGEN'

voor 1 speler

1. Houd je springfiguurtje vast, klaar om met de laarzen in de modderpoelen te stampen.
2. Het spelbord zal beide kleuren laten zien. Druk op de modderpoelkleur in de kleur van je laarzen om te beginnen.
3. Spring op elke modderpoel, zolang die de kleur heeft van je laarzen. Spring niet op poelen die een andere kleur hebben.
 - Er zijn drie niveaus om 'één te worden met de poel'.
 - Je moet steeds sneller springen om bij te blijven!
 - Als je 10 opeenvolgende keren in poelen van de goede kleur springt, zonder fouten te maken, ga je naar een volgend niveau.

ZO WIN JE

Als je alle drie niveaus gehaald hebt, heb je gewonnen!

GOED OM TE WETEN

- Om een nieuw spel te beginnen, druk je op een willekeurige knop.
- Als je het spel direct wilt uitzetten, druk je op een knop en houd je die drie seconden ingedrukt. Het spel schakelt zichzelf uit als het een tijdje niet gebruikt wordt.

INNEHÅLL: Elektroniskt spelbräde med lerpölar • 2 pölplaskfigurer

SPELETS MÅL

Var först med att hoppa på de gula eller röda pölarna med Peppa Pig och George!

FÖRSTA GÅNGEN NI SPELAR

Sätt i batterierna. Se "Batteriinformation" på baksidan.



FÖRBEREDELSE

1. Välj din pölplaskare: Peppa Pig eller George. När du hoppar i lerpölar måste de matcha dina stövlar! Med Peppa Pig kan du hoppa på pölar när de lyser **gult**. Med George kan du hoppa på pölar när de lyser **rött**.
2. Använd knappen på spelbrädet för att välja läget för 2 spelare eller 1 spelare.

1 spelare

2 spelare



NU HOPPAR VI!

"PÖLPLASKTÄVLING"

för 2 spelare

1. Båda spelarna: Håll i din pölplaskare och var redo att trampa med din figurs stövlar på pölarna.
2. Tryck på en pölknapp för att starta spelet. Musiken börjar och pölarna lyser rött och gult. Försök vara först med att trampa med din pölplaskare på pölarna när de lyser i samma färg som din karaktärs stövlar.
 - Peppa Pig hoppar på **gult**
 - George hoppar på **rött**



TIPS! Försök att inte hoppa på den andra färgen av misstag – det räknas som en poäng för den andra spelaren.

VINNA

Vem blir Muddy Puddle Champion? När tiden är slut och musiken slutar lyser pölarna i vinnarens färg.

- Om de lyser **gult** vann Peppa Pig!
- Om de lyser **rött** vann George!

"ETT MED PÖLEN"

för 1 spelare

1. Håll i din pölplaskare och var redo att trampa med din figurs stövlar på pölarna.
2. Spelbrädet lyser i båda färgerna. Börja med att trycka på pölfärgen som matchar din figurs stövlar.
3. Trampa på en pöl när den lyser i pölplaskarens färg. Undvik att hoppa på pölar som lyser i den andra färgen.
 - Det finns tre nivåer för "ett med pölen".
 - Du måste hoppa snabbare och snabbare för att hänga med!
 - Plaska i 10 matchande pölar i rad utan misstag för att nå nästa nivå.

VINNA

Ta dig igenom alla tre nivåerna för att vinna!

MER INFORMATION

- Tryck på någon av knapparna för att starta ett nytt spel.
- Om du vill stänga av spelet omedelbart trycker du på en av knapparna och håller den intryckt i tre sekunder. Alternativt stängs spelet av automatiskt efter en period av inaktivitet.

INDHOLD: Elektronisk mudderpølsspil • 2 muddergrisebasser

SPILLETS FORMÅL

Kæmp om at hoppe i de gule eller røde mudderpøle med Peppa Pig og Gustav!

FØRSTE GANG DU SPILLER

Isæt batterier. Se "Information om batterier" på bagsiden.



FORBEREDELSE

1. Vælg din mudderpøls hopper: Peppa Pig eller Gustav. Hvis du hopper i en mudderpøl, skal den matche dine gummistøvler! Peppa Pig skal hoppe i mudderpøle, når de lyser **gult**. Gustav skal hoppe i mudderpøle, når de lyser **rødt**.
2. Flyt kontakten på spillet for at vælge spil med 1 eller 2 spillere.

1 spiller

2 spillere



LAD OS HOPPE!

"KONKURRENCE I MUDDERPØLSHOPNING"

for 2 spillere

1. Begge spillere: Hold din mudderpøls hopper, så du er klar til at trampe i mudderpølene med figurens gummistøvler.
2. Tryk på en mudderpølsknop for at starte spillet. Musikken begynder, og mudderpølene lyser rødt og gult. Kæmp om at trampe i mudderpølene med din mudderpøls hopper, når de lyser i den samme farve som din figurs gummistøvler.
 - Peppa Pig hopper i de **gule**
 - Gustav hopper i de **røde**



TIP! Prøv at undgå at hoppe i den anden farve mudderpøl – det tæller med i den anden spillers score.

SÅDAN VINDER DU

Hvem er Muddy Puddle Champion? Når tiden løber ud, og musikken stopper, lyser mudderpølene op i vinderens farve.

- Hvis de lyser **gult**, vandt Peppa Pig!
- Hvis de lyser **rødt**, vandt Gustav!

"I ÉT MED MUDDERPØLEN"

for 1 spiller

1. Hold din mudderpøls hopper, så du er klar til at trampe i mudderpølene med figurens gummistøvler.
2. Spillebrættet viser begge farver. Start med at trykke på den mudderpølsfarve, der matcher din figurs gummistøvler.
3. Tramp i mudderpølene, når de lyser i din mudderpøls hopperes farve. Undgå at hoppe i mudderpøle, der lyser i den anden farve.
 - Der er 3 niveauer til at blive "i ét med mudderpølen".
 - Du skal hoppe hurtigere og hurtigere for at følge med!
 - Tramp i 10 matchende mudderpøle i træk uden fejl for at nå til det næste niveau.

SÅDAN VINDER DU

Klar alle 3 niveauer for at vinde!

EKSTRA INFO

- Tryk på en vilkårlig knap for at starte et nyt spil.
- Hvis du vil slukke spillet med det samme, skal du trykke på en vilkårlig knap og holde den nede i 3 sekunder. Ellers slukker spillet automatisk efter en periode uden aktivitet.

INNHold: Elektronisk spillebrett med gjørmepytter · to pytt hoppefigurer

MÅL

Hopp om kapp mot de gule og røde pyttene med Peppa Pig og George!

FØRSTE GANG DERE SPILLER

Sett i batterier. Se «Batteriinformasjon» på bakarket.



GJØR DEG KLAR

1. Velg en pytt hopper: Peppa Pig eller George. Hvis du hopper i gjørmepytter, må de ha samme farge som støvlene dine! Med Peppa Pig hopper du på pyttene som lyser **gult**. Med George hopper du på pyttene som lyser **rødt**.
2. Flytt bryteren på spillebrettet for å velge modus for to spillere eller én spiller.

Én spiller

To spillere



DA HOPPER VI!

"PYTT HOPPEKONKURRANSE"

for to spillere

1. Begge spillere: Hold pytt hopperen. Vær klar til å trampe støvlene på figuren ned på pyttene.
2. Trykk på en pyttknapp for å starte spillet. Musikken begynner, og pyttene lyser rødt og gult. Tramp om kapp med pytt hopperne i pyttene når de lyser i samme farge som figurens støvler.
 - Peppa Pig hopper på **gule**
 - George hopper på **røde**



TIPS: Prøv å ikke hoppe på den andre fargen ved et uhell – det teller mot den andre spillerens poengsum.

VINN

Hvem er Gjørmepyttmesteren? Når tiden er ute og musikken stopper, lyser pyttene opp i vinnerfargen.

- Hvis de lyser **gult**, vinner Peppa Pig!
- Hvis de lyser **rødt**, vinner George!

"I ETT MED PYTTEN"

for én spiller

1. Hold pytt hopperen. Vær klar til å trampe støvlene på figuren ned på pyttene.
2. Spillebrettet viser begge fargene. Trykk på pyttknappen med samme farge som figurens støvler for å begynne.
3. Tramp på hver pytt mens de lyser i pytt hopperens farge. Unngå å hoppe på pyttene som lyser i den andre fargen.
 - Det tar tre nivåer å bli «i ett med pytt».
 - Du må hoppe raskere og raskere for å holde tritt!
 - Tramp på ti pytter i samme farge på rad uten feil for å nå neste nivå.

VINN

Kom deg gjennom alle tre nivåene for å vinne!

MER Å VITE

- Trykk på hvilken som helst knapp for å starte et nytt spill.
- Hvis du vil slå av spillet med én gang, trykker du på og holder inne hvilken som helst knapp i tre sekunder. Ellers slår spillet seg av automatisk etter en periode uten aktivitet.

SISÄLTÖ: Elektroninen kuralätäkköpelilauta · 2 pelihahmoa

TAVOITE

Autta Pipsaa ja Jyriä hyppimään kilpaa keltaisissa tai punaisissa lätäköissä!

ENSIMMÄISELLÄ PELIKERRALLA

Asenna paristot paikoilleen. Katso takasivulta tietoja paristoista.



VALMISTELUT

1. Valitse pelihahmo: Pipsa Possu tai Jyri. Hyppi lätäköihin, mutta vain omiisi! Jos pelaat Pipsalla, hyppää lätäköihin, joihin syttyy **keltainen** valo. Jyri taas loikkii lätäköihin, joihin syttyy **punainen** valo.
2. Valitse kaksinpeli tai yksinpeli pelilaudassa olevalla kytkimellä.

1 pelaaja

2 pelaajaa



HYPPÄÄ MUKAAN!

"KURAMESTARUUSKILPAILU"

2 pelaajalle

1. Kumpikin pelaaja: ota pelihahmo käteesi ja valmistaudu painamaan hahmosi saappaat lätäköihin.
2. Aloita peli painamalla mitä tahansa lätäkköpainiketta. Musiikki alkaa, ja lätäköihin syttyy punainen tai keltainen valo. Hyppi hahmollasi lätäköihin, jotka vastaavat hahmon saappaiden väriä.
 - Pipsa Possun väri on **keltainen**
 - Jyriin väri on **punainen**



VINKKI: Varo, ettet osu vahingossa toisen pelaajan lätäköihin – se kasvattaa hänen pistemääränsä.

VOITTAMINEN

Kuka on kuralammikon mestari? Kun aika loppuu ja musiikki päättyy, lätäköihin syttyy voittajan väri.

- Jos lätäkö palavat **keltaisina**, Pipsa voitti!
- Jos ne palavat **punaisina**, Jyri voitti!

"LÄTÄKÖN VALLOITTAJA"

1 pelaajalle

1. Ota pelihahmo käteesi ja valmistaudu painamaan hahmosi saappaat lätäköihin.
2. Molemmat värit syttyvät pelilaudalle. Aloita painamalla lätäkköä, joka vastaa hahmosi saappaiden väriä.
3. Hyppää lätäköihin, joihin syttyy pelihahmosi väri. Varo, ettet osu muunvärisiin lätäköihin.
 - Lätäköön valloittaja -pelissä on kaikkiaan kolme tasoa.
 - Joudut hyppimään yhä nopeammin, tai muuten putoat pois pelistä!
 - Hyppää 10 kertaa peräkkäin hahmosi lätäköihin osumatta muunvärisiin, niin etenet seuraavalle tasolle.

VOITTAMINEN

Selvitä kaikki kolme tasoa ja voita!

LISÄTIETOJA

- Voit aloittaa uuden pelin painamalla mitä tahansa painiketta.
- Jos haluat sammuttaa pelin heti, paina mitä tahansa painiketta kolmen sekunnin ajan. Peli sammuu myös automaattisesti, jos se on jonkin aikaa käyttämättömänä.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ: Ηλεκτρονικό ταμπλό παιχνιδιού muddy puddle · 2 φιγούρες-άλτες νερόλακκου

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάντε διαγωνισμό άλματος στους κίτρινους ή κόκκινους νερόλακκους με την Peppa Pig και τον Τζορτζ!

ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Τοποθετήστε μπαταρίες. Βλ. «Πληροφορίες για τις μπαταρίες» στην πίσω σελίδα.



ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ

1. Διαλέξτε τον άλτη νερόλακκο: την Peppa Pig ή τον Τζορτζ. Αν πηδήξετε σε νερόλακκους, πρέπει να έχουν το ίδιο χρώμα με τις μπότες σας! Με την Peppa Pig, πηδήξτε στους νερόλακκους όταν ανάβουν και γίνονται **κίτρινοι**. Με τον Τζορτζ, πηδήξτε στους νερόλακκους όταν γίνονται **κόκκινοι**.
2. Μετακινήστε το διακόπτη του ταμπλό του παιχνιδιού για να επιλέξετε τη λειτουργία 2 παικτών ή 1 παίκτη.

1 Παίκτης

2 Παίκτες



ΑΣ ΠΗΔΗΣΟΥΜΕ!

"ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΑΛΜΑΤΟΣ ΣΤΟΥΣ ΝΕΡΟΛΑΚΚΟΥΣ"

για 2 παίκτες

1. Και οι δύο παίκτες: Κρατήστε τον άλτη νερολακούβας και ετοιμαστείτε να πατήσετε με δύναμη τις μπότες του χαρακτήρα σας στις νερολακούβες.
2. Πατήστε οποιοδήποτε κουμπί νερόλακκου για να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Θα ξεκινήσει η μουσική και οι νερόλακκοι θα φωτίσουν κόκκινο και κίτρινο. Βιαστείτε να πατήσετε τον άλτη νερόλακκου σας στους νερόλακκους καθώς ανάβουν στο ίδιο χρώμα με τις μπότες του χαρακτήρα σας.

- Η Peppa Pig πηδάει με το **κίτρινο**
- Ο Τζορτζ πηδάει με το **κόκκινο**



ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Προσπαθήστε να μην πηδήξετε στο άλλο χρώμα κατά λάθος, θα μετρήσει υπέρ της βαθμολογίας του άλλου παίκτη.

ΝΙΚΗ

Ποιος είναι ο Πρωταθλητής του Νερόλακκου; Όταν τελειώσει ο χρόνος και σταματήσει η μουσική, οι νερόλακκοι θα ανάψουν στο χρώμα του νικητή.

- Αν ανάψουν **κίτρινο**, κέρδισε η Peppa Pig!
- Αν ανάψουν **κόκκινο**, κέρδισε ο Τζορτζ!

"ΕΝΑΣ ΜΕ ΤΟΝ ΝΕΡΟΛΑΚΚΟ"

για 1 παίκτη

1. Κρατήστε τον άλτη νερόλακκου και ετοιμαστείτε να πατήσετε με δύναμη τις μπότες του χαρακτήρα σας στους νερόλακκους.
2. Το ταμπλό του παιχνιδιού θα εμφανίσει και τα δύο χρώματα. Για να ξεκινήσετε πατήστε το χρώμα του νερόλακκου που έχει το ίδιο χρώμα με τις μπότες του χαρακτήρα σας.
3. Πατήστε δυνατά σε κάθε νερόλακκο όσο είναι ακόμα αναμμένη στο χρώμα του άλτη νερόλακκου. Αποφύγετε να πηδάτε σε νερόλακκους με άλλο χρώμα.
 - Υπάρχουν τρία επίπεδα για να γίνεις ο «ένας με τον νερόλακκο».
 - Θα πρέπει να πηδάς γρηγορότερα για να προλάβεις!
 - Πατήστε δυνατά σε 10 νερόλακκους με το ίδιο χρώμα στη σειρά χωρίς λάθη για να φτάσετε στο επόμενο επίπεδο.

ΝΙΚΗ

Περάστε και τα τρία επίπεδα για να νικήσετε!

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

- Για να ξεκινήσετε δεύτερο παιχνίδι πατήστε οποιοδήποτε κουμπί.
- Για να απενεργοποιήσετε αμέσως το παιχνίδι, πατήστε παρατεταμένα οποιοδήποτε κουμπί για τρία δευτερόλεπτα. Εναλλακτικά, το παιχνίδι απενεργοποιείται αυτόματα μετά από μια περίοδο αδράνειας.

ZAWARTOŚĆ: Elektroniczna plansza do gry z kałużami błota • 2 figurki postaci

CEL GRY

Ścigajcie się, wskazując figurkami Świnki Peppy i George'a na żółte lub czerwone kałuże!

GDY GRASZ PO RAZ PIERWSZY

Włóż baterie. Patrz „Informacje o bateriach” na ostatniej stronie.



PRZYGOTOWANIA DO GRY

- Wybierz postać: Świnkę Peppę lub George'a. Kolor kałuż błota, na które wskakujesz, musi pasować do butów postaci! Świnka Peppa wskakuje na kałuże podświetlone na **żółto**. George wskakuje na kałuże podświetlone na **czerwono**.
- Przestaw przełącznik na planszy do gry, by wybrać tryb dla 2 graczy lub dla 1 gracza.

1 gracz

2 graczy



SKACZMY!

„KONKURS SKAKANIA PO KAŁUŻACH”

dla 2 graczy

- Dwoje graczy: Trzymaj swoją postać w gotowości do nadeptnięcia butami na kałuże.
- Naciśnij dowolny przycisk kałuży, by rozpocząć grę. Zabawka zacznie odtwarzać melodię, a kałuże będą się podświetlać na czerwono i żółto. Ścigaj się, by nadeptywać swoją postać na kałuże, które podświetlił się na kolor pasujący do butów postaci.
 - Świnka Peppa wskakuje na kałuże w kolorze **żółtym**
 - George wskakuje na kałuże w kolorze **czerwonym**



WSKAZÓWKA: Staraj się nie wskoczyć na niewłaściwy kolor przez pomyłkę — w takim przypadku Twój przeciwnik otrzyma punkt.

JAK WYGRAĆ

Kto jest mistrzem gry Muddy Puddle Champion? Gdy czas minie i zatrzyma się odtwarzanie melodii, kałuże podświetlił się na kolor zwycięzcy.

- Jeżeli podświetlił się na **żółto**, wygrywa Świnka Peppa!
- Jeżeli podświetlił się na **czerwono**, wygrywa George!

„ZABAWA W POJEDYNKĘ”

dla 1 gracza

- Trzymaj swoją postać w gotowości do nadeptnięcia butami na kałuże.
- Plansza do gry podświetlił się na oba kolory. Aby rozpocząć, naciśnij kałużę w kolorze, który pasuje do butów Twojej postaci.
- Nadeptuj na każdą kałużę, która świeci się na kolor Twojej postaci. Unikaj wskakiwania na kałuże podświetlone na drugi z kolorów.
 - Są trzy poziomy gry pozwalające na „zabawę w pojedynkę”.
 - Będziesz musieć podskakiwać coraz szybciej, by nadążyć!
 - Nadeptnij na 10 pasujących kałuż z rzędu, nie popełniając błędów, by przejść na następny poziom.

JAK WYGRAĆ

Przejdź przez wszystkie trzy poziomy, by wygrać!

WIĘCEJ O ZASADACH GRY

- Aby rozpocząć grę od nowa, naciśnij dowolny przycisk.
- Aby wyłączyć grę natychmiast, naciśnij i przytrzymaj dowolny przycisk przez trzy sekundy. Gra wyłączy się też automatycznie po pewnym czasie braku aktywności.

TARTALMA: Elektromos „sáros pocolyás” játéktábla · 2 pocolyába ugráló figura

A FELADAT

Versenyezzetek abban, hogy beleugráltok a sárga vagy a piros pocolyába a Peppa Pig és George figurákkal!

AMIKOR ELŐSZÖR JÁTSZOL

Helyezd be az elemeket. (Olvasd el az eleminformációkat a hátoldalon.)



ELŐKÉSZÜLETEK

- Válasszátok meg, ki melyik figurával fog a pocolyába ugrálni: Peppa Pig vagy George. Ha beleugrasz a sáros pocolyába, akkor a csizma színének egyeznie kell vele! A Peppa Pig figurával akkor kell pocolyába ugrani, ha az **sárgán** villan fel. A George figurával akkor kell ugrani, ha a pocolya **pirosan** villan fel.
- A játéktáblán lévő kapcsolóval kiválaszthatjátok, hogy 2 játékos vagy 1 játékos fog játszani.

1 játékos

2 játékos



UGRÁSRA FEL!

„POCSOLYAUGRÓ VERSENY”

2 játékos részére

- Mindkét játékos esetén: Fogd a kezdedben a figurádat, készen állva arra, hogy belenyomd a csizmáját a pocolyába.
- A játék megkezdéséhez nyomd meg bármelyik pocolyagombot. Elindul majd a zene, és a pocolyák pirosan és sárgán fognak villogni. Versenyezzetek abban, hogy belenyomjátok a figurátok csizmáját a pocolyába, amikor azzal azonos színben villan fel a pocolya.
 - Peppa Pig a **sárga** színre ugrik
 - George a **piros** színre ugrik



TIPP: Próbáld meg nem a másik színre ugrani, mert ha véletlen így sikerül, akkor a másik játékos kapja érte a pontot.

NYERÉS

Ki lesz a Muddy Puddle Champion? Amikor letelik az idő és leáll a zene, a pocolyák a nyertes színében fognak felvillanni.

- Ha **sárga** színben villannak fel, Peppa Pig nyert!
- Ha **piros** színben villannak fel, George nyert!

„EGY JÁTEKOS NYER A POCOLYÁBAN”

1 játékos részére

- Fogd a kezdedben a figurádat, készen állva arra, hogy belenyomd a csizmáját a pocolyába.
- A játéktábla mindkét színben villogni fog. A kezdéshez nyomd meg azt a pocolyagombot, amilyen színű a figurád csizmája.
- Lépj bele minden pocolyába, ha a te figurád csizmájának színében villan fel. Kerüld azt, hogy a másik színre lépj rá.
 - Három szintet kell teljesíteni ahhoz, hogy „egy játékos nyerjen”.
 - Ahhoz, hogy tartsd az iramot, egyre gyorsabban kell ugrálnod majd!
 - Ugorj bele 10-szer egymás után, hiba nélkül a pocolyákba, hogy elérd a következő szintet.

NYERÉS

Csináld végig az összes szintet, hogy nyerj!

TOVÁBBI TUDNIVALÓK

- Új játék megkezdéséhez nyomd meg bármelyik gombot.
- Ahhoz, hogy azonnal kikapcsold a játékot, tartsd lenyomva bármelyik gombot három másodpercig. Egyéb esetben a játék bizonyos idejű tétlenség után automatikusan kikapcsol.

İÇİNDEKİLER: Elektronik oyun alanı • 2 figür

OYUNUN AMACI

Peppa Pig ve George ile oyun alanı üzerindeki sarı veya kırmızı çamur birikintilerinin üzerine basmak için yarışın!

İLK DEFA OYNARKEN

Pilleri takın. Arka sayfadaki "Pille İlgili Bilgiler" bölümüne bakın.

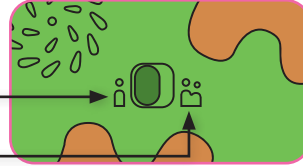


OYUNA HAZIRLIK

1. Peppa Pig veya George figürlerinden birini seçin. Çamur birikintilerine basarken çizimelerinizin rengiyle çamurun renginin eşleşmesine dikkat edin! Peppa Pig ile sadece sarı ışık yanan çamura basabilirsiniz. George ile sadece kırmızı ışık yanan çamura basabilirsiniz.
2. Oyun alanındaki düğmeyi kullanarak 2 oyunculu veya 1 oyunculu modu seçin.

1 Oyuncu

2 Oyuncu



HAYDİ ZIPLAYALIM!

"ÇAMUR BİRİKİNTİLERİNE ATLAMA YARIŞMASI"

2 kişilik oyun

1. İkiniz de çamur birikintilerine atlayacak figürünüzü tutun ve karakterinizin çizimelerini çamurun üzerine bastırmaya hazır olun.
2. Oyunu başlatmak için herhangi bir çamur birikintisine bastırın. Müzik başlar ve çamurlar kırmızı ve sarı renkte yanar. Karakterinizin çizimleriyle aynı renkteki çamur birikintisine basmak için yarışın.
 - Peppa Pig sarıya basar
 - George kırmızıya basar



İPUCU: Yanlışlıkla diğer renge basmayın. Yanlış renge basarsanız diğer oyuncuya puan yazılır.

KAZANAN

Çamur Birikintisine Atlama Şampiyonu kim? Süre bittiğinde ve müzik durduğunda çamurlu sular kazananın renginde yanar.

- Çamur birikintisi sarı renkte yanarsa Peppa Pig kazanır!
- Çamur birikintisi kırmızı renkte yanarsa George kazanır!

"ÇAMUR LİDERİ"

Tek kişilik oyun

1. Figürünüzü tutun ve karakterinizin çizimleriyle çamur birikintisine basmaya hazırlanın.
2. Oyun alanı iki renkte de yanar. Başlamak için karakterinizin çizimleriyle eşleşen çamur rengine basın.
3. Karakterinizin renginde yanan çamura basın. Farklı renkte yanan çamura basmamaya çalışın.
 - "Çamur lideri" olmanın üç seviyesi vardır.
 - Yarışa devam etmek için giderek daha hızlı basmanız gerekecek!
 - Bir sonraki seviyeye ulaşmak için eşleşen renkteki çamur birikintisine hata yapmadan arka arkaya 10 defa basın.

KAZANAN

Kazanmak için üç seviyeyi de tamamlayın!

DAHA FAZLA BİLGİ

- Yeni bir oyuna başlamak için istediğiniz bir düğmeye basın.
- Oyunu kapatmak için herhangi bir düğmeyi üç saniye basılı tutun. Bir süre oynanmadığında da oyun otomatik olarak kapanır.

OBSAHUJE: Elektronickou hrací desku s blátivými loužemi • 2 figurky skokanů do louží

CÍL

Závod'te a skákejte s Peppou a Georgem do žlutých či červených louží!

PRVNÍ HRA

Vložte baterie. Viz „Informace o bateriích“ na zadní straně.



PŘIPRAVTE SE

1. Vyberte si svého skokana do louží: Peppu nebo George. Skočíte-li do blátivé louže, musíte skočit na barvu, kterou mají vaše boty! S Peppou skákejte do louží, které se rozsvítí **žlutě**. S Georgem skákejte do louží, které se rozsvítí **červeně**.
2. Pomocí přepínače na hrací desce vyberte režim hry pro 1 či 2 hráče.

1 hráč
2 hráči



SKÁČEME!

„SOUTĚŽ VE SKÁKÁNÍ DO LOUŽÍ“

pro 2 hráče

1. Oba hráči: Držte svého skokana do louží a buďte připraveni šlápnout do louže botami své postavičky.
2. Hru spusťte stisknutím libovolného tlačítka louže. Začne hrát hudba a louže se budou rozsvěcet červeně a žlutě. Rychle šlápněte svým skokanem do louží, když se rozsvítí v barvě bot vaší postavičky.
 - Peppa skáče na **žlutou**
 - George skáče na **červenou**



TIP: Snažte se, abyste nedopatřením neskočili na opačnou barvu – takový skok se bude počítat jako bod pro soupeře.

VÝHRA

Kdo se stal šampionem hry Muddy Puddle Champion? Až vyprší čas a přestane hrát hudba, louže se rozsvítí v barvě vítěze.

- Rozsvítí-li se **žlutě**, vyhrává Peppa!
- Rozsvítí-li se **červeně**, vyhrává George!

„JEDEN V LOUŽI“

pro 1 hráče

1. Držte svého skokana do louží a buďte připraveni skákat botami své postavičky do louží.
2. Hrací deska bude zobrazovat obě barvy. Začněte tím, že stisknete barvu louže, která odpovídá barvě bot vaší postavičky.
3. Skočte do každé louže, když se rozsvítí v barvě bot vaší postavičky. Neskákejte do louže rozsvícené v opačné barvě.
 - Existují tři úrovně „jednoho v louži“.
 - Budete muset skákat rychleji a rychleji, abyste udrželi tempo!
 - Abyste dosáhli další úrovně, budete muset v řadě šlápnout do 10 louží odpovídajících vaší barvě.

VÝHRA

Zvítězíte, projdete-li všemi třemi úrovněmi!

VÍCE INFORMACÍ

- Chcete-li spustit novou hru, stiskněte libovolné tlačítko.
- Chcete-li hru okamžitě vypnout, stiskněte jakékoliv tlačítko a podržte jej po dobu 3 sekund. Hra se také vypne po určité době neaktivity automaticky.

OBSAHUJE: Elektronickú hraciu dosku s blatovými mlákami 2 figúrky na skákanie do mlák

CIEĽ

Rýchlo skáčte do žltých alebo červených mlák s Peppou a Georgom!

PRED PRVOU HROU

Vložte batérie. Pozrite si časť „Informácie o batériách“ na zadnej strane.



PRIPRAVTE SA

1. Vyberte si svojho skokana do mlák: Peppu alebo Georga. Ak skočíte do blatovej mláky, musíte skočiť na farbu, akú majú vaše čižmy! S Peppou skáčte do mláky, keď sa rozsvietia na **žltá**. S Georgom skáčte do mláky, keď sa rozsvietia na **červená**.
2. Posunutím prepínača na hracej doske si vyberte režim pre 1 alebo 2 hráčov.

1 hráč
2 hráči



SKÁČME!

„SÚŤAŽ V SKÁKANÍ DO MLÁK“

pre 2 hráčov

1. Obaja hráči: Podržte svojho skokana do mlák a pripravte sa na dupanie čižmami do mlák.
2. Na spustenie hry stlačte akékoľvek tlačidlo mláky. Začne hrať hudba a mláky sa budú rozsvievať na červenú a na žltú. Rýchle dupnite svojím skokanom do mlák, keď sa rozsvietia podľa farby čižiem vašej postavy.

- Peppa skáče na **žltá**
- George skáče na **červená**



TIP: Skúste sa nepomýliť a neskočte omylom na nesprávnu farbu – tým zvýšite skóre súpera.

VÝHRA

Kto sa stal šampiónom v hre Muddy Puddle Champion? Keď vyprší čas a hudba prestane hrať, mláky sa rozsvietia farbou víťaza.

- Ak sa rozsvietia na **žltá**, vyhrala Peppa!
- Ak sa rozsvietia na **červená**, vyhral George!

„JEDEN V MLÁKE“

pre 1 hráča

1. Podržte svojho skokana do mlák a pripravte sa na dupanie čižmami do mlák.
2. Hracia doska bude zobrazovať obe farby. Na začiatok stlačte farbu mláky, ktorá zodpovedá čižmám vašej postavy.
3. Skočte do každej mláky, keď sa rozsvieti farbou vášho skokana. Neskáčte do mláky rozsvietenéj druhou farbou.
 - Existujú tri úrovne „jedného v mláke“.
 - Musíte dupať rýchlejšie a rýchlejšie, aby ste udržali tempo!
 - Skočte bezchybne do 10 mlák zodpovedajúcich vašej farbe a postúpíte do ďalšej úrovne.

VÝHRA

Vyhrajete, ak prejdete cez všetky tri úrovne!

VIAC INFORMÁCIÍ

- Pre začatie ďalšej hry stlačte ľubovoľné tlačidlo.
- Ak chcete hru vypnúť okamžite, stlačte a podržte akékoľvek tlačidlo na tri sekundy. Inak sa hra vypne automaticky po určitom čase nečinnosti.

CONȚINUT: Tabla de joc electronică și cu băltoace cu noroi 2 figurine pentru topăit pe băltoace

OBIECTIV

Intră în cursa de sărituri pe băltoacele galbene sau roșii cu Peppa Pig și George!

PRIMA DATĂ CÂND JOCI

Introdu bateriile. Consultă „Informații despre baterii” de pe verso.

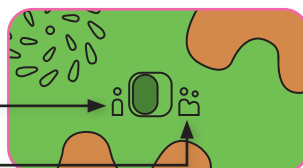


PREGĂTEȘTE

1. Alege personajul cu care o să sari pe băltoace: Peppa Pig sau George. Dacă sari în băltoace cu noroi, cizmele trebuie să se potrivească! Cu Peppa Pig, sari pe băltoace când se aprind în culoarea **galbenă**. Cu George, sari pe băltoace când se aprind în culoarea **roșie**.
2. Mută comutatorul de pe tabla de joc pentru a selecta modul pentru 1 jucător sau pentru 2 jucători.

1 jucător

2 jucători



SĂ SĂRIM!

”CONCURS DE SĂRIT PE BĂLTOACE”

pentru 2 jucători

1. Ambii jucători: țineți figurina pregătită să sară cu cizmele pe băltoace.
2. Apăsăți pe orice buton băltoacă pentru a începe jocul. Se va auzi muzică și băltoacele se vor aprinde în galben sau roșu. Grăbește-te să calci cu figurina pe băltoace atunci când se aprind în culoarea cizmelor personajului tău.
 - Peppa Pig sare pe **galben**
 - George sare pe **roșu**



SFAT: Încearcă să nu sari pe cealaltă culoare din greșeală, celălalt jucător va primi un punct.

VICTORIE

Cine este campionul băltoacelor cu noroi? Când timpul s-a scurs și muzica se oprește, băltoacele se vor aprinde în culoarea câștigătorului.

- Dacă sunt **galbene**, Peppa Pig a câștigat!
- Dacă sunt **roșii**, George a câștigat!

”PE CONT PROPRIU ÎMPOTRIVA BĂLTOACELOR”

pentru 1 jucător

1. Ține figurina pregătită să sară cu cizmele pe băltoace.
2. Tabla de joc va afișa ambele culori. Pentru a începe, apasă pe o băltoacă în culoarea cizmelor personajului tău.
3. Calcă pe fiecare băltoacă atunci când se aprinde în culoarea cizmelor personajului tău. Evită-le când se aprind în cealaltă culoare.
 - Jocul are trei niveluri de luptă cu băltoacele pe cont propriu.
 - Va trebui să sari din ce în ce mai repede pentru a ține pasul!
 - Calcă pe 10 băltoace în culoarea corectă fără a greși pentru a ajunge la nivelul următor.

VICTORIE

Termină toate cele trei niveluri pentru a câștiga!

MAI MULTE INFORMAȚII

- Apasă orice buton pentru a începe un joc nou.
- Pentru a opri jocul imediat, apasă lung orice buton timp de trei secunde. Jocul se va opri automat după o perioadă de inactivitate.

В КОМПЛЕКТЕ Электронное поле в виде луж грязи • 2 фигурки для прыжков в лужи

ЦЕЛЬ

Наперезонки прыгать в желтые или красные лужи вместе со Свинкой Пеппой и Джорджем!

ЕСЛИ ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ

Вставьте батарейки. См. раздел «Информация о батарейках» на последней странице.



ПОДГОТОВКА

1. Выберите себе прыгуна в лужу: Свинку Пеппу или Джорджа. Цвет ваших сапог должен совпадать с цветом грязной лужи, в которую вы прыгаете! Если вы выбрали Свинку Пеппу, прыгайте в лужи, когда они подсвечиваются **желтым**. Если вы выбрали Джорджа, прыгайте в лужи, когда они подсвечиваются **красным**.
2. С помощью переключателя на игровом поле можно выбрать режим 2 игроков или 1 игрока.

1 игрок

2 игрока



ПРЫГАЕМ!

«СОРЕВНОВАНИЕ ПО ПРЫЖКАМ В ЛУЖУ»

Для 2 игроков.

1. Оба игрока: возьмите своего прыгуна и приготовьтесь ставить персонажа сапогами в лужи.
2. Чтобы начать игру, нажмите кнопку любой лужи. Заиграет музыка, и лужи начнут подсвечиваться красным и желтым. Наперезонки опускайте своего прыгуна в лужи так, чтобы цвет сапог персонажа совпадал с цветом подсветки лужи.
 - Свинка Пеппа прыгает в **желтые** лужи
 - Джордж прыгает в **красные** лужи



СОВЕТ. Старайтесь по ошибке не прыгнуть в лужу другого цвета, поскольку очки будут засчитаны другому игроку.

ПОБЕДА

Кто чемпион по прыжкам в грязные лужи? Когда выйдет время и перестанет играть музыка, лужи загорятся цветом победителя.

- Если они загорелись **желтым**, победила Свинка Пеппа!
- Если они загорелись **красным**, победил Джордж!

ИГРА ДЛЯ ОДНОГО

Для 1 игрока.

1. Возьмите своего прыгуна и приготовьтесь ставить персонажа сапогами в лужи.
2. На игровом поле будут загораться оба цвета. Чтобы начать, нажмите лужу того цвета, который совпадает с сапогами вашего персонажа.
3. Прыгайте в каждую лужу, пока она подсвечивается цветом сапог вашего прыгуна. Старайтесь не прыгать в лужи, подсвечиваемые другим цветом.
 - В игре три раунда.
 - Чтобы успевать за изменением цветов, нужно будет прыгать все быстрее и быстрее!
 - Чтобы перейти на следующий раунд, безошибочно прыгните в 10 луж нужного цвета подряд.

ПОБЕДА

Чтобы выиграть, пройдите все три раунда!

ПОЛЕЗНЫЕ ИНСТРУКЦИИ

- Чтобы начать следующую игру, нажмите любую кнопку.
- Чтобы немедленно выключить игру, нажмите любую кнопку и удерживайте ее три секунды. Если ничего не происходит, игра также выключится автоматически через определенное время.

СЪДЪРЖАНИЕ: Електронна дъска за игра с „кални локви“ • 2 локви скачащи фигурки

ЦЕЛ

Състезавайте се, като скачате в жълтите или червените локви с Прасенцето Пепа или Джордж.

КОГАТО ИГРАЕТЕ ЗА ПЪРВИ ПЪТ

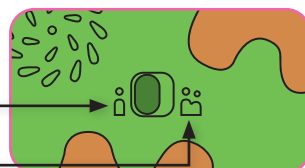
Поставете батериите. Вижте информацията за батериите на задната страница.



ПОДГОТОВКА

- Изберете си фигурка: Прасенцето Пепа или Джордж. Когато скачате в кални локви, те трябва да са с цвета на ботушите ви. С Прасенцето Пепа скачайте в локвите, които светят в **жълто**. С Джордж скачайте в локвите, които светят в **червено**.
- Преместете превключвателя на дъската за игра, за да изберете режим за 2 или за 1 играч.

1 играч
2 играчи



ХАЙДЕ ДА СКАЧАМЕ!

„СЪСТЕЗАНИЕ ПО СКАЧАНЕ В ЛОКВИ“

за 2 играчи

- За двамата играчи: дръжте своята фигурка, така че да сте готови да потопите ботушите ѝ в локвите.
- Натиснете произволен бутон с локва, за да стартирате играта. Музиката започва и локвите светват в червено и жълто. Гледайте кои локви светят с цвета на ботушите на вашата фигурка и бързо скачайте в тях.
 - Прасенцето Пепа скача в **жълтите**
 - Джордж скача в **червените**



СЪВЕТ: Внимавайте да не скачате по погрешка в локви с другия цвят — това ще бъде точка за другия играч.

ПОБЕДА

Кой е шампионът по скачане в кални локви? Когато времето изтече и музиката спре, локвите ще светнат в цвета на победителя.

- Ако светят в **жълто**, печели Прасенцето Пепа.
- Ако светят в **червено**, печели Джордж.

„ЕДНО С ЛОКВАТА“

за 1 играч

- Дръжте своята фигурка, така че да сте готови да потопите ботушите ѝ в локвите.
- Дъската за игра ще показва и двата цвята. За да започнете, натиснете локва с цвета на ботушите на вашата фигурка.
- Скачайте във всяка локва, която свети с цвета на ботушите на фигурката ви. Не скачайте в локви, които светят с другия цвят.
 - Има три нива, за да станете „едно с локвата“.
 - Ще трябва да скачате все по-бързо и по-бързо, за да не изоставате!
 - Скочете последователно в 10 локви с вашия цвят без никакви грешки, за да преминете на следващото ниво.

ПОБЕДА

Преминете през трите нива, за да спечелите!

КАКВО ОЩЕ ТРЯБВА ДА ЗНАЕТЕ

- За да започнете нова игра, натиснете произволен бутон.
- За да изключите играта веднага, натиснете произволен бутон и го задръжте за 3 секунди. Иначе играта ще се изключи автоматично след определено време на неактивност.

SADRŽAJ: Elektronička ploča za igru s blatnim lokvicama · 2 figurice za skakanje u lokvice

CILJ

Utrkujte se skaćući u žute ili crvene lokvice s praščićima Peppa Pig i George!

KADA IGRATE PRVI PUT

Umetnite baterije. Pogledajte odjeljak »Informacije o bateriji« na poledini.



PRIPREMITE SE

1. Odaberite svog skakača u lokvice: Peppa Pig ili George. Ako skočite u blatnu lokvicu, njena boja mora odgovarati boji vaših čizama! S Peppa Pig figuricom skačite u lokvice koje svijetle **žutom** bojom. S Georgeom skačite u lokvice koje svijetle **crvenom** bojom.
2. Pomicanjem prekidača na ploči za igru odaberite način igre za 1 ili 2 igrača.

1 igrač

2 igrača



SKAČIMO!

"NATJECANJE U SKAKANJU U LOKVICE"

za 2 igrača

1. Oba igrača: držite svog skakača u lokvice spremnog da ugazi čizmama u lokvice.
2. Pritisnite gumb bilo koje lokvice da biste započeli igru. Zasvirat će glazba, a lokvice će zasvijetliti crvenom i žutom bojom. Utrkujte se gazeći svojim skakačem u lokvice čija boja odgovara boji čizama vašeg lika.
 - Peppa Pig skače u **žute**
 - George skače u **crvene**



SAVJET: pokušajte ne skočiti slučajno u lokvicu druge boje – tako ćete povećati bodove drugog igrača.

POBJEDA

Tko je Muddy Puddle Champion? Kada vrijeme istekne, a glazba stane, lokvice će zasvijetliti u boji pobjednika.

- Ako svijetle u **žutoj** boji, Peppa Pig je pobijedila!
- Ako svijetle u **crvenoj** boji, pobijedio je George!

"SJEDINJENJE S LOKVICOM"

za 1 igrača

1. Držite svog skakača, spremni da ugazite čizmama u lokvice.
2. Na ploči za igru prikazat će se obje boje. Za početak pritisnite boju lokvice koja odgovara boji čizama vašeg lika.
3. Ugazite u svaku lokvicu dok još svijetli u boji čizama vašeg skakača u lokvice. Nemojte skakati u lokvice koje svijetle drugom bojom.
 - Tri su razine na putu »sjedinenja s lokvicom«.
 - Morat ćete skakati sve brže kako biste pratili ritam!
 - Ugazite u 10 lokvica iste boje u nizu bez pogreške da biste prešli na sljedeću razinu.

POBJEDA

Prijeđite sve tri razine da biste pobijedili!

ŠTO JOŠ TREBA ZNATI

- Ako želite započeti novu igru, pritisnite bilo koji gumb.
- Ako želite odmah isključiti igru, pritisnite i tri sekunde zadržite bilo koji gumb. Druga mogućnost: igra će se automatski isključiti nakon određenog razdoblja neaktivnosti.

PAKUOTĖS TURINYS: Elektroninė purvo balų žaidimo lenta · 2 per balas šokinėjančios figūrėlės

ŽAIDIMO TIKSLAS

Lenktyniaukite su Peppa Pig ir Džordžu, šokinėdami į geltoną ar raudoną balą!

ŽAIDŽIANT PIRMĄ KARTĄ

Įdėkite baterijas. Žr. skyrių „Informacija apie baterijas“ kitoje pusėje.



PASIRUOŠKITE

1. Išsirinkite, su kuo šokinėsite po balas: Peppa Pig ar Džordžū. Šokdami į purvo balas turite atsižvelgti į jų ir į guminių batų spalvą! Jei šokinėjate su Peppa Pig, į balą šokite tada, kai ji šviečia **geltonai**. Jei šokinėjate su Džordžū, į balą šokite tada, kai ji šviečia **raudonai**.
2. Paslinkite žaidimo lentos jungiklį, kad pasirinktumėte 1 arba 2 žaidėjų režimą.

1 žaidėjas

2 žaidėjai



PAŠOKINĖKIME!

„ŠOKINĖJIMO PER BALAS VARŽYBOS“

2 žaidėjams

1. Abu žaidėjai: laikykite savo figūrėlę ir pasirenkite šokti į balą.
2. Paspauskite bet kurį balos mygtuką, kad žaidimas prasidėtų. Pradės groti muzika, o balos ims šviesti raudonai ir geltonai. Lenktyniaukite šokdindami savo figūrėles į balas, kai jos nušvis ta spalva, kokios yra figūrėlės guminukai.
 - Peppa Pig šokinėja į **geltonai** šviečiančias balas
 - Džordžas šokinėja į **raudonai** šviečiančias balas



PATARIMAS: pasistenkite netyčia neužšokti ant kitos spalvos, nes taip taškas bus skirtas kitam žaidėjui.

LAIMĖJIMAS

Kas bus „Muddy Puddle Champion“? Pasibaigus laikui ir nutilus muzikai, balos ims šviesti laimėtojo spalva.

- Jei jos šviečia **geltonai**, vadinasi, laimėjo Peppa Pig!
- Jei jos šviečia **raudonai**, laimėjo Džordžas!

„VIENAS BALOJE“

1 žaidėjui

1. Laikykite savo figūrėlę ir pasirenkite šokti į balą.
2. Žaidimo lentoje bus abi spalvos. Norėdami pradėti, paspauskite tos spalvos balą, kuri atitinka jūsų personažo guminukus.
3. Šokite į kiekvieną balą, kol ji tebešviečia jūsų figūrėlės spalva. Pasistenkite nepataikyti į balą, kai ji šviečia kita spalva.
 - Norint laimėti rungtį „Vienas baloje“, reikia pereiti tris lygius.
 - Norint kilti aukšty, reikės šokinėti vis greičiau ir greičiau!
 - Kitą lygį pasieksite įšokę į 10 tinkamų balų iš eilės ir nesuklydę.

LAIMĖJIMAS

Pereikite visus tris lygius ir laimėkite!

KĄ DAR REIKĖTŲ ŽINOTI

- Jei norite pradėti kitą žaidimą, paspauskite bet kurį mygtuką.
- Jei norite žaidimą iškart išjungti, paspauskite ir tris sekundes palaikykite bet kurį mygtuką. Būdamas neaktyvus, žaidimas po tam tikro laiko išsijungs automatiškai.

VSEBINA: Elektronska igralna plošča z blatnimi lužami · 2 figurici preskakovalcev luž

CILJ IGRE

Dirkaj med preskakovanjem rumenih ali rdečih luž s Peppo Pig in Georgem!

PRVA IGRA

Vstavi baterije. Glej »Informacije o bateriji« na zadnji strani.



PRIPRAVA

1. Izberi figurico preskakovalca luž: Peppo Pig ali Georga. Skači v luže, katerih barva se ujema s tvojimi škornji! S Peppo Pig skači v luže, ko zasvetijo **rumena**. Z Georgem skači v luže, ko zasvetijo **rdeče**.
2. Premakni stikalo na igralni plošči, da izbereš način za 2 igralca ali 1 igralca.

1 igralec

2 igralca



SKAČIMO!

TEKMOVANJE V PRESKAKOVANJU LUŽ

za 2 igralca

1. Oba igralca: Držita svojega preskakovalca luž in bodita pripravljena skočiti v lužo z dežnimi škornji.
2. Za začetek igranja pritisni na kateri koli gumb luže. Začne se glasba in luže zasvetijo rdeče in rumeno. Čim hitreje skači po lužah, ki zasvetijo v barvi škornjev tvojega lika.
 - Peppa Pig skače po **rumenih** lužah
 - George skače po **rdečih** lužah



NAMIG: Trudi se, da ponesreči ne skočiš na drugo barvo – točka se bo prištela drugemu igralcu.

ZMAGA

Kdo je prvak v preskakovanju luž? Ko se čas izteče in se glasba ustavi, bodo vse luže zasvetile v barvi zmagovalca.

- Če vse zasvetijo **rumena**, zmaga Peppa Pig!
- Če vse zasvetijo **rdeče**, zmaga George!

PRIDRUŽI SE LUŽI

za 1 igralca

1. Drži svojega preskakovalca luž in bodi pripravljen skočiti v lužo z dežnimi škornji.
2. Igralna plošča bo prikazala obe barvi. Začneš tako, da pritisneš barvo luže, ki se ujema s škornji tvojega lika.
3. Skači na vsako lužo, dokler sveti v barvi tvojega preskakovalca luž. Izogibaj se skakanju na luže v drugi barvi.
 - Preden se »pridružiš luži«, moraš opraviti tri nivoje.
 - Če želiš slediti, moraš skakati vedno hitreje!
 - Naslednji nivo dosežeš tako, da skočiš v 10 ustreznih luž zapored brez napak.

ZMAGA

Če želiš zmagati, opravi vse tri nivoje!

VEČ INFORMACIJ

- Za začetek nove igre pritisni kateri koli gumb.
- Če želiš takoj izklopiti igro, kateri koli gumb pridrži tri sekunde. Igra se po določenem času nedejavnosti tudi sama izklopi.

ВМІСТ НАБОРУ: Електронне ігрове поле з брудними калюжами •
2 фігурки стрибунів по калюжах

ЦІЛЬ

Стрибайте по жовтих або червоних калюжах разом з Пеппою та Джоржем!

ПІДГОТОВКА ДО ПЕРШОЇ ГРИ

Встає батарежки. Див. «Інформація про батарежки» на звороті.



ПІДГОТОВКА

1. Виберіть свого стрибуну по калюжах: Пеппу або Джоржа. Коли ви стрибаєте брудними калюжами, їх колір має відповідати кольору ваших чобітків! Пеппа стрибає на калюжі, які світяться **жовтим**. Джордж стрибає на калюжі, які світяться **червоним**.
2. Рухайте перемикач на ігровому полі, щоб вибрати режим для одного або двох гравців.

1 гравець

2 гравці



СТРИБАЙМО!

"ЗМАГАННЯ ЗІ СТРИБКІВ ПО КАЛЮЖАХ"

Для 2 гравців

1. Обидва гравці: візьміть свого стрибуну та приготуйтеся ступати його чобітками на калюжі.
2. Натисніть кнопку будь-якої калюжі, щоб розпочати гру. Залунає музика, і калюжі засвітяться червоним і жовтим. Якнайшвидше ступайте своїм стрибуну на калюжі, колір яких відповідає чобіткам вашого персонажа.
 - Пеппа стрибає на **жовте**
 - Джордж стрибає на **червоне**



ПОРАДА. Намагайтеся не стрибати помилково на калюжу іншого кольору, інакше бали будуть зараховані на користь суперника.

ЯК ПЕРЕМОГТИ

Хто здобуде почесний титул Muddy Puddle Champion? Коли закінчиться час і зупиниться музика, калюжі засвітяться кольором переможця.

- Якщо вони засвітилися **жовтим**, перемогу отримує Пеппа!
- Якщо вони засвітилися **червоним**, перемогу отримує Джордж!

"ОДИН ПРОТИ КАЛЮЖ"

Для 1 гравця

1. Візьміть свого стрибуну та приготуйтеся ступати його чобітками на калюжі.
2. На ігровому полі відображатимуться калюжі обох кольорів. Щоб розпочати, натисніть калюжу того кольору, який відповідає кольору чобітків вашого персонажа.
3. Ступайте на кожну калюжу, поки вона світиться кольором вашого стрибуну. Намагайтеся не стрибати на калюжі, які світяться іншим кольором.
 - Щоб перемогти в цій версії гри, потрібно пройти три рівні.
 - Вам доведеться стрибати все швидше й швидше, щоб не відставати!
 - Щоб перейти на наступний рівень, потрібно ступити на 10 калюж відповідного кольору поспіль без помилок.

ЯК ПЕРЕМОГТИ

Пройдіть усі три рівні, щоб перемогти!

ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ

- Натисніть будь-яку кнопку, щоб розпочати нову гру.
- Щоб негайно вимкнути гру, натисніть і утримуйте будь-яку кнопку протягом трьох секунд. Гра також автоматично вимкнеться, якщо не виконувати жодних дій протягом певного часу.

KOMPLEKTI SISU: Elektrooniline mängulaud · 2 lombis hüppaja kujukest

EESMÄRK

Võistle kollastele või punastele lompidele hüpates tegelastega Peppa Pig ja George!

ESIMESEL MÄNGUKORRAL

Sisesta patareid. Loe tagaküljel olevat hoiatust „Teave patareide kohta.“



PANE MÄNG VALMIS

1. Vali oma lombis hüppaja: Peppa Pig või George. Pead hüppama porilompidesse, mis vastavad sinu kummikute värvile! Peppa Pig saab hüpata lompidesse, mis põlevad kollasega. George saab hüpata lompidesse, mis põlevad punasega.
2. 1- või 2-mängijaga režiimi valimiseks liiguta mängualaülilit.

1 mängija

2 mängijat



HAKKAME HÜPPAMA!

PORILOMBIVÕISTLUS

2 mängijale

1. Mõlemad mängijad: hoidke oma tegelasi ja valmistuge lompides trampimiseks.
2. Mänguga alustamiseks vajuta ükskõik millist lombinuppu. Muusika hakkab mängima ja lompides süttib punane ja kollane tuli. Võistlemiseks trambi oma kujukesega lompides, mis süttivad sinu tegelase kummikute värvina.

- Peppa Pig hüppab kollastesse
- George hüppab punastesse



NÄPUNÄIDE. Proovi kogemata mitte hüpata teist värvi lompi – siis arvestatakse punkt teisele mängijale.

KUIDAS VÕITA

Kes on Muddy Puddle Champion? Kui aeg saab otsa ja muusika peatub, põlevad lombid võitja värvis.

- Kui need on kollased, on võitja Peppa Pig!
- Kui need on punased, on võitja George!

ÜKSINDA LOMBIS

1 mängijale

1. Hoia oma lombis hüppajat ja valmistu oma tegelase kummikutega lompides trampima.
2. Mängualaal põlevad mõlemat värvi lombid. Alustamiseks vajuta oma tegelase kummikutele vastavat lombivärvi.
3. Trambi igas oma tegelase kummikute värvi lombis, kui see põleb. Välti teist värvi põlevates lompides hüppamist.
 - Et saaksid olla „üksinda lombis“, pead läbima kolm taset.
 - Et sammu pidada, pead hüppama kiiremini ja kiiremini!
 - Järgmisele tasemele jõudmiseks trambi järjest 10 korda õiget värvi lombis ilma vigadeta.

KUIDAS VÕITA

Võitmiseks läbi kõik kolm taset!

LISATEAVE

- Uue mänguga alustamiseks vajuta mistahes nuppu.
- Kui soovid mängu kohe välja lülitada, vajuta mistahes nuppu ja hoia seda all kolm sekundit. Teise võimalusena lülitub mäng automaatselt välja, kui seda mõnda aega ei kasutata.

KOMPLEKTĀ: elektronisks dubļaino peļķu spēles laukums • 2 lēkātāju figūras

MĒRKIS

Sacenties lēkšanā pa peļķēm dzeltenā vai sarkanā krāsā kopā ar Cūciņu Pepu un Džordžu!

PIRMS PIRMĀS SPĒLES

Ievieto baterijas. Skati informāciju par baterijām pēdējā lappusē.



SAGATAVOŠANĀS

1. Izvēlies savu lēkātāju: Cūciņu Pepu vai Džordžu. Tu drīksti lēkāt pa tām peļķēm, kas atbilst pēc krāsas tavas figūras zābaciņiem! Ja spēlē ar Cūciņu Pepu, ielec peļķē, kas iedegas **dzeltenā** krāsā. Spēlējot ar Džordžu, lec peļķēs, kad tās iedegas **sarkanās**.
2. Pārvietojot slēdzi uz spēles laukuma, atlasī vienu vai divu spēlētāju režīmu.

1 spēlētājs

2 spēlētāji



PALĒKĀSIM!

PEĻĶOŠANĀS SACĪKSTES

Diviem spēlētājiem

1. Abi spēlētāji: turiet savus lēkātājus gatavībā, jo ar zābaciņiem būs jālēk pa peļķēm.
2. Lai sāktu spēli, nospiediet jebkuru no peļķēm. Atskanēs mūzika, un peļķes pārmaiņus iedegsies sarkanā un dzeltenā krāsā. Lēkātājam ir jāpagūst iekāpt peļķē, kamēr tā deg attiecīgās figūras zābaciņu krāsā.
 - Cūciņa Pepa lec **dzeltenajās** peļķēs.
 - Džordžs lec **sarkanajās** peļķēs.



IEVĒRO! Raugi nejauši neielēkt pretinieka krāsas peļķē, jo šādi tu tikai uzlabosi otra spēlētāja rezultātu.

UZVARĒTĀJS

Kurš ir pelnījis titulu "Dubļaino peļķu čempions"? Kad spēlei atvēlētais laiks ir pagājis un mūzika vairs neskan, peļķes iedegas uzvarētāja krāsā.

- Ja peļķes iedegas **dzeltenās**, uzvar Cūciņa Pepa!
- Ja tās iedegas **sarkanās**, uzvar Džordžs!

VIENS PATS PEĻĶĒ

Vienam spēlētājam

1. Turi savu lēkātāju gatavībā, jo ar zābaciņiem būs jālēk pa peļķēm.
2. Spēles laukumā iedegsies abas krāsas. Lai sāktu spēli, nospied to peļķi, kas pēc krāsas atbilst tavas figūras zābaciņiem.
3. Tev ir jāpagūst ielēkt katrā peļķē, kamēr tā deg tava lēkātāja krāsā. Izvairies ielēkt peļķēs, kas deg citā krāsā.
 - Lai kļūtu par "Viens pats peļķē" uzvarētāju, ir jāpievārē trīs līmeņi.
 - Spēlei ritot, būs jālēk arvien ātrāk un ātrāk!
 - Lai sasniegtu nākamo līmeni, tev ir nekļūdoties jāielec 10 atbilstīgās krāsas peļķēs pēc kārtas.

UZVARĒTĀJS

Lai uzvarētu, pieveic visus trīs līmeņus!

IEVĒRĪBAI

- Lai sāktu jaunu spēli, nospied jebkuru pogu.
- Lai izslēgtu spēli uzreiz, turi nospiektu jebkuru pogu trīs sekundes. Pēc noteikta laika bezdarbībā spēle izslēdzas automātiski.

المحتويات: لعبة البركة الموحلة اللوحية الإلكترونية • شخصيتان من قافزي البركة

الهدف

تسابق للقفز على البرك الصفراء أو الحمراء مع George و Peppa Pig.

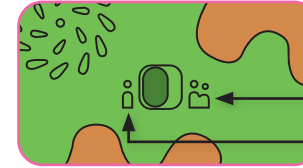


عند اللعب لأول مرة

أدخل البطاريات. ارجع إلى "معلومات البطارية" الموجودة في الصفحة الخلفية.

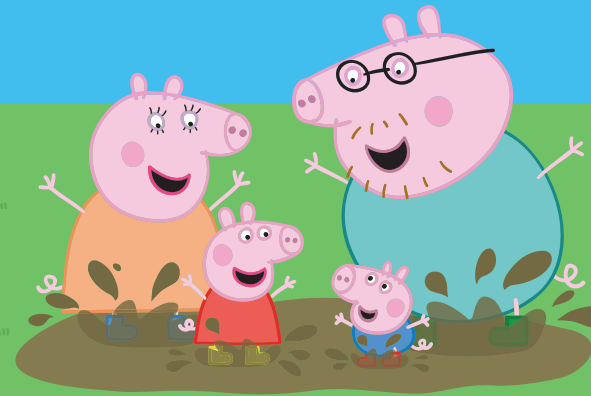
استعد

1. اختر قافز البركة الخاص بك: Peppa Pig أو George. إذا قفزت في البرك الموحلة، فيجب عليك مطابقة لون حذائك. مع Peppa Pig، اقفز على البرك عندما تضيء باللون الأصفر. مع George، اقفز فوق البرك عندما تضيء باللون الأحمر.
2. حرك المفتاح الموجود على لوحة اللعبة لتحديد وضع اللاعبين أو وضع اللاعب الواحد.



لاعبان

لاعب واحد



هيا نقفز.

مسابقة القفز على البرك للاعبين

1. كلا اللاعبين: امسكا قافز البرك الخاص بكما، واستعدا لتخطوا بأحذية الشخصية الخاصة بكلا منكما على البرك.
2. اضغط على أي زر للمبركة لبدء اللعبة. ستبدأ الموسيقى وستضيء البرك باللون الأحمر والأصفر. تسابق لتجعل قافز البركة الخاص بك يخطو على البرك بينما تضيء لتتطابق مع لون حذاء شخصيتك.
- تقفز Peppa Pig على اللون الأصفر
- يقفز George على اللون الأحمر

نصيحة: حاول ألا تقفز على اللون الآخر عن طريق الخطأ - لأن هذه النقطة ستحسب للاعب الآخر.



الفوز

- من هو Muddy Puddle Champion؟ عند انتهاء الوقت وتوقف الموسيقى، ستضيء البرك بلون اللاعب الفائز.
- إذا أضاءت باللون الأصفر، فإن Peppa Pig تفوز.
 - وإذا أضاءت باللون الأحمر، فإن George يفوز.

شخص واحد مع البركة للاعب واحد

1. امسك قافز البرك الخاص بك، واستعد لتخطو بأحذية شخصيتك على البرك.
2. ستظهر اللعبة اللوحية كلا اللونين. لتبدأ، اضغط على لون البركة المطابق لحذاء شخصيتك.
3. اخط على كل بركة بينما تضيء بلون حذاء قافز البركة الخاص بك. تجنب القفز على البرك التي تضيء باللون الآخر.
- هناك ثلاث مراحل لتصبح "شخص واحد مع البركة".
- سيكون عليك القفز أسرع وأسرع للمواكبة.
- اخط على 10 برك مطابقة متتالية من دون أي خطأ للوصول إلى المرحلة التالية.

الفوز

قم باجتياز الثلاث مراحل كلها لتفوز.

مزيد من المعلومات

- لبدء لعبة أخرى، اضغط على أي زر.
- لإيقاف تشغيل اللعبة على الفور، اضغط مع الاستمرار على أي زر لمدة ثلاث ثوانٍ. بدلاً من ذلك، سيتم إيقاف تشغيل اللعبة تلقائياً بعد فترة من عدم إجراء نشاط.