

 5+
 2-4
 15'

Ross, The Boss

Ein aufregendes Laufspiel mit Ross und den frechen Katzen

Ross ist außer Rand und Band! Schon wieder schleichen die Katzen am Zaun entlang und wollen tatsächlich in das Heim *seiner* Menschen eindringen! Das will Ross unbedingt verhindern. Hüte sich die Katze, die sich nicht rechtzeitig hinter einem Mülleimer versteckt. Nur wer seine Katze gewieft ins Ziel bringt, gewinnt!

Spielinhalt

- 1 Spielplan auf der Schachtelinnenseite
- 1 batteriebetriebener Hund „Ross“
- 4 Katzenspielfiguren + Halterungen
- 1 Bogen Katzensticker zum Aufkleben auf die Spielfiguren
- 4 Mülleimer
- 2 Zaun-Verbindungsstücke
- 2 Würfel
- 1 Spielanleitung

Zusätzlich werden 3 AAA Batterien 1,5V benötigt. Batterien **NICHT** im Spiel enthalten!

Spielziel

Das Ziel ist es, die eigene Katze am Zaun entlang um den kompletten Garten herum zu ziehen, und sie so als erste ins sichere Heim zu bringen.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Katzensticker auf Vorder- und Rückseite der Katzenspielfiguren aufkleben. ❶



Außerdem müssen 3 AAA Batterien 1,5V in den Hund „Ross“ eingelegt werden. ❷ Beachtet dazu „Das Einsetzen und Wechseln der Batterien“ am Ende der Spielanleitung.

Baut den Spielplan nun wie auf der Abbildung ❸ zu sehen ist, zusammen. Klappt dafür die Schachtel auf, bis der Spielplan flach auf dem Tisch liegt. Bringt die Zaun-Verbindungsstücke so an, dass die beiden offenen Seitenteile gut miteinander verbunden sind ❹.

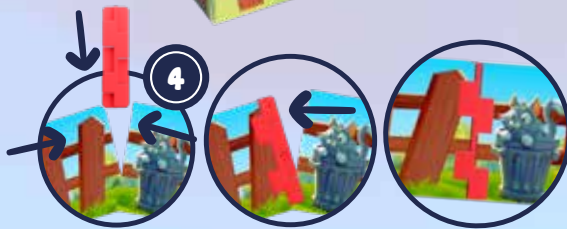
Steckt die 4 Mülleimer auf beliebige Zaunpfiler. Achtet dabei darauf, dass zwischen zwei Mülleimern mindestens ein freier Zaunpfiler ist. ❺

Nehmt euch jeweils eine Katzenspielfigur und eine Halterung dazu. Um sie zu aktivieren, schiebt ihr die Spielfigur in die Halterung, bis sie einklickt ❻, und positioniert sie an beliebiger Stelle hinter dem Startpfeil. Der lange Teil der Halterung muss dabei ins Schachtelinnere zeigen. ❷

Setzt Ross in die Mitte des Spielplans. ❸



Spielaufbau bei 3 Personen



Spielablauf

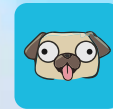
Bestimmt, wer beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit beiden Würfeln. Das Ergebnis zeigt an, was zu tun ist:



Würfelst du zwei Zahlen, ziehst du deine Katze im Uhrzeigersinn um so viele Zaunpfiler weiter, wie die Summe der Zahlen ergibt. Danach endet dein Zug.



Würfelst du eine Zahl und Ross, ziehst du zuerst deine Katze die gewürfelte Anzahl Zaunpfiler weiter. Danach aktivierst du Ross, indem du den Knopf auf seinem Halsband drückst. Ross beginnt wild, die Katzen zu vertreiben! Danach endet dein Zug.



Würfelst du zweimal Ross, aktivierst du ihn, indem du den Knopf auf seinem Halsband drückst. Ross beginnt wild, die Katzen zu vertreiben! Danach endet dein Zug. Du aktivierst Ross kein zweites Mal!

Deine Katze ziehen

Um deine Katze zu ziehen, hältst du sie gut fest und versetzt sie samt Halterung um so viele Zaunpfiler im Uhrzeigersinn, wie das Würfelergebnis anzeigt. Andere Katzen werden übersprungen und die Zaunpfiler, die sie besetzen, werden nicht mitgezählt. Zaunpfiler mit Mülleimer zählen mit, sofern der Mülleimer nicht von einer anderen Katze besetzt ist. Kommt deine Katze auf einem Zaunpfiler mit leerem Mülleimer zu stehen, ist sie vor Ross geschützt.

Ross aktivieren

Drückst du den Knopf auf seinem Halsband, beginnt Ross, wild auf dem Spielplan umherzutollen und an allen möglichen Stellen gegen den Zaun zu donnern. Trifft er dabei auf einen Zaunpfiler, auf dem eine Katze sitzt, fliegt sie vor Schreck in hohem Bogen davon! Nach etwa 12 Sekunden ist Ross außer Atem und stoppt, um sich zu beruhigen und wieder zu Kräften zu kommen. Wo Ross stoppt, bleibt er stehen, bis ihr ihn wieder aktiviert.

Aufgescheuchte Katzen

Wenn Ross auf deine Katze trifft und sie vor Schreck in hohem Bogen davonfliegt, schiebst du sie zurück in die Halterung, bis sie einklickt, und steckst sie auf den zuletzt passierten Zaunpfiler mit freiem Mülleimer. Verscheucht Ross mehr als eine Katze, steckt die Person, deren Katze zuerst die Flucht ergriffen hat, diese auf den zuletzt passierten Zaunpfiler mit freiem Mülleimer, die zweite auf den Mülleimer davor usw. Sind alle passierten Zaunpfiler mit Mülleimern von anderen Katzen besetzt, versetzt du deine Katze wieder zurück hinter den Startpfeil und startest von dort aus erneut.

Spielende

Sobald es eine Katze schafft, die komplette Runde am Gartenzaun entlang ins sichere Heim zu gelangen, ist das Spiel zu Ende. Diese Person hat gewonnen!



Wenn ihr zu „Ross, der Boss“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Wien, Austria
oder an info@piatnik.com

 PiatnikSpiele

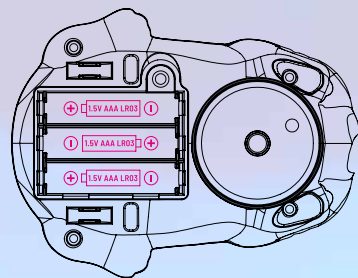
 piatnik_spiele

 PiatnikSpiele

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Adresse bitte aufbewahren.

Das Einsetzen und Wechseln der Batterien:




Der Hund „Ross“ funktioniert mit drei 1,5V AAA Batterien (nicht enthalten). Batterien sollten nur von Erwachsenen gehandhabt und aus der Reichweite von Kindern gehalten werden. Zum Batteriewechsel ist die Schraube des Batteriefachs auf der unteren Seite von Ross abzuschrauben, das Batteriefach zu öffnen und jede Batterie unter Beachtung der Polung einzusetzen (siehe Grafik). Danach ist der Deckel wieder auf das Batteriefach aufzusetzen, die Schraube festzudrehen. Die hier angeführten Sicherheitshinweise sind zu beachten.



BATTERIESICHERHEITSHINWEISE:

In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, bitte folgende Hinweise beachten:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Herausnehmbare, wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen herausnehmbarer, wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Batterien miteinander kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen (Immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln).
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
- Darauf achten, dass die Batterien in der korrekten Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Produkt zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen. Die im Produkt befindlichen Batterien können explodieren oder auslaufen.
- Batterien sicher und vorschriftsmäßig entsorgen.
- Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!

 5+
 2-4
 15'

ROSS, THE BOSS

Izgalmas játék Ross-szal
és a pimasz macskákkal

Ross most aztán igazán morcos hangulatban van! A macskák ismét a kerítés mentén kódorognak, és be akarnak jutni a gazdája otthonába! Ross ezt mindenáron meg akarja akadályozni. Vigyázatok arra a macskára, amelyik nem rejtőzött el időben a szemetes mögött. Csak azok győzhetnek a játékban, akik ügyesen juttatják a macskájukat a célba!

A játék tartalma

- 1 játéktábla a doboz belsejében
- 1 elemes kutya „Ross“
- 4 macskafigura + talp
- 1 lap macskamatricákkal, amiket a játékelemekre kell ragasztani
- 4 szemetes
- 2 kerítéscsatlakozó-elem
- 2 dobókocka
- 1 játékszabály

Ezekon kívül 3 db 1,5 V-os AAA elem szükséges a játékhoz.
Az elemeket **NEM** tartalmazza a játék!

A játék célja

A cél az, hogy a saját macskátokat a kerítés mentén körbe léptessétek, és elsőként juttassátok a biztonságos otthonba.

Piatnik termékkód: 725395

deutsche Edition: © Piatnik, 2023 - Made in China

A Michael Kohner Corporation licence alapján készült



piatnik.hu

A játék előkészítése

Az első játék előtt ragasszátok fel a macskamatricákat a macskafigurák elejére és hátuljára. ❶



Ezenkívül tegyetek 3 db 1,5 V-os AAA elemet Ross kutya elemházába. ❷ Erről bővebben „Az elemek behelyezése és cseréje” címszó alatt olvashattok.

Állítsátok össze a játéktáblát a képen látható módon ❸. Nyissátok ki a dobozt, így a játéktábla az asztalra kerül. Csatlakoztassátok a kerítéscsatlakozó elemeket úgy, hogy a két nyitott oldalsó panel jól illeszkedjen egymáshoz (lásd az ábrát ❹).

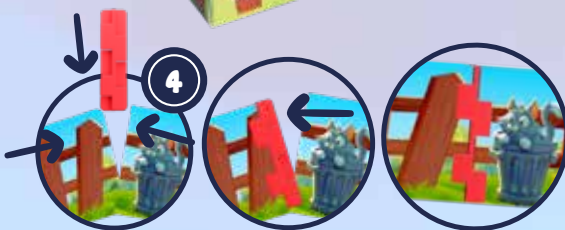
Illesszétek rá a 4 szemetestetetszés szerint a kerítésoszlopokra. Ügyeljete arra, hogy két szemetes közt mindig legyen legalább 1 szabad kerítésoszlop ❺.

Vegyetek el egy-egy macskafigurát és egy-egy talpat. Csúsztassátok a figurát a talpba, amíg be nem kattann, és helyezzétek bárhová a kezdő nyíl mögé ❻. A tartóelem hosszú része a doboz belseje felé mutasson.

Helyezzétek Rosst a játéktér közepére ❼.



a játéktér
3 játékosnál



A játék menete

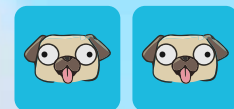
Döntsétek el, hogy ki kezd. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültök majd sorra. Amikor rád kerül a sor, dobj mindkét kockával. A dobásod eredménye megadja, hogy mit kell tenned:



Két számot dobtál: a macskádat az óramutató járásával megegyező irányban annyi kerítésoszloppal lépteted tovább, amennyit a számok összege megad. Ezt követően a lépésed véget ér.



Egy számot és Ross képét dobtad: először lépteted a macskádat az óramutató járásával megegyező irányban annyi kerítésoszloppal, amennyit a szám megad. Ezután aktiválsd Rosst a nyakörvén lévő gomb megnyomásával. Ross elkezd kergetni a macskákat. Ezt követően a lépésed véget ér.



Kétszer Ross képét dobtad: aktiválsd Rosst a nyakörvén lévő gomb megnyomásával. Ross elkezd kergetni a macskákat. Ezt követően a lépésed véget ér. Nem aktiválsd másodszor Rosst!

A macskád léptetése

A macska léptetéséhez tartsd szorosan a macskát, és mozgasd az óramutató járásával megegyező irányban a talppal együtt annyi kerítésoszloppal, amennyit a kockadobás eredménye megad. A lépésed kilépésekor kihagyod más macskáját, és az általuk elfoglalt kerítésoszlopokat nem számítod bele a lépésedbe. A szemetesládákkal elfoglalt kerítésoszlopokat beleszámítod a lépésedbe mindaddig, amíg a szemetesládát nem foglalja el egy másik macska. Ha a lépésed végén a macskád egy kerítésoszlopon áll egy üres szemetessel, akkor védve van a Rosztól.

Ross aktiválása

Amikor megnyomod Ross nyakörvén a gombot, Ross elkezd száguldozni a játéktáblán, és mindenféle helyen nekiütközik a kerítésnek. Amikor eltalál egy olyan kerítésoszlopot, amelyen egy macska ül, akkor a macska ijedtében magas ívben elugrik onnan! Körülbelül 12 másodperc múlva Rosznak elfogy a lélegzete, és megáll, hogy megnyugodjon. Ahol Ross megáll, ott marad amíg újra nem aktiválsd.

Megijesztett macska



Amikor Ross eltalálja a macskádat, és az ijedtében nagy ívben elugrik, akkor told vissza a talpba kattanásig, majd tedd arra az üres szemeteses kerítésoszlopra, amelyik mellett utoljára haladtál el. Ha Ross egynél több macskát ijesztett el, az a játékos, akinek a macskája először ugrott el, az utolsó olyan kerítésoszlopra helyezi a macskáját, ahol szabad szemetes van, a második az előtte lévő szemetesre stb. Ha az összes olyan szemeteses kerítésoszlopot, amelyik mellett elhaladtál, már más macskák foglalják el, akkor a macskádat visszahelyezned a kezdő kerítésoszlop mögé, és onnan kezded újra.

A játék vége:

Amint egy macskának sikerül az egész kört megtennie a kerítés mentén és sikerül bejutnia a biztonságos otthonba, a játék véget ér. Ez a játékos lett a győztes.



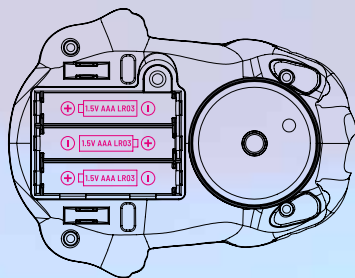
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

 [Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)
 [instagram.com/piatnikhungary](https://www.instagram.com/piatnikhungary)

Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Fulladásveszély a lenyelhető kis részek miatt. Kérjük, tartsa meg a csomagolást és az útmutatót.

Az elemek behelyezése és cseréje:

„Ross” kutya három 1,5 V elemmel működik AAA elemek (nem tartalmazza). Az elemeket csak felnőttek kezelhetik, és gyermekektől elzárva tartsák. Az elemek cseréjéhez csavarja ki az elemtartó csavarját Ross alsó oldalán, nyissa ki az elemtartót, és helyezze be az egyes elemeket a polaritásnak megfelelően (lásd az ábrát). Ezután tegye vissza a fedelet az elemtartóra, húzza meg a csavart. Az itt felsorolt biztonsági utasításokat be kell tartani.






AZ ELEMEK BIZTONSÁGOS KEZELÉSÉRE VONATKOZÓ UTASÍTÁSOK:

Kivételes esetekben az elemek szivároghatnak. A szivárgó folyadék égési sérülést okozhat vagy károsíthatja a terméket.

Az elemek szivárgásának elkerülése érdekében kérjük, vegye figyelembe a következőket:

- Ne tölts fel a nem újratölthető elemeket.
- Töltés előtt mindig vegye ki az újratölthető elemeket a termékből.
- Az újratölthető elemek töltését csak felnőtt felügyelete mellett szabad elvégezni.
- Soha ne kombináljon alkáli elemeket, szabványos elemeket (cink-szén) vagy újratölthető nikkell-kadmium elemeket.
- Soha ne helyezzen be a régi elemek mellé új elemeket (mindig cserélje ki az összes elemet egyszerre).
- Csak az ajánlott módon azonos típusú elemeket használjon.
- Győződjön meg arról, hogy az elemek a megfelelő pólusirányban vannak behelyezve (+/-).
- Mindig távolítsa el a régi vagy használt elemeket a termékből.
- Ne zárja rövidre az elemeket.
- Ne dobja a terméket a tűzbe. A termékből lévő elemek felrobbanhatnak.
- Az elemeket biztonságosan és megfelelően szelektívgyűjtőbe dobja ki.
- Tartsa meg a csomagolást, mivel fontos információkat tartalmaz!

 5+
 2-4
 15'

ROSS, THE BOSS

Vzrušující hra na honěnou s Rossem a s drzými kočkami

Ross je celý bez sebe! Kočky se už zase plíží podél plotu a chtějí vniknout do domova JEHO páničků! A tomu chce Ross rozhodně zabránit. Pozor na kočku, která se včas neschová za koš. Vyhrává hráč, který chytře dojde jako první se svou kočkou do cíle!

Obsah hry

- 1 hrací deska na vnitřní straně krabice
- 1 pes „Ross“ na baterie
- 4 figurky koček + stojánky
- 1 arch samolepek s kočkami k nalepení na figurky
- 4 odpadkové koše
- 2 plotové spojky
- 2 kostky
- 1 pravidla hry

Kromě toho jsou zapotřebí 3 baterie AAA 1,5 V. Baterie **NEJSOU** součástí hry!

Cíl hry

Cílem hry je, aby hráč vedl vlastní kočku podél plotu okolo celé zahrady a přivedl ji jako první do bezpečí do domu.

Piatnik hra č. 725395
České vydání: © Piatnik, 2023 - Made in China
Vyrobeno v licenci společnosti Michael Kohner Corporation



Příprava hry

Před první hrou je třeba nalepit samolepky s kočkami na přední a zadní stranu figurek ❶.



Kromě toho je třeba do psa „Rosse“ vložit 3 baterie AAA 1,5 V, viz ❷. „Vložení a výměna baterií“ na konci pravidel.

Nyní sestavte hrací desku podle obrázku ❸. Otevřete krabici tak, aby hrací deska ležela rovně na stole. Připevněte spojky plotu tak, aby byly obě otevřené boční části dobře spojeny (viz obrázek ❹).

Umístěte 4 odpadkové koše na libovolné místo na plot. Ujistěte se, že mezi dvěma koši je alespoň jeden volný sloupek plotu. ❺

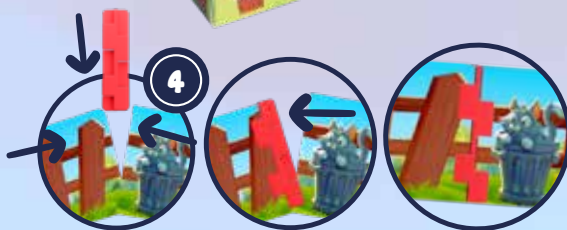
Veźměte si figurku s kočkou a stojánek. Chcete-li ji aktivovat, zasuňte figurku do stojánku, dokud nezacvakne ❻ a umístěte ji kamkoli za startovní šipku. Dlouhá část stojánku musí směřovat do vnitřku krabice.



Položte Rosse doprostřed hrací desky ❼.



Ukázka hry pro tři hráče.



Průběh hry

Začíná hráč, který si hladil kočku jako poslední, dále se hraje po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hází oběma kostkami. Podle výsledku hodu na kostkách postupujete následujícími způsoby:

1

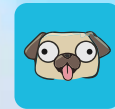
3

Pokud hodíte dvě čísla, pak posunete vaši kočku ve směru hodinových ručiček o tolik sloupků plotu, kolik udává součet čísel na obou kostkách. Poté váš tah končí.

4



Pokud hodíte číslo a Rosse, pak posunete nejprve vaši kočku o tolik sloupků plotu, kolik jste hodili na kostce. Poté aktivujte Rosse stisknutím tlačítka na jeho obojku. Ross začne divoce odhánět kočky! Pak váš tah končí.



Pokud Rosse hodíte dvakrát, aktivujete ho stisknutím tlačítka na jeho obojku. Ross začne divoce odhánět kočky! Pak váš tah končí. Podruhé už Rosse neaktivujete!

Tah s kočkou:

chcete-li vaši kočku přesunout, pevně ji uchopíte a přesuňte ji i se stojánkem ve směru hodinových ručiček o tolik sloupků plotu, kolik udává výsledek hodu kostkou. Ostatní kočky se přeskakují a plotové sloupky, které obsadily, se nezapočítávají. Plotové sloupky s koši se počítají jen tehdy, pokud není koš obsazen jinou kočkou. Pokud se kočka zastaví na plotovém sloupku s prázdným košem, je chráněna před Rossem.

Aktivujte Rosse:

pokud stisknete tlačítka na jeho obojku, Ross začne divoce pobíhat po hrací desce a mlátit do plotu na všech možných místech. Když přitom narazí do sloupku plotu, na kterém sedí kočka, ta vyděšeně odletí vysokým obloukem pryč! Asi po 12 vteřinách se Ross zadýchá a zastaví se, aby se uklidnil a nabral síly. Tam, kde se Ross zastaví, zůstane stát, dokud ho znovu neaktivujete.

Vyděšené kočky:

pokud se Ross setká s vaší kočkou a ta vyděšeně vyletí vysokým obloukem pryč, zatlačte ji zpět do stojánku, dokud nezacvakne a položte ji na poslední sloupek plotu s prázdným košem, kolem kterého jste prošli. Pokud Ross vyplaší více než jednu kočku, pak hráč, jehož kočka utekla jako první, ji položí na poslední sloupek plotu s prázdným košem, kolem kterého prošel, druhý hráč na sloupek s košem před ním atd. Pokud jsou všechny sloupky plotu s koši, kolem kterých jste prošli, obsazeny jinými kočkami, přesuňte vaši kočku zpět za startovní šipku a začněte znovu.

Konec hry

Hra končí, jakmile se jedné kočce podaří projít celé kolo podél zahradního plotu do bezpečí domova. Tento hráč vyhrává!



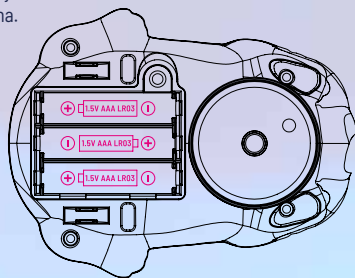
Máte-li jakékoli dotazy nebo připomínky ke hře „Ross the Boss“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná
www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

facebook.com/PiatnikCZ
instagram.com/Piatnikcz
youtube.com/c/PiatnikPlays

Pozor! Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být spolknuty. Nebezpečí udušení. Uchovajte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Vložení a výměna baterií:

Pes „Ross“ funguje na tři 1,5 V baterie AAA (nejsou součástí balení). S bateriemi by měly manipulovat pouze dospělé osoby a měly by být uchovávány mimo dosah dětí. Chcete-li vyměnit baterie, odšroubujte kryt příhrádky na baterie na spodní straně přístroje Ross, otevřete příhrádku na baterie a vložte každou baterii, přičemž dodržujte polaritu (viz obrázek). Poté nasadte kryt prostoru pro baterie a utáhněte šroub. Zde uvedené bezpečnostní pokyny je nutné dodržovat.



BEZPEČNOSTNÍ POKYNY K BATERIÍM:

Ve výjimečných případech může dojít k vytečení baterií. Vytékající kapalina může způsobit popáleniny nebo zničit výrobek.

Aby nedošlo k vytečení baterie, dodržujte následující pokyny:

- Nenabíjecí baterie se nesmí nabíjet.
- Před nabíjením vždy vyjměte z výrobku vyměnitelné dobíjecí baterie.
- Nabíjení vyměnitelných akumulátorů se smí provádět pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Nikdy nekombinujte alkalické baterie, standardní baterie (zinko-uhlíkové) nebo dobíjecí nikl-kadmiové baterie.
- Nikdy nevrhujte staré a nové baterie společně (vždy vyměňte všechny baterie současně).
- Používejte pouze baterie stejného nebo rovnocenného typu, jak je doporučeno. - Ujistěte se, že jsou baterie vloženy ve správném směru pólů (+/-).
- Z výrobku vždy vyjměte staré nebo použité baterie.
- Svorky nesmí být zkratovány.
- Nevhazujte výrobek do ohně. Baterie ve výrobku mohou explodovat nebo vytéct.
- Baterie likvidujte bezpečně a v souladu s předpisy.
- Obal si uchovujte, protože obsahuje důležité informace!

👤	5+
👥	2-4
🕒	15'

ROSS, THE BOSS

Vzrůsujuca hra na naháňačku s Rossom a s Drzými mačkami

Ross je celý bez seba! Mačky sa už zase zakrádajú pozdĺž plotu a chcú vniknúť do domova JEHO pánov! A tomu chce Ross rozhodne zabrániť. Pozor na mačku, ktorá sa včas neschová za smetiak. Vyhráva hráč, ktorý múdro dôjde ako prvý so svojou mačkou do cieľa!

Obsah hry

- 1 hracia doska na vnútornej strane krabice
- 1 pes „Ross“ na batérie
- 4 figúrky mačiek + stojančeky
- 1 hárok samolepiek s mačkami na nalepenie na figúrky
- 4 odpadkové koše
- 2 plotové spojky
- 2 kocky
- 1 pravidlá hry

Okrem toho sú potrebné 3 batérie AAA 1,5 V. Batérie **NIE SÚ** súčasťou hry!

Cieľ hry

Cieľom hry je, aby hráč viedol vlastnú mačku pozdĺž plotu okolo celej záhrady a priviedol ju ako prvý do bezpečia do domu.

Piatnik hra č. 725395
Slovenské vydanie: © Piatnik, 2023 - Made in China
Vyrobené v licencií spoločnosti Michael Kohner Corporation



Príprava hry

Pred prvou hrou je potrebné nalepiť samolepky s mačkami na prednú a zadnú stranu figúrok ❶.



Okrem toho je potrebné do psa „Rossa“ vložiť 3 batérie AAA 1,5 V ❷, pozri „Vloženie a výmena batérií“ na konci pravidiel.

Teraz zostavte hraciu dosku podľa obrázku ❸. Otvorte škatuľu tak, aby hracia doska ležala rovno na stole. Pripevnite spojky plotu tak, aby boli obe otvorené bočné časti dobre spojené (viď obrázok ❹).

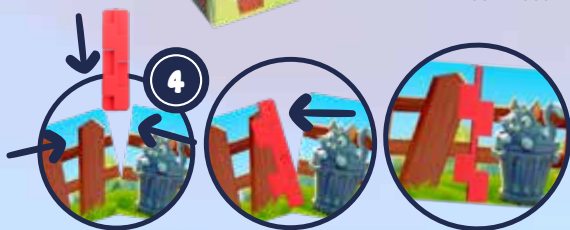
Umiestnite 4 koše na ľubovoľné miesto na plote. Uistite sa, že medzi dvoma košmi je aspoň jeden voľný stĺpik plotu ❺.

Veźmite si figúrku s mačkou a stojan. Ak ju chcete aktivovať, zasunúte figúrku do stojanu, kým nezacvakne ❻ a umiestnite ju kamkoľvek za štartovú šípku. Dlhá časť stojana musí smerovať do vnútra škatule.

Položte Rossa doprostred hracej dosky ❼.



Ukážka hry pre troch hráčov.



Priebeh hry

Začína hráč, ktorý si hladil mačku ako posledný, ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, hádže oboma kockami. Podľa výsledku hodu na kockách postupujete nasledujúcimi spôsobmi:

1

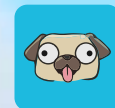
3

Ak hodíte dve čísla, potom posuniete vašu mačku v smere hodinových ručičiek o toľko stĺpikov plotu, koľko udáva súčet čísel na oboch kockách. Potom váš ťah končí.

4



Ak hodíte číslo a Rossa, potom posuniete najprv vašu mačku o toľko stĺpikov plotu, koľko ste hodili na kocke. Potom aktivujete Rossa stlačením tlačidla na jeho obojku. Ross začne divoko odháňať mačky! Potom váš ťah končí.



Pokud Rosse hodíte dvakrát, aktivujete ho stlačením tlačidla na jeho obojku. Ross začne divoko odháňať mačky! Potom váš ťah končí. Druhýkrát už Rossa neaktivujete!

Ťah s mačkou

ak chcete vašu mačku presunúť, pevne ju uchopte a presuňte ju aj so stojanom v smere hodinových ručičiek o toľko stĺpikov plotu, koľko udáva výsledok hodu kockou. Ostatné mačky sa preskakujú a plotové stĺpiky, ktoré obsadili, sa nezapočítavajú. Plotové stĺpiky s košmi sa počítajú, pokiaľ koš nie je obsadený inou mačkou. Pokiaľ sa mačka zastaví na plotovom stĺpiku s prázdny košom, je chránená pred Rossom.

Aktivujte Rossa

ak stlačíte tlačidlo na jeho obojku, Ross začne divoko pobehovať po hracej doske a mlátiť do plotu na všetkých možných miestach. Keď pritom narazí do stĺpika plotu, na ktorom sedí mačka, tá vydesene odletí vysokým oblúkom preč! Asi po 12 sekundách sa Ross zadýcha a zastaví sa, aby sa upokojil a nabral sily. Tam, kde sa Ross zastaví, zostane stáť, kým ho znova neaktivujete.

Vydesené mačky

ak sa Ross stretne s vašou mačkou a tá vydesene vyletí vysokým oblúkom preč, zatlačte ju späť do stojanu, kým nezacvakne a položte ju na posledný stĺpik plotu s prázdny m košom, okolo ktorého ste prešli. Pokiaľ Ross vyplaší viac ako jednu mačku, potom hráč, ktorého mačka utiekla ako prvá, ju položí na posledný stĺpik plotu s prázdny m košom, okolo ktorého prešiel, druhý hráč na stĺpik s košom pred ním atď. Ak sú všetky stĺpiky plotu s košmi, okolo ktorých ste prešli, obsadené inými mačkami, presuňte vašu mačku späť za štartovú šípku a začnite znova.

Koniec hry

Hra končí, akonáhle sa jednej mačke podarí prejsť celé kolo pozdĺž záhradného plotu do bezpečia domova. Tento hráč vyhráva!



Ak máte akékoľvek otázky alebo pripomienky k hre „Ross the Boss“, prosím, kontaktujte nás:

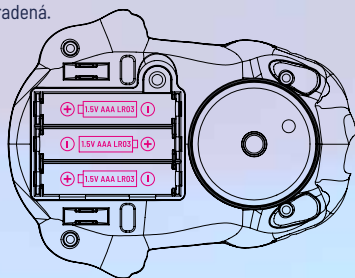
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

- facebook.com/PiatnikCZ
- instagram.com/Piatnik_sk
- youtube.com/c/PiatnikPlays

Pozor! Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Vloženie a výmena batérií:

Pes „Ross“ funguje na tri 1,5 V batérie AAA (nie sú súčasťou balenia). S batériami by mali manipulovať iba dospelé osoby a mali by byť uchovávané mimo dosahu detí. Ak chcete vymeniť batérie, odskrutkujte kryt priehradky na batérie na spodnej strane prístroja Ross, otvorte priehradku na batérie a vložte každú batériu, pričom dodržujte polaritu (viď obrázok). Potom nasadte kryt priestoru pre batérie a utiahnite skrutku. Tu uvedené bezpečnostné pokyny je nutné dodržiavať.



BEZPEČNOSTNÉ POKYNY K BATÉRII:

Vo výnimočných prípadoch môže dôjsť k vytečeniu batérií. Vytekajúca kvapalina môže spôsobiť popáleniny alebo zničiť výrobok. Aby nedošlo k vytečeniu batérie, dodržujte nasledujúce pokyny:

- Nenabíjacie batérie sa nesmú nabíjať.
- Pred nabíjaním vždy vyberte z výrobku vymeniteľné dobíjacie batérie.
- Nabíjanie vymeniteľných akumulátorov sa smie vykonávať iba pod dohľadom dospelých osôb.
- Nikdy nekombinujte alkalické batérie, štandardné batérie (zinkovo-uhlíkové) alebo dobíjací nikel - kadmiové batérie.
- Nikdy nekladajte staré a nové batérie spoločne (vždy vymeňte všetky batérie súčasne).
- Používajte len batérie rovnakého alebo rovnocenného typu, ako sa odporúča. - Uistite sa, že sú batérie vložené v správnom smere pólov (+/-).
- Z výrobku vždy vyberte staré alebo použité batérie.
- Svorky nesmú byť skratované.
- Nevyhadzujte výrobok do ohňa. Batérie vo výrobku môžu explodovať alebo vytiecť.
- Batérie likvidujte bezpečne a v súlade s predpismi.
- Obal si uschovajte, pretože obsahuje dôležité informácie!

	5+
	2-4
	15'

ROSS, THE BOSS

Ekscytujúca hra wyścigowa z psem Rossem i zuchwałymi kotami

Ross jest zdenerwowany! Koty znowu kręcą się przy ogrodzeniu i chcą wejść do domu JEGO państwa. Ross za wszelką cenę stara się nie dopuścić do tego. Który kot nie zdąży schować się za koszem na śmieci? Wygrywa gracz, który doprowadzi swojego kota do mety!

Zawartość opakowania

- 1 plansza na wewnętrznej stronie pudełka
- 1 pies „Ross“ zasilany bateriami
- 4 figurki kotów + uchwyty
- 1 arkusz naklejek do przyklejenia na figurkach
- 4 kosze na śmieci
- 2 łączniki ogrodzenia
- 2 kostki
- 1 instrukcja

Dodatkowo będą potrzebne 3 baterie 1,5V typu AAA (mini paluszki).
Baterii **NIE** ma w zestawie!

Cel gry

Celem gry jest przeprowadzenie swojego kota wzdłuż ogrodzenia wokół całego ogrodu i doprowadzenie go do bezpiecznego domu.

Gra Piatnika nr 725395
Polskie wydanie: © Piatnik, 2023 – wyprodukowano w Chinach
Gra na licencji Michael Kohner Corporation



piatnik.pl

Przygotowanie gry

Przed pierwszą grą przyklejcie nalepki do figurek kotów ❶.



Do psa włóżcie 3 baterie 1,5 V typu AAA (mini paluszki) ❷. Wkładanie i wymiana baterii opisane są na końcu instrukcji.

Przygotujcie planszę jak pokazano na rysunku ❸. Otwórzcie pudełko tak, by plansza leżała poziomo na stole. Za pomocą dwóch łączników połączcie dwa otwarte segmenty ogrodzenia (rysunek ❹).

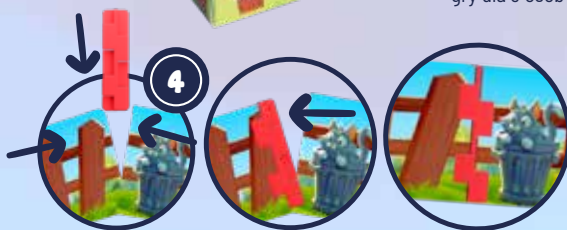
Ustawcie 4 kosze na śmieci na dowolnych słupkach ogrodzenia. Między dwoma koszami musi być jeden wolny słupek ❺.

Wciśnij figurkę swojego kota w uchwyt aż kliknie ❻ i umieść go w dowolnym miejscu za strzałką początkową. Długa część uchwytu musi być skierowana do wnętrza pudełka.

Ustawcie Rossa na środku planszy ❼.



Przygotowanie gry dla 3 osób



Przebieg gry

Ustalcie, kto będzie zaczynał. Następnie gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Kiedy na ciebie przypada kolejka, rzuć dwiema kostkami. Wynik rzutu określa, co masz zrobić:

1

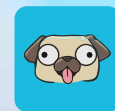
3

Jeżeli wyrzucisz dwie liczby, przesun swojego kota o tyle słupków ogrodzenia, ile wynosi suma wyrzuconych liczb. Na tym kończy się twoja kolejka.

4



Jeżeli na jednej kostce wypadnie liczba, a na drugiej Ross, najpierw przesun swojego kota o tyle słupków ogrodzenia, ile wskazuje wyrzucona liczba, a następnie aktywuj Rossa, naciskając przycisk na jego obroży. Ross bierze się za przepędzanie kotów! Na tym kończy się twoja kolejka.



Jeżeli na obu kostkach wypadnie Ross, aktywujesz Rossa, naciskając przycisk na jego obroży. Ross bierze się za przepędzanie kotów! Na tym kończy się twoja kolejka. Nie aktywujesz Rossa po raz drugi!

Przesuwanie kota

Aby przesunąć kota, przytrzymaj go mocno i przesuwaj wraz z uchwytem w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara o tyle słupków ogrodzenia, ile wynika z rzutu kostkami. Inne koty są omijane, a słupki, które zajmują, nie są liczone. Słupki z koszami na śmieci liczą się tylko wtedy, gdy kosz na śmieci nie jest zajęty przez innego kota. Jeżeli kot znajdzie się na słupku z koszem na śmieci, jest bezpieczny.

Aktywacja Rossa

Jeżeli naciśniesz przycisk na obroży Rossa, Ross zaczyna wściekle krążyć, uderzając raz po raz o ogrodzenie. Jeżeli uderzy w słupek, na którym siedzi kot, kot zeskakuje ze słupka. Po ok. 12 sekundach Ross się uspakaja i zatrzymuje, by ponownie zebrać siły. Ross pozostaje tam, gdzie się zatrzymał, aż do chwili, gdy ponownie zostanie aktywowany.

Wystraszone koty

Jeżeli Ross zrzuci twojego kota ze słupka, wciśnij kota w uchwyt i umieść go na ostatnim miniętym słupku z wolnym koszem na śmieci. Jeżeli Ross zrzuci więcej niż jednego kota, właściciel pierwszego zrzuconego kota umieszcza go na pierwszym miniętym słupku z wolnym koszem na śmieci itd. Jeżeli wszystkie minięte kosze są zajęte, kot wraca na pole startowe.

Zakończenie gry:

Jeżeli kot okrąży cały ogród i dotrze do bezpiecznego domu, gra kończy się. Właściciel tego kota zostaje zwycięzcą.



Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące gry, skontaktuj się z:

Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A, 05-520 Konstancin-Jeziorna
www.piatnik.pl

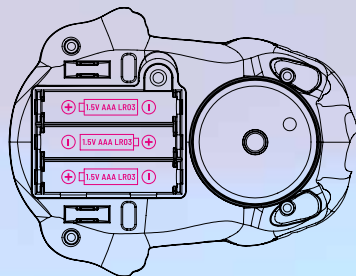
 facebook.com/PiatnikPolska

 instagram.com/PiatnikPolska

Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o zachowanie adresu.

Wkładanie i wymiana baterii:

Pies Ross zasilany jest trzema bateriami 1,5 V typu AAA (baterie nie są załączone). Baterie powinny być instalowane i wymieniane wyłącznie przez osoby dorosłe i przechowywane w miejscu niedostępnym dla dzieci. Aby wymienić baterie, odkręć śrubkę komory baterii w dolnej części Rossa, otwórz wieczko i włóż baterie, odpowiednio ustawiając ich bieguny (patrz rysunek). Następnie załóż wieczko i dokręć śrubkę. Należy przestrzegać podanych poniżej instrukcji postępowania z bateriami.



BEZPIECZNE OBCHODZENIE SIĘ Z BATERIAMI:

W wyjątkowych przypadkach z baterii może wyciekać płyn, mogący spowodować oparzenia lub zniszczenie zabawki. Aby tego uniknąć, należy przestrzegać następujących zasad:

- Nie wolno ładować jednorazowych baterii.
- Przed ładowaniem baterii należy wyjąć je z zabawki.
- Ładowanie baterii powinno odbywać się pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno używać jednocześnie baterii różnych typów.
- Nie wolno używać jednocześnie nowych i używanych baterii.
- Należy używać tylko baterii wskazanych w instrukcji lub ich odpowiedników.
- Przy wkładaniu baterii należy zadbać o właściwą polaryzację (ustawienie + i -)
- Wyczerpane baterie należy wyjąć z zabawki.
- Nie wolno zwierzać zacisków baterii.
- Baterii nie wolno wrzucać do ognia. Może to spowodować eksplozję.
- Zużyte baterie powinny być wyrzucane do specjalnych pojemników.
- Opakowanie i instrukcję należy zachować, ponieważ zawierają ważne informacje.