



Figyelem! Ügyeljenek arra, hogy tartsátok az arcotokat **legalább 30 cm távolságra a cápa szájától a lehetséges sérülések elkerülése végett.**



FSC
www.fsc.org

A circular sign with a red border and a diagonal red line. Inside the circle is a black and white icon of a person with a sad face and a cigarette in their mouth. Below the icon, the text "0-3" is written in black.

Gyártó:
© 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.
© 2025 JMP Creative. Made Under License from JMP Creative.

935359.006-10-v01-2502

ÉHES CÁPA

Játékszabály



⚠ FIGYELMEZTETÉS:
FULLADÁSVESZÉLY - apró alkatrészek. 3 éves kor alatt nem ajánlott.





Próbáld meg minél több tengeri állatkát kifogni, de vigyázz! Ha a cápa megharap, vesztettél!

A DOBOZ TARTALMA

1 éhes cápa, 12 tengeri állatka, 1 horgászbot, 1 dobókocka, 1 matricalap, 1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

Legyél az a játékos, aki a legtöbb tengeri állatkát kifogja, mielőtt a cápa megtámad.

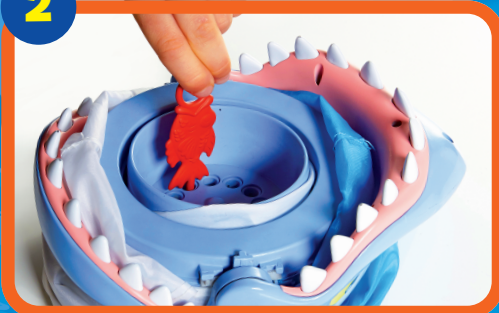
ELŐKÉSZÍTÉS

1



Nyisd ki a cápa állkapcsát, és nyomd lefelé, amíg be nem kattann az alapba.

2



Nyomd a tengeri állatkákat a cápa állkapcsában található lyukakba, addig, amíg kattánást nem hallasz.

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd, és a játék az óramutató járásával megegyező irányba folytatódik.

Amikor rád kerül a sor, dobj a dobókockával, ami megmutatja, hogy hány tengeri állatkát kell kihorgásznod.

A horgászbotoddal **egyszerre csak egy tengeri állatkát akaszthatsz a horogra.**

Bármelyik tengeri állatkát választhatod, **de ha egyszer horogra akasztottál egyet, akkor azt már ki kell fognod.**

Ha nem történik semmi, miután kifogtad a meghatározott mennyiségű tengeri állatkát, a játék folytatódik.

Amikor a cápa támad, a körnek vége. Az a játékos nyer, aki a legtöbb tengeri állatkát gyűjtötte össze.



Az első játék előtt ragaszd fel a matricákat a dobókockára és a cápára.