

ES MANUAL DE INSTRUCCIONES

Edad: 1 – 99 años

LEA ANTES DE USAR Y CONSERVE PARA FUTURAS CONSULTAS

ADVERTENCIAS:

- Para la seguridad de su hijo:  **¡ADVERTENCIA!**
- Elimine las bolsas de plástico y todos los elementos que forman parte del embalaje del producto y manténgalos fuera del alcance de los niños. Peligro de asfixia.
- Compruebe regularmente el producto para detectar signos de desgaste o daños. En caso de estar dañado, no utilice el juguete y manténgalo fuera del alcance de los niños.
- El juguete debe ser utilizado bajo la supervisión constante de un adulto.
- No le ponga lazos ni cordones al producto. Riesgo de estrangulamiento.

COMPONENTES:

La caja del producto contiene:
24 botones
2 tarjetas ilustradas
1 cubo (contenedor + tapa)

MODALIDAD DE JUEGO:

JUEGO LIBRE

El juego consiste en un cubo con 9 agujeros en la tapa y 24 botones de colores.
El niño puede utilizar los botones e introducirlos en los agujeros para crear composiciones libres, o apilarlos para construir torres.

SIGUE LAS ILUSTRACIONES

Coloca la tarjeta ilustrada en la tapa del cubo, eligiendo el lado deseado (corazón o luna), y luego completa la ilustración introduciendo los botones del color correspondiente en los 9 agujeros.

NINE HOLES

Nine Holes es un juego para dos jugadores
El juego se desarrolla en dos fases:
- Fase de posicionamiento
- Fase de movimiento

1. Preparación

- Coloca la tarjeta con la cuadrícula de 3x3 unida por líneas horizontales y verticales sobre la tapa del cubo
- Cada jugador elige un color y toma 3 fichas
- Determina quién comienza el juego.

2. Fase de posicionamiento

- Los jugadores se turnan.
- En cada turno, el jugador coloca una ficha en cualquier espacio libre del tablero.
- Las fichas no se pueden mover hasta haber colocado las seis fichas.
- La fase de colocación termina cuando ambos jugadores han colocado sus tres fichas.

3. Fase de movimiento

- Cada jugador solo puede mover una ficha por turno.
- Una ficha puede moverse a un espacio libre adyacente, siguiendo las líneas horizontales o verticales del tablero.
- No se permiten movimientos diagonales.
- Las fichas no se pueden retirar del tablero.

4. Condición de victoria

Gana el jugador que primero consiga colocar tres fichas en línea recta, horizontal o vertical. Las diagonales no son válidas.
La victoria puede lograrse durante la fase de posicionamiento o durante la fase de movimiento. La partida termina inmediatamente cuando un jugador hace una combinación ganadora de tres fichas en línea.

TRES EN RAYA

El tres en raya es un juego para dos jugadores

1. Preparación

- Coloca el tablero con la cuadrícula 3x3 sobre la tapa del cubo
- Cada jugador elige un color y toma 6 fichas
- Determina quién comienza el juego.

2. Desarrollo del juego

- Los jugadores se turnan.
- En cada turno, el jugador coloca una de sus fichas en un orificio vacío del tablero.
- Una vez colocada, la ficha no puede moverse ni retirarse.
- El juego continúa hasta que uno de los jugadores gana o todas las casillas están ocupadas.

3. Condición de victoria

Gana el jugador que primero consiga colocar tres fichas de su mismo color en una línea, de una de las siguientes maneras:
- Horizontal
- Vertical
- Diagonal

Si todas las casillas están ocupadas y ningún jugador ha conseguido una combinación ganadora, la partida termina en empate.

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DEL JUGUETE

Limpie el juguete utilizando un paño suave de tela ligeramente humedecido con agua.
No use disolventes ni detergentes.
Mientras no se esté usando, mantenga el producto en un lugar protegido contra fuentes de calor, polvo y humedad.

IT MANUALE ISTRUZIONI

Età: 1 – 99 anni

LEGGERE PRIMA DELL'USO E CONSERVARE PER RIFERIMENTO FUTURO

AVVERTENZE:

- Per la sicurezza del tuo bambino:  **ATTENZIONE!**
- Rimuovere eventuali sacchetti in plastica e tutti gli elementi facenti parte della confezione del prodotto ed eliminare o conservare fuori dalla portata dei bambini. Rischio di soffocamento.
 - Verificare regolarmente lo stato d'usura del prodotto e la presenza di eventuali rotture. In caso di danneggiamenti non utilizzare il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.
 - Utilizzare il gioco sotto la sorveglianza continua di un adulto.
 - Non aggiungere lacci o fascette al prodotto. Rischio strangolamento.

COMPONENTI:

All'interno della scatola del prodotto sono presenti:
24 bottoncini
2 schede illustrate
1 cubo (contenitore + coperchio)

MODALITA' DI GIOCO:

GIOCO LIBERO

Il gioco è composto da un cubo con 9 fori sul coperchio e da 24 bottoncini colorati.
Il bambino può utilizzare i bottoncini e inserirli nei fori per creare composizioni libere, oppure impilarli per costruire torri.

SEGUI LE ILLUSTRAZIONI

Posizionare la scheda illustrata sul coperchio del cubo, scegliendo il lato desiderato (cuore o luna), quindi completare l'illustrazione inserendo nei 9 fori i bottoncini del colore corrispondente.

NINE HOLES

Nine Holes è un gioco per due giocatori
Il gioco si sviluppa in due fasi:
- Fase di posizionamento
- Fase di movimento

1. Preparazione

- Posizionare il la scheda con la griglia 3x3 collegata da linee orizzontali e verticali sul coperchio del cubo
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende 3 pedine
- Stabilire chi inizia la partita.

2. Fase di posizionamento

- I giocatori si alternano nei turni.
- A ogni turno, il giocatore posiziona una pedina su uno spazio libero qualsiasi del tabellone.
- Le pedine non possono essere spostate fino a quando tutte e sei le pedine non sono state posizionate.
- La fase di posizionamento termina quando entrambi i giocatori hanno collocato tutte e tre le proprie pedine.

3. Fase di movimento

- A partire dal giocatore di turno, ogni giocatore può muovere una sola pedina per turno.
- Una pedina può essere spostata in uno spazio adiacente libero, seguendo le linee orizzontali o verticali del tabellone.
- Non sono consentiti movimenti diagonali.
- Le pedine non possono essere rimosse dal tabellone.

4. Condizione di vittoria

Vince il giocatore che per primo riesce a disporre tre pedine in linea retta, orizzontale o verticale. Le diagonali non sono valide.
La vittoria può essere ottenuta sia durante la fase di posizionamento sia durante la fase di movimento.
La partita termina immediatamente quando un giocatore realizza una combinazione vincente di tre pedine allineate.

TRIS

Il Tris è un gioco per due giocatori

1. Preparazione

- Posizionare il la scheda con la griglia 3x3 sul coperchio del cubo
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende 6 pedine
- Stabilire chi inizia la partita.

2. Svolgimento del gioco

- I giocatori si alternano nei turni.
- A ogni turno, il giocatore posiziona una propria pedina in un foro vuoto del tabellone.
- Una volta posizionata, la pedina non può essere spostata o rimossa.
- Il gioco prosegue finché uno dei giocatori vince o tutte le caselle sono occupate.

3. Condizione di vittoria

Vince il giocatore che per primo riesce a disporre tre pedine del proprio colore in linea, in uno dei seguenti modi:
- Orizzontale
- Verticale
- Diagonale

Se tutte le caselle sono occupate e nessun giocatore ha realizzato una combinazione vincente, la partita termina in pareggio.

PULIZIA E MANUTENZIONE DEL GIOCO

Pulire il giocattolo utilizzando un panno morbido di tessuto leggermente inumidito con acqua. Non usare solventi o detersivi.
Durante le pause d'uso conservare il prodotto in un luogo protetto da fonti di calore polvere ed umidità.

PT MANUAL DE INSTRUÇÕES

Idade: 1 – 99 anos

LER ANTES DE USAR E CONSERVAR PARA FUTURA REFERÊNCIA.

ADVERTÊNCIAS:

- Para a segurança do seu filho:  **ATENÇÃO!**
- Remova sacos plásticos e todos os elementos que fazem parte da embalagem do produto e elimine ou guarde fora do alcance das crianças. Risco de asfixia.
 - Verifique sempre o estado de desgaste do produto e a presença de possíveis ruturas. • Se estiver danificado, não use o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.
 - Utilize o brinquedo sob a supervisão contínua de um adulto.
 - Não acrescente cordões ou tiras ao produto. Risco de asfixia.

COMPONENTES:

No interior da caixa do produto encontram-se:
24 botões
2 cartões ilustrados
1 cubo (recipiente + tampa)

MODALIDADES DO BRINQUEDO:

Brincadeira Livre

O brinquedo é composto por um cubo com 9 orifícios na tampa e 24 botões coloridos.
A criança pode utilizar os botões e inserí-los nos orifícios para criar composições livres, ou empilhá-los para construir torres.

SEGUIR AS ILUSTRAÇÕES

Coloque o cartão ilustrado na tampa do cubo, escolhendo o lado pretendido (coração ou lua), e depois complete a ilustração inserindo os botões da cor correspondente nos 9 orifícios.

NINE HOLES

Nine Holes é um jogo para dois jogadores
O jogo é composto por duas fases:
- Fase de posicionamento
- Fase de movimento

1. Preparação

- Coloque o cartão com a grelha 3x3 ligada por linhas horizontais e verticais na tampa do cubo.
- Cada jogador escolhe uma cor e pega 3 peças
- Determine quem começa o jogo

2. Fase de posicionamento

- Os jogadores jogam à vez.
- Em cada jogada, o jogador coloca uma peça em qualquer espaço livre do tabuleiro.
- As peças não podem ser movidas até que todos as seis peças tenham sido colocados.
- A fase de posicionar termina quando ambos os jogadores tiverem colocado as suas três peças.

3. Fase de movimento

- Cada jogador só pode mover uma peça à vez.
- Uma peça pode ser movida para um espaço livre adjacente, seguindo as linhas horizontais ou verticais do tabuleiro.
- Não são permitidos movimentos diagonais.
- As peças não podem ser removidas do tabuleiro.

4. Quem ganha?

Ganha o jogador que primeiro conseguir colocar três peças numa linha reta, horizontal ou vertical.
As diagonais não são válidas.
Não se pode ganhar durante a fase de posicionamento ou durante a fase de movimento.
O jogo termina imediatamente quando um jogador faz uma combinação vencedora de três peças alinhadas.

TRIS

O Tris é um jogo para dois jogadores

1. Preparação

- Coloque o cartão com a grelha 3x3 sobre a tampa do cubo
- Cada jogador escolhe uma cor e recebe 6 peças
- Determine quem começa o jogo.

2. Como jogar

- Os jogadores jogam à vez.
- A cada jogada, o jogador coloca uma de suas peças em um orifício vazio no tabuleiro.
- Uma vez colocada, a peça não pode ser movida ou removida.
- O jogo continua até que um dos jogadores ganhe ou todos os quadrados estejam ocupados.

3. Quem ganha?

O jogador que primeiro conseguir colocar três peças da sua própria cor numa linha ganha, de uma das seguintes formas
- Horizontal
- Vertical
- Diagonal

Se todos os quadrados estiverem ocupados e nenhum jogador tiver conseguido uma combinação vencedora, o jogo termina empatado.

LIMPEZA E MANUTENÇÃO DO BRINQUEDO

Limpe o brinquedo utilizando um pano macio levemente humedecido com água.
Não utilize solventes nem detergentes.
Durante as pausas de utilização, conserve o produto num local protegido de fontes de calor, pó e humidade.

EN INSTRUCTION MANUAL

Age: 1 – 99 years

READ BEFORE USE AND KEEP FOR FUTURE REFERENCE

WARNINGS:

- For your child's safety:  **WARNING!**
- Remove any plastic bags and any other packaging elements and throw them away or store them out of the reach of children. Choking hazard.
 - Regularly inspect the product for signs of wear and damage. If the product is damaged do not use it, and keep it out of the reach of children.
 - Only use the product under the continuous supervision of an adult.
 - Do not add strings or straps to the product. Danger of strangulation.

COMPONENTS:

Inside the product box, you will find:
24 buttons
2 illustrated cards
1 cube (container + lid)

HOW TO PLAY:

FREE PLAY

The game consists of a cube with 9 holes in the lid and 24 coloured buttons.
The child can use the buttons and insert them into the holes to create free compositions, or stack them to build towers.

FOLLOW THE ILLUSTRATIONS

Place the illustrated card on the lid of the cube, choosing the desired side (heart or moon), then complete the illustration by inserting the buttons of the corresponding colour into the 9 holes.

NINE HOLES

Nine Holes is a game for two players
The game is divided into two phases:
- Positioning phase
- Movement phase

1. Preparation

- Position the card with the 3x3 grid connected by horizontal and vertical lines on the lid of the cube
- Each player chooses a colour and takes 3 pawns
- Decide who will start the game.

2. Positioning phase

- Players take turns.
- In turn, the player places a pawn on any free space on the board.
- The pawns cannot be moved until all six pawns have been positioned.
- The positioning phase ends when both players have placed all three of their pawns.

3. Movement phase

- Each player may only move one pawn per turn.
- A pawn can be moved to an adjacent free space, following the horizontal or vertical lines on the board.
- Diagonal movements are not permitted.
- The pawns cannot be removed from the board.

4. How to win

The player who first manages to place three pawns in a straight horizontal or vertical line wins. Diagonal lines are not permitted.
Players can win either during the positioning phase or during the movement phase.
The game ends immediately when a player makes a winning combination of three aligned pawns.

TIC TAC TOE

Tic Tac Toe is a game for two players

1. Preparation

- Position the board with the 3x3 grid on the lid of the cube
- Each player chooses a colour and takes 6 pawns
- Decide who will start the game.

2. How to play the game

- Players take turns.
- In turn, the player places one of their pawns in an empty hole on the board.
- Once positioned, the pawn cannot be moved or removed.
- The game continues until one of the players wins or all the squares are occupied.

3. How to win

The first player who manages to place three pawns of their own colour in a line wins in one of the following ways:
- Horizontal
- Vertical
- Diagonal

If all squares are occupied and no player has achieved a winning combination, the game ends in a tie.

CARE AND MAINTENANCE

Clean the product using a cloth slightly moistened with water.
Do not clean using detergents or solvents.
When not being used, store the product away from sources of heat, dust and humidity.

PL INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA

Wiek: 1–99 lat

PRZED UŻYCIEM PRODUKTU NALEŻY PRZECZYTAĆ INSTRUKCJE I ZACHOWAĆ JE NA PRZYSZŁOŚĆ, JAKO ŹRÓDŁO INFORMACJI

OSTRZEŻENIA:

- Dla bezpieczeństwa Twojego dziecka:  **OSTRZEŻENIE!**
- Usunąć ewentualne plastikowe torebki oraz wszelkie elementy będące częścią opakowania dla wyrzucić je lub przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci. Niebezpieczeństwo uduszenia się.
- Należy regularnie sprawdzać stan zużycia produktu oraz kontrolować, czy nie jest on zepsuty. Uszkodzona zabawka nie może być używana i powinna być przechowywana w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Używać zabawki pod stałym nadzorem osoby dorosłej.
- Nie dołączać szmurek ani taśm do produktu. Niebezpieczeństwo uduszenia.

ELEMENTY SKŁADOWE:

W pudełku produktu znajdują się:
24 guziczki
2 ilustrowane karty
1 kostka (jopemnik + pokrywka)

TRYBY ZABAWKI:

ZABAWA DOWOLNA

Gra składa się z kostki z 9 otworami w pokrywce i 24 kolorowymi guziczkami.
Dziecko może używać guziczków i wkładać je do otworów, aby tworzyć dowolne kompozycje, lub układać je w stosy, aby budować wieże.

PODĄŻAJ ZA ILUSTRACJAMI

Umieść ilustrowaną kartę na pokrywce kostki, wybierając żądaną stronę (serce lub księżyc), a następnie uzupełnij ilustrację, wkładając guziczki odpowiedniego koloru do 9 otworów.

NINE HOLES

Nine Holes to gra dla dwóch graczy
Na grę składają się dwa etapy:
- Etap umieszczania
- Etap ruchu

1. Przygotowanie

- Umieść planszę z siatką 3x3, połączoną poziomymi i pionowymi liniami, na pokrywce kostki.
- Każdy gracz wybiera kolor i bierze 3 pionki
- Ustal, kto rozpocznie grę.

2. Etap umieszczania

- Gracze grają na zmianę.
- W każdej turze gracz umieszcza pionek na dowolnym wolnym polu na planszy.
- Pionki nie mogą zostać przesunięte, dopóki wszystkie sześć pionków nie zostanie ustawionych.
- Etap umieszczania pionków kończy się, gdy obaj gracze umieszcza wszystkie swoje 3 pionki.

3. Etap ruchu

- Zaczyna gracz, którego jest kolej. Każdy gracz w swojej turze może przesuwać tylko jeden pionek.
- Pionek może zostać przesunięty na sąsiednie wolne pole, zgodnie z poziomymi lub pionowymi liniami na planszy.
- Ruchy po przekątnej są niedozwolone.
- Pionki nie mogą zostać usunięte z planszy.

4. Zasady wygranej

Wygrywa gracz, któremu jako pierwszemu uda się ustawić trzy pionki w linii prostej: poziomej lub pionowej.
Ustawienia po przekątnej są nieważne.
Grę można wygrać zarówno podczas ustawiania pionków, jak i podczas ich przesuwania.
Gra kończy się natchmiast, gdy gracz utworzy zwycięską kombinację trzech pionków ustawionych w linii prostej.

KÓŁKO I KRZYŻYK

Kółko i krzyżyk to gra dla dwóch graczy

1. Przygotowanie

- Umieścić planszę z siatką 3x3 na pokrywce kostki
- Każdy gracz wybiera kolor i bierze 6 pionków
- Ustalić, kto rozpocznie grę.

2. Przebieg gry

- Gracze grają na zmianę.
- W każdej turze gracz umieszcza jeden ze swoich pionków w pustym otworze na planszy.
- Po umieszczeniu pionka nie można go przesuwać ani usunąć.
- Gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy wygra lub wszystkie pola zostaną zajęte.

3. Zasady wygranej

Gracz, któremu jako pierwszemu uda się ustawić trzy pionki własnego koloru w jednej linii, wygrywa na jeden z poniższych sposobów:

- Poziomo
- Pionowo
- Po przekątnej

Jeśli wszystkie pola są zajęte i żaden z graczy nie uzyska zwycięskiej kombinacji, gra kończy się remisem.

CZYSZCZENIE I KONSERWACJA ZABAWKI

Czyszczyć zabawkę używając miękkiej szmatki lekko zwilżonej wodą.
Nie stosować rozpuszczalników ani detergentów.
Podczas dłuższych przerw w użytkowaniu, przechowywać produkt z dala od źródeł ciepła, chroniąc przed kurzem i wilgocią.

COUNTRY	SUBSIDIARY	CUSTOMER SERVICE ADDRESS	CUSTOMER SERVICE NUMBER	LOCAL WEBSITE (If there are no contact details, consumers can refer to the www.chicco.com)
FRANCE	Artisana France S.A.S	17-19, avenue de la Métallurgie - 93 210 SAINT DENIS LA PLAINE - France	01 55 93 26 40	www.chicco.fr
TURKEY	ARTISANA TURKEY BEREKTE SAĞLIK URUNLERİ A.Ş.	ESER PLÜST ALTINAY CAD. ÇOKGÖZENTİ SK. NO: 27/11 ÇEVRE BİY APPT. SERVANTEPE- KAĞITHANE / STANBUL	+90 212 281 6104	www.chicco.com.tr
POLAND	DYSTRYBUTOR: ARTISANA POLAND SP. Z O.O.	01-377 WARSZAWA UL. POLCZYŃSKA 31 A	+48 22 110 08 47	www.chicco.pl
INDIA	Artisana India Private Limited	Artisana India Private Limited, 7th Floor, Paras Twin Towers, Sector 54, Golf Course Road, Gurgaon, Haryana, India – 122002	1800 102 6702	www.chicco.in
MEXICO	ARTISANA MEXICO	Av. Manuel Ávila Camacho No. 56, No. Int. 110117 Col. Lomas de Chapultepec V. Sección, Miguel Hidalgo, CP 11000, Ciudad de México, México.	01 800 2 244226	www.chicco.com.mx
SPAIN	Artisana México, S.A. de C.V.	Av. Río San Joaquín 486 int. 604, Ampliación general 11529, Miguel Hidalgo, CDMX.	902-117-093 (Lun a Vie de 9 a 17:30hs)	www.chicco.es
ARGENTINA	AR ARTISANA ARGENTINA S.A.	Av. Santa Rita 2731 Pto 1 OF 11601Boulogne, Buenos Aires, Argentina.	+ 54 (11) 4737-1525	www.chicco.com.ar
RUSSIA	Artisana Rus LLC Russia	125047 Russia, Moscow, etnnetec, Tverskoy municipal district, 1st Brestskaya street, 29	74956623027	www.chicco.ru
PORTUGAL	ARTISANA PORTUGAL S.A	Rua Humberto Madureira 9 - Quarteiro de Baixo municipal district, 1st Brestskaya street, 29	ATTENDIMENTO AO CONSUMIDOR: 800 201 977	www.chicco.pt
BELGIUM	ARTISANA BELGIUM	Tiedeman Broeders - PO box 53 Atomium Square 1 - 1020 - Bruxelles	+32 23008240	www.chicco.be / www.chicco.nl
GERMANY	ARTISANA GERMANY GmbH	Bonistrasse 1-3 68128 Dierentbach Germany	01805 780005	www.chicco.de
SWISS	SWISS Artisana Suisse SA	Via al Forte 2 6900 Lugano- Switzerland	Tel: 091 935 50 80 Fax: 091 935 50 89	www.chicco.ch
GREECE	Ανελιά και η τμήν / Distributed by Alc Company S.A.	Οδός Λεωφ. Κοινοτάτου Βερασίου, 15 Τ. 15012, 107 16, Ομόνοια Ισπ. Street 5701, 107 16, Ομόνοια Διακόζιου, Θεσσαλονίκη, Greece	Tel: +30 210 571 000	www.alccompany.gr

ГЕБРУΙΚСААНWIJZINGEN

Leeftijd: 1 – 99 jaar

LEES DEZE INSTRUCTIES VOOR GEBRUIK ZORGVULDIG DOOR EN BEWAAR ZE VOOR TOEKOMSTIG GEBRUIK.

WAARSCHUWING:

Voor de veiligheid van uw kind:  **Let op!**

- Verwijder alle plastic zakken en elementen die deel uitmaken van de productverpakking en gooi ze weg of bewaar ze buiten het bereik van kinderen. Verstikkingsgevaar. Verstikkingsgevaar.
- Controleer het product regelmatig op slijtage en de aanwezigheid van eventuele schade. Gebruik het speelgoed in geval van schade niet en bewaar het buiten het bereik van kinderen.
- Gebruik het speelgoed onder voortdurend toezicht van een volwassene.
- Geen lintjes of bandjes aan het product bevestigen. Gevaar voor wurging.

ONDERDELEN:

In de productdoos bevinden zich:
24 knopen
2 geillustreerde kaarten
1 kubus (houder + deksel)

SPEELWIJZE:

Vrij spel

Het spel bestaat uit een kubus met 9 gaten in het deksel en 24 gekleurde knopen. Het kind kan de knopen gebruiken en ze in de gaten steken om vrije composities te maken, of ze stapelen om torens te bouwen.

VOLG DE ILLUSTRATIES

Leg de geillustreerde kaart op het deksel van de kubus en kies de gewenste kant (hart of maan). Maak de illustratie af door de knopen van de overeenkomstige kleur in de 9 gaten te steken.

NINE HOLES

Nine Holes is een spel voor twee spelers

Het spel kent twee fasen

- Positioneringsfase
- Bevegingsfase

1. Voorbereiding

- Plaats het bord met het 3x3 raster met horizontale en verticale lijnen op het
- Elke speler kiest een kleur en neemt 3 pionnen
- Bepaal wie het spel begint.

2. Positioneringsfase

- De spelers wisselen elkaar af.
- Bij elke beurt plaatst de speler een pion op een vrij veld op het bord.
- De pionnen kunnen niet worden verplaatst totdat alle zes de pionnen zijn geplaatst.
- De plaatsingsfase eindigt als beide spelers alle drie hun pionnen hebben geplaatst.

3. Bewegingsfase

- Elke speler mag slechts één pion per beurt verplaatsen.
- Een pion kan worden verplaatst naar een aangrenzend vrij veld, waarbij de horizontale of verticale lijnen op het bord worden gevold.
- Diagonale bewegingen zijn niet toegestaan.
- De pionnen kunnen niet van het bord worden verwijderd.

4. Winnen

De speler die er als eerste in slaagt om drie pionnen in een rechte, horizontale of verticale lijn te plaatsen, wint. Diagonalen zijn ongeldig. De overwinning kan worden behaald tijdens de positioneringsfase of tijdens de bewegingsfase. Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een speler een winnende combinatie van drie uitgelijn-de pionnen maakt.

TRIS

Tris is een spel voor twee spelers

1. Voorbereiding

- Plaats het bord met het 3x3 raster op het deksel van de kubus
- Elke speler kiest een kleur en neemt 6 pionnen
- Bepaal wie het spel begint.

2. Het verloop van het spel

- De spelers wisselen elkaar af.
- Bij elke beurt plaatst de speler een van zijn pionnen in een lege opening op het bord.
- Eenmaal geplaatst, kan de pion niet verplaatst of verwijderd worden.
- Het spel gaat door totdat een van de spelers wint of alle vakjes bezet zijn.

3. Winnen

De speler die er als eerste in slaagt om drie pionnen van zijn eigen kleur op een rij te zetten, wint op een van de volgende manieren:

- Horizontaal
- Verticaal
- Diagonaal

Als alle vakjes bezet zijn en geen enkele speler een winnende combinatie heeft gemaakt, eindigt het spel in een gelijkspel.

REINIGING EN ONDERHOUD VAN HET SPEELGOED

Reinig het speelgoed met een licht bevochtigde zachte doek. Gebruik geen oplos- of reinigingsmiddelen. Bewaar het artikel op een plaats bescher tegen warmtebronnen, stof en vocht wanneer het niet gebruikt wordt.

KULLANIM KILAVUZU

Yaş: 1 – 99 yaş

KULLANMADAN ÖNCE OKUYUN VE İLERİDE BAŞVURMAK İÇİN SAKLAYIN

UYARILAR:

Çocuğunuzun güvenliği için  **UYARI!**

- Tüm plastik poşetleri ve diğer tüm ambalaj malzemelerini çıkarıp atınız veya çocukların ulaşamayacağı bir yerde saklayınız. Boğulma tehlikesi yaratabilir.
- Ürünü, aşımına ve hasar belirtileri bakımından düzenli olarak kontrol ediniz. Ürün hasarlıysa ürünü kullanmayınız ve çocukların ulaşamayacağı bir yerde saklayınız.
- Ürün ancak bir yetişkinin sürekli gözetimi altında kullanılmalıdır.
- Ürüne veya şerhine zarar vermemeyiniz. Boyna dolanarak boğulma tehlikesine yol açabilir.

PARÇALAR:

Ürün kutusu aşağıdakileri içerir:
24 düğme
2 resimli kart
1 küp (kap + kapak)

NASIL OYNANIR:

SERBEST OYUN

Oyun, kapağında 9 adet delik bulunan bir küp ve 24 adet renkli düğmeyle oynanır. Çocuk düğmeleri deliklere yerleştirip serbest kompozisyonlar oluşturabilir veya üst üste dizerek kulürleri yapabilir.

RESİMLERİ TAKIP EDİN

Resimli kartı kübün kapağına yerleştirin. İstedğinizin tarafı seçebilirsiniz (kalp veya ay). Ardından, ilgili renklerdeki düğmeleri 9 adet deliğe geçirerek resmi tamamlayın.

DOKUZ DELİK

Dokuz Delik iki kişilik bir oyundur

Oyun iki aşamaya ayrılır:

- Konum aşaması
- Hareket aşaması

1. Hazırlık

- Üzerinde yatay ve dikey çizgilerden 3x3'lük bir ağ oluşturulmuş kartı kübün kapağına yerleştirin
- Her oyuncu bir renk seçer ve 3 adet piyon alır
- Oyuna kimin başlayacağına karar verilir.

2. Konum aşaması

- Oyuncular sırayla oynar.
- Oyuncular sırayla tahtadaki boş bir alana birer piyon yerleştirir.
- Altı piyon da tahtaya yerleştirilene kadar piyonlar hareket edemez.
- Her iki oyuncu da üçer adet piyonu tahtaya yerleştirdiğinde konum aşaması sonlanır.

3. Hareket aşaması

- Her oyuncu bir turda yalnızca bir adet piyonu hareket ettirebilir.
- Bir piyon, tahta üzerindeki yatay ve dikey çizgileri takip ederek bir yanda bulunan boş bir alana hareket ettirilebilir.
- Piyonlar çapraz hareket edemez.
- Piyonlar tahtadan kaldırılamaz.

4. Kazanma koşulları

Üç adet piyonu yatay veya dikey çizgiler üzerinde yan yana ilk yerleştirmeyi başaran oyuncu kazanır.

Çapraz çizgiler kazanma koşulunu yerine getirmez. Oyuncular konum veya hareket aşamalarında kazanabilirler.

Bir oyuncu üç adet piyonu hizaladığında oyun sona erer.

ÜÇ TAŞ

Üç Taş iki kişilik bir oyundur

1. Hazırlık

- Oyunu hazırlamak için 3x3'lük ağı kübün kapağına yerleştirin
- Her oyuncu bir renk seçer ve 6 adet piyon alır
- Oyuna kimin başlayacağına karar verilir.

2. Oyun nasıl oynanır

- Oyuncular sırayla oynar.
- Sıraı gelen oyuncuc piyonlarından birini tahtadaki boş bir deliğe yerleştirir.
- Piyonlar yerleştirildikten sonra hareket ettirilemez veya kaldırılamazlar.
- Oyunu, oyuncuların biri kazanana veya tüm kareler dolana kadar devam eder.

3. Kazanma koşulları

Kendi ringinden üç piyonu aşağıdaki sıralardan biriyile yerleştirmeyi başaran ilk oyuncu oyuncu kazanır:

- Yatay
- Dikey
- Çapraz

Tüm kareler dolmuş ve hiçbir oyuncu kazanan bir dizilim oluşturamamışsa oyun berabere sonlanır.

BAKIM VE ONARIM

Ürünü suyla hafif nemlendirilmiş bir bezle temizleyin.

Deterjan veya çözücü maddeler kullanılarak temizlemeyiniz.

Kullanılmadığı zamanlarda, ürünü si, toz ve nem kaynaklarından uzakta saklayınız.

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΟΔΗΓΩΝ

Ηλικία: 1 – 99 ετών

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΦΥΛΑΣΤΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ:

Για την ασφάλεια του παιδιού σας:  **ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ!**

- Πριν από τη χρήση αφαιρέστε και πετάξτε τυχόν πλαστικές σακούλες και όλα τα υλικά συσκευασίας του προϊόντος ή κρατήστε τα μακριά από το παιδί. Κίνδυνος ασφυξίας.
- Ελέγχετε τακτικά το παιχνίδι για σημάδια φθοράς και ζημιών και βεβαιωθείτε ότι έχει συναρμολογηθεί σωστά. Σε περίπτωση φθοράς σε οποιοδήποτε μέρος του προϊόντος, μην το χρησιμοποιείτε και φυλάξτε το μακριά από το παιδί.
- Το παιχνίδι πρέπει να χρησιμοποιείται υπό την επίβλεψη ενός ενήλικα.
- Μην προσέχετε κορόδονα ή μάντες στο παιχνίδι. Κίνδυνος στραγγαλισμού.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

Μέσα στο κουτί το προϊόντος υπάρχουν:
24 κομμάτια
2 οικονομογραφημένες κάρτες
1 κύβος (δοχείο + καπάκι)

ΠΩΣ ΠΑΙΖΑΙΤΕ:

ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι αποτελείται από έναν κύβο με 9 τρύπες στο καπάκι και 24 χρωματιστά κομμάτια. Το παιδί μπορεί να χρησιμοποιήσει τα κομμάτια και να τα τοποθετήσει στις τρύπες για να δημιουργήσει ελεύθερες συνθέσεις ή να τα στοιβάζει για να χτίσει πύργους.

ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΙΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

Τοποθετήστε την οικονομογραφημένη κάρτα στο καπάκι του κύβου, επιλέγοντας την επιθυμητή πλευρά (καρδιά ή φεγγάρι) και, στη συνέχεια, ολοκληρώστε την οικονομογράφηση τοποθετώντας τα κομμάτια του αντίστοιχου χρώματος στις 9 τρύπες.

ΕΝΝΕΑ ΤΡΥΠΕΣ

Το Nine Holes είναι ένα παιχνίδι για δύο παίκτες

Το παιχνίδι αποτελείται σε δύο φάσεις:
- Φάση τοποθέτησης
- Φάση κίνησης.

1. Προετοιμασία

- Τοποθετήστε την πλακέτα με το πλέγμα 3x3 που συνδέεται με οριζόντιες και κάθετες γραμμές στο καπάκι του κύβου
- Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει 3 πόνια
- Καθορίστε ποιος θα ξεκινήσει το παιχνίδι.

2. Φάση τοποθέτησης

- Οι παίκτες εναλλάσσονται.
- Σε κάθε γύρο, ο παίκτης τοποθετεί ένα πόνι σε οποιοδήποτε ελεύθερο σημείο του ταμπλό. Τα πόνια δεν μπορούν να μετακινηθούν μέχρι να τοποθετηθούν και τα έξι πόνια.
- Η φάση τοποθέτησης ολοκληρώνεται όταν και οι δύο παίκτες έχουν τοποθετήσει και τα τρία πόνια τους.

3. Φάση κίνησης

- Ξεκινώντας από τον παίκτη του οποίου είναι η σειρά, κάθε παίκτης μπορεί να μετακινήσει μόνο ένα πόνι ανά γύρο.
- Ένα πόνι μπορεί να μετακινηθεί σε ένα ελεύθερο γειτονικό σημείο, ακολουθώντας τις οριζόντιες ή κάθετες γραμμές του ταμπλό.
- Οι διαγώνιες κινήσεις δεν επιτρέπονται.
- Τα πόνια δεν μπορούν να αφαιρεθούν από το ταμπλό.

4. Πώς να κερδίζετε

Ο παίκτης που θα καταφέρει πρώτος να τοποθετήσει τρία πόνια σε ευθεία, οριζόντια ή κάθετη γραμμή κερδίζει.

Οι διαγώνιες είναι άκυρες.
Η νίκη μπορεί να επιτευχθεί είτε κατά τη φάση της τοποθέτησης είτε κατά τη φάση της κίνησης. Το παιχνίδι τελειώνει αμέσως όταν ένας παίκτης κάνει έναν νικηφόρο συνδυασμό τριών ευθυγραμμισμένων πονιών.

TRIS

Το Tris είναι ένα παιχνίδι για δύο παίκτες

1. Προετοιμασία

- Τοποθετήστε την πλακέτα με το πλέγμα 3x3 πάνω στο καπάκι του κύβου.
- Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει 6 πόνια
- Καθορίστε ποιος θα ξεκινήσει το παιχνίδι.

2. Εξέλιξη του παιχνιδιού

- Οι παίκτες εναλλάσσονται.
- Σε κάθε γύρο, ο παίκτης τοποθετεί ένα από τα πόνια του σε μια κενή τρύπα στο ταμπλό.
- Αφού τοποθετηθεί, το πόνι δεν μπορεί να μετακινήθεί ή να αφαιρεθεί.
- Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να κερδίσει ένας από τους παίκτες ή να καταληφθούν όλα τα τετράγωνα.

3. Πώς να κερδίζετε

Ο παίκτης που θα καταφέρει πρώτος να τοποθετήσει τρία πόνια του χρώματός του σε μια γραμμή κερδίζει με έναν από τους ακόλουθους τρόπους:

- Οριζόντια
- Κάθετα
- Διαγώνια

Εάν όλα τα τετράγωνα είναι κατειλημμένα και κανένας παίκτης δεν έχει επιτύχει νικηφόρο συνδυασμό, το παιχνίδι λήγει ισοπαλία.

ΦΡΟΝΤΙΔΑ ΚΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ

Καθαρίστε το παιχνίδι με ένα πανί ελαφρώς βρεγμένο με νερό.

Μην χρησιμοποιείτε διαλύτες ή απορρυπαντικά.

Όταν δεν χρησιμοποιείται, φυλάξτε το παιχνίδι σε ένα χώρο προστατευμένο από πηγές θερμότητας, σκόνη και υγρασία.

ІНСТРУКЦІЯ З ВИКОРИСТАННЯ

Вік: 1-99 років

ПРОЧИТАЙТЕ ПЕРЕД ВИКОРИСТАННЯМ ТА ЗБЕРЕЖІТЬ ДЛЯ ПОДАЛЬШОГО ЗАСТОСУВАННЯ

ПОПЕРЕДЖЕННЯ:

Для безпеки вашої дитини:  **УВАГА!**

- Зніміть пласикові пакети та всі елементи упаковки виробу та викиньте їх або зберігайте подаль від дітей. небезпека удушження.
- Регулярно перевіряйте стан зношення виробу та наявність пошкоджень. У разі пошкодження не використовуйте іграшку та тримайте її подаль від дітей.
- Використовуйте іграшку під постійним наглядом дорослого.
- Не приєднуйте до іграшки петлі або зв'язки. Існує небезпека удушження.

КОМПОНЕНТИ:

Усередині коробки можна знайти:

24 гудзики
2 ілюстровані планшети
1 куб (контейнер + кришка)

СПОСІБ ГРИ: ГРА У ВІЛЬНОМУ РЕЖИМІ

В склад гри вводять: куб з 9 отворами на кришці та 24 кольорові гудзики. Дитина може вставляти гудзики в отвори, комбінуючи їх на власний розсуд, або складати їх у стоси, щоб побудувати вежі.

СЛІДУЙТЕ ЗА ІЛЮСТРАЦІЯМИ

Покладіть ілюстрований планшет на кришку куба, вибравши бажану сторону (серце або миська) для гри, а потім доповніть зображення, вставляючи гудзики відповідного кольору в 9 отворів.

РЕЖИМ «NINE HOLES»

«Nine Holes» — гра для двох гравців.

Вона проходить у два етапи:

- розміщення;
- рух.

1. Підготовка

- Помістіть планшет з клітинками 3х3, з'єднаними горизонтальними та вертикальними лініями, на кришку куба.
- Кожен гравець обирає колір і бере 3 фішки.
- Визначте, хто буде першим гравцем.

2. Фаза розміщення

- Гравець робить хід по черзі.
- Під час кожного ходу гравець ставить фішку на будь-яке вільне місце на ігровому полі.
- Фішки не можна переміщати, поки всі шість фішок не будуть розставлені.
- Фаза розміщення закінчується, як тільки обидва гравці розмістили всі три свої фішки.

3. Фаза руху

- Починаючи з першого гравця, кожен із гравців може перемістити лише одну фішку за хід.
- Фішку можна перемістити на сусідню вільну клітинку, рухаючись по горизонтальних або вертикальних лініях на планшеті.
- Рухатися по діагоналі не можна.
- Фішки не можна знімати з ігрового поля.

4. Визначення переможця

Перемагає той гравець, який першим виставить три фішки в пряму лінію — горизонтальну або вертикальну.

Лінії по діагоналі не зараховуються.

Здобути перемогу в гри можна як під час фази розміщення, так і під час фази руху.

Гра закінчується одразу після того, як гравець складе вигравшу комбінацію з трьох однаково розміщених на лінії фішок.

ХРЕСТИКИ-НУЛІКИ

Хрестики-нуліки — гра для двох гравців

1. Підготовка

- Розмістіть планшет із клітинками 3х3 на кришці куба.

- Кожен гравець обирає колір і бере 6 фішок.

- Визначте, хто буде починати гру.

2. Перебіг руху

- Гравець робить хід по черзі.
- Під час кожного ходу гравець кладе одну зі своїх фішок у порожню клітинку на ігровому планшеті.
- Щойно фішку розміщено, її не можна буде перемістити або зняти з планшета.
- Гра триває до тих пір, поки один з гравців не виграє або поки не будуть зайняті всі клітинки.

3. Визначення переможця

Гравець, якому першому вдається виставити три фішки одного вибраного кольору в лінію, перемагає одним з наступних способів:

- по горизонталі;
- по вертикалі;
- по діагоналі.

Якщо всі клітинки заповнені, але жоден гравець не отримав вигравшої комбінації, гра закінчується внічию.

ЧИЩЕННЯ ТА ДОГЛЯД ЗА ІГРАШКОЮ

Чистіть іграшку зволоженою у воді м'якою ганчіркою.

Не використовуйте розчинники або миючі засоби.

Коли виріб не використовується, зберігайте його подаль від джерел тепла та в захищеному від пилу та вологні місці.

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

Возраст использования: 1–99 лет

ПРОЧИТАЙТЕ ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ И ХРАНИТЕ ДЛЯ БУДУЩЕГО ПРИМЕНЕНИЯ

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ:

В целях обеспечения безопасности ребенка:  **ВНИМАНИЕ!**

- Перед использованием снимите с изделия полиэтиленовые пакеты и другие элементы упаковки и держите их в недоступном для детей месте. Существует опасность удушья.
- Регулярно проверяйте изделие на износ или возможные поломки. В случае повреждения не используйте игрушку и держите ее в недоступном для детей месте.
- Используйте игрушку следует только под постоянным присмотром взрослого.
- Не привязывайте к игрушке шнуры или ленточки. Существует риск удушья.

КОМПОНЕНТЫ:

Внутри коробки находятся:
24 чюпки
2 иллюстрированных планшета
1 куб (контейнер + крышка)

РЕЖИМЫ ИГРУШКИ:

СВОБОДНАЯ ИГРА

В состав игры входит: куб с 9 отверстиями на крышке и 24 цветные жюкночки. Ребенок может вставлять жюкночки в отверстия, комбинируя их по своему усмотрению, или складывать их в стопки, строя башни.

СЛЕДУЙТЕ РИСУНКАМ НА ПЛАНШЕТАХ

Положите иллюстрированный планшет на крышку куба, выбрав желаемую сторону (сердце или луна) для игры, а затем дополните рисунок, вставляя жюкночки соответствующего цвета в 9 отверстий.

РЕЖИМ «ДЕВЯТЬ ОТВЕРСТИЙ»

«Девять отверстий» — это игра