



# ИНСТРУКЦИИ ЗА УПОТРЕБА

# САФАРИ В АФРИКА

## Игра за памет и наблюдателност

## СЕМЕЙНА ОБРАЗОВАТЕЛНА ИГРА

**Детска възраст: 4+ години**

**Брой играчи: 2 – 4**

### **Съдържание на опаковката:**

- 4 карти с джип за сафари
- 4 карти "финал"
- 20 карти с животни
- 24 карти снимки на животни
- 4 пионки
- малка книжка с интересни факти за 20 животни
- инструкции за употреба

### **ВАЖНА ИНФОРМАЦИЯ:**

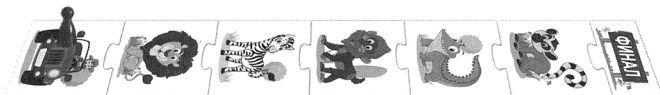
- Тази играчка е подходяща за деца на възраст 4+ години.
- **Внимание!** Неподходящо за деца под тригодишна възраст. Съдържа малки части, които при поглъщане могат да доведат до задавяне.
- Премахнете всички опаковъчни елементи, преди да предоставите на детето.
- Моля, запазете тези инструкции за бъдещи справки.
- Цветовете на играта може да се различават от показаните върху опаковката.

Стани участник във вълнуващо сафари в Африка и направи снимки на интересните животни, които живеят там. Потърси животните, които са част от игралното ти поле, за да им направиш снимки и да стигнеш до финала. Забавна детска игра, в която децата развиват своята памет, докато се опитват да запомнят къде са снимките на животните.

### **Как се играе?**

1. Разбъркайте картите със снимките и ги поставете с лицевата част надолу в 4 реда по 6 карти.
2. Всеки играч избира карта с джип за сафари, както и карта „финал“ и пионка от същия цвят.
3. Всеки играч избира по 5 карти с животни и отделя останалите настрана. Когато има по-малък брой играчи, те могат да решат да играят с повече от 5 карти с животни.

4. Играчът свързва своите карти с животни в произволен ред, заедно с картата с джип за сафари и картата „финал“, и така съставя своето игрално поле.
5. След това играчите поставят пионките си върху картата с джип за сафари, което е началото на играта.
6. Играта започва най-малкият играч и след това продължава по посока на часовниковата стрелка.
7. Целта на играта е играчите да достигнат до картата „финал“, като преди това открият снимките на животните от игралното си поле по реда, по който те са били сглобени.
8. Следвайки своя ред, играчите обръщат по една от снимките. Когато снимката е на животно, което се намира пред пластмасовата пионка на играча, тогава той придвижва пластмасовата си пионка наред с един ход. Когато играчът е избрал карта-снимка, която не е на правилното животно от неговото поле, тогава играчът я обръща и не премества пионката си напред. Всички играчите трябва да запомнят мястото на всяка от отворените снимки.
9. Например, ако игралното табло на играча е както е показано по-долу:



Играчът първо ще трябва да открие снимката на лъва, след това на зебрата и т.н., докато достигне последната карта „финал“

10. Сред картите-снимки на животни, има 4 снимки, на които не са изобразени животни. Когато играч обърне някоя от тях, тогава той не придвижва пионката си напред и е ред на следващия играч.

За да достигнат до картата „финал“ от игралното поле, играчите трябва да обърнат (намерят) всички снимки на животни от техното игрално поле.

11. Първият играч, чиято пионка достигне последната карта „финал“, е победител в играта.

#### **ИНФОРМАЦИЯ ЗА ПОТРЕБИТЕЛИТЕ:**

Играта е произведена в Индия от © FRANK EDUCATIONAL AIDS PVT. LTD, Франк Едюкейшанал, А57, Сектор 64, Ноида 201301, Утар Прадеш, Индия за **Авенди ООД, 1528 София, бул. Искърско шосе 7, телефон за връзка 02/9731181.**

**Thinkle Stars™** и логото на **Thinkle Stars™** са запазени марки на **Авенди ООД.**

**Играчки, които забавляват и стимулират знанията и въображението – [www.thinklestars.com](http://www.thinklestars.com)**

