



80 005 5131

WATERPLAY

Enten
angeln

Catch
the duck



www.big.de



BATTERIEWECHSEL

D: Batteriewechsel. **GB:** Battery exchange. **F:** Changement des piles. **I:** Cambio delle batterie. **NL:** Batterijwisselen. **E:** Cambio de pilas. **P:** Trocar de pilha. **DK:** Batteriveksel. **S:** Batteribyte. **FIN:** Pariojsten vaihto. **N:** Batteriskift. **H:** Elemcsere. **CZ:** Výměna baterie. **PL:** Wymiana baterii. **GR:** Αλλαγή μπαταρίας. **RUS:** Замена батареек. **TR:** Pil deđişimi. **SI:** Zamenjava baterij. **HRV:** Promjena baterija. **SK:** Výmena batérií. **BG:** Смяна на батериите. **RO:** Schimbul bateriilor. **UA:** Заміна акумуляторів.



Smoby Toys España S.L., Poligono Industrial Bassa - Callen Menorca, Apartado de Correos 244, 46190 Ribarroja del Turia Valencia • Simba Toys Italia S.p.A., Strada Statale 32, Km. 23, 860, 28050 Pombia (NO) • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungaria Kft., Vendel Park, Budai u. 4., 2051 Biatorbágy • Smoby Toys SAS, Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude • Simba Toys CZ, spol. s.r.o., Lidická 481, 273 51 Unhořt • Simba Toys Bulgaria, Вносител "Симба Тойс България Еоод, с. Кривина, общ. София, ул. Розова Градина 17, тел-02 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İçerenköy Mahallensi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merk. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / Istanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania S.R.L., 430069 Baia Mare, Dura Str. no 3, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Rütistrasse 14, CH-8952 Schlieren/ZH, Schweiz • Simba Dickie Nordic AS, Hauganveien 293, 3178, Våle, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Toys Rus, 142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение "Триколор", строение 7 • Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontie 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., 42 Chervonotkatska street, Kyiv 02660, Ukraine • Simba India, सिम्बा टॉय इंडिया प्रा. लि. 903, मेहलॉज, सहार प्लाजा कॉम्प्लेक्स, जे. बी. नगर, अहमदाबाद (गु), मुंबई - 400 059, भारत

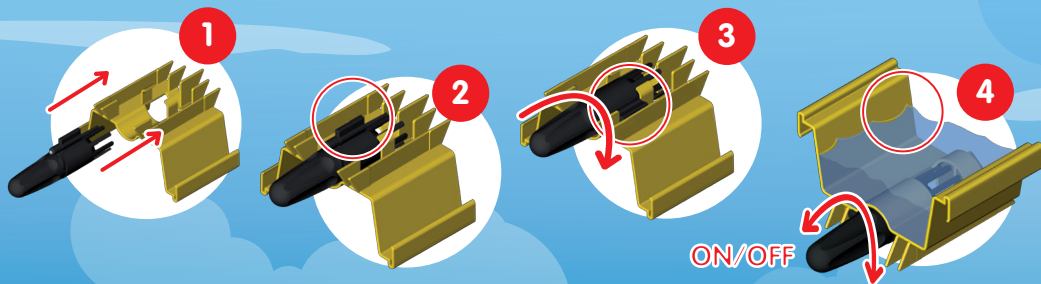
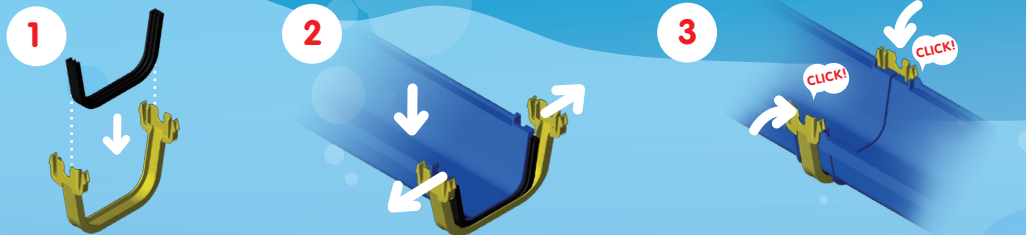


BIG-SPIELWARENFABRIK
GmbH & Co. KG
Ernst-A-Bettag-Allee 10-30
96152 Burghaslach | Germany
Tel. +49(0) 911 - 97 63 - 0
Fax. +49(0) 911 - 97 63 - 222
info@big.de | www.big.de

f BIG-BOBBY-CAR

MONTAGEANLEITUNG

GB: Instructions for assembly **F:** Instructions de montage **I:** Istruzioni di montaggio **NL:** Montagehandleiding **E:** Instrucciones de montaje **P:** Instruções de montagem **DK:** Monteringsvejledning **S:** Konstruktionsanvisning **FIN:** Kokoamisohje **N:** Veiledning for oppbygging **H:** Felépítési utasítás **CZ:** Návod pro sestavení **PL:** Instrukcja montażu **GR:** Οδηγίες συναρμολόγησης **RUS:** Указания по сборке **TR:** Kurulum kılavuzu **SI:** Navodilo za postavitev **HRV:** Uputa za sastavljanje **SK:** Návod na montáž **BG:** Инструкция за монтаж **RO:** Instrucțiunile de montaj **UA:** Вказівки зі встановлення

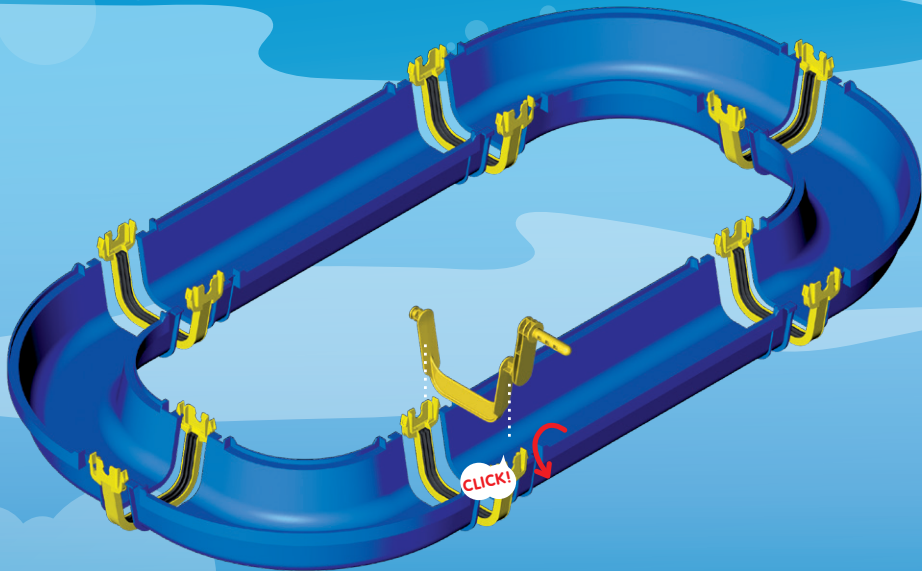




WATERPLAY

*Enten
angeln*

*Catch
the duck*

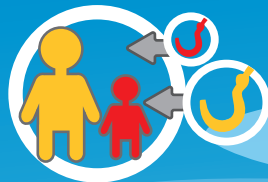




WATERPLAY

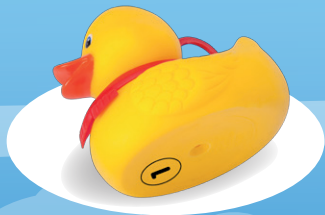
Enten
angeln

Catch
the duck



SPIELREGELN

BIG-Waterplay Enten Angeln ist ein abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Ziel ist es, entweder die meisten Enten oder alternativ die höhere Punktezahl zu angeln, denn jede Ente verbirgt 1 bis 3 Punkte auf der Unterseite. Jüngere Kinder erhalten die Angel mit großem Haken, Ältere die mit kleinem Haken. **Variante 1:** Die Enten schwimmen angetrieben von der Turbine. Die Kinder angeln um die Wette. Wer die meisten Enten fängt, gewinnt. Alternativ ist der Spieler mit der höchsten Punktezahl Sieger. **Variante 2:** Mit der Handturbine erzeugt ein Spieler eine Wasserströmung. Innerhalb einer festgelegten Zeit angelt währenddessen der andere Spieler. Dann wird gewechselt, alle Enten sind wieder im Spiel. Es gewinnt die höchste Punktezahl oder wer die meisten Enten angelt.



VI



V2

GB: BIG Waterplay duck fishing is a varied game of skill with different difficulty levels. The aim is to either fish the most ducks, or, alternatively, get the most points, as with each duck there is a number of points displayed at the bottom. Younger children will get the fishing rod with the large hook, older children will get the one with the small hook. Variant 1: The ducks are swimming driven by the turbine. The children compete at fishing. Whoever catches the most ducks wins. Alternatively, the player with the highest number of points wins. Variant 2: With the hand turbine the player creates a water current. Within a set timeframe the other player is fishing in the meantime. Then places are exchanged and all ducks are in the game again. Whoever has the most points or catches the most ducks wins.

F: La pêche aux canards BIG Waterplay est un jeu d'adresse distrayant offrant plusieurs niveaux de difficulté. Le but est de pêcher le plus de canards possible ou d'obtenir le score le plus élevé, chaque canard valant de 1 à 3 points selon le chiffre marqué sur la face inférieure. Les plus petits jouent avec des cannes à pêche munies d'un grand hameçon et les plus grands avec un petit hameçon. Variante 1 : les canards sont mus par la turbine. Les joueurs s'affrontent directement. Le gagnant est celui qui a pêché le plus de canards ou bien qui a obtenu le score le plus élevé. Variante 2 : l'un des joueurs crée un courant dans l'eau en actionnant la turbine à main. Tandis qu'il actionne la turbine, l'autre joueur pêche pendant une durée préalablement définie. Puis les joueurs changent de rôle et tous les canards sont remis en jeu. Le gagnant est celui qui a pêché le plus de canards ou qui a obtenu le score le plus élevé.

I: BIG-Waterplay Pesca delle Papere è un divertente gioco di abilità che pone diversi livelli di difficoltà. Scopo del gioco è pescare il maggior numero di papere oppure totalizzare il punteggio più alto. Sotto ogni papera è infatti indicato un punteggio da 1 a 3. I bambini più piccoli possono giocare con l'amo di grandi dimensioni, i più grandi con quello piccolo. Versione 1: Le papere nuotano grazie alla turbina, e i bambini cercano di pescarle. Vince chi ne acciappa di più, o in alternativa vince il giocatore con il punteggio più alto. Versione 2: Con l'aiuto della turbina a mano uno dei giocatori genera una corrente d'acqua, mentre un altro giocatore gioca a pescare le papere per un lasso di tempo stabilito. Poi è il turno del giocatore successivo, e tutte le papere vengono rimesse in gioco. Vince chi totalizza il punteggio più alto o pesca il maggior numero di papere.

NL: BIG-Waterplay Eendjes hengelen is een afwisselingsrijk handigheidsspel met verschillende moeilijkheidsgraden. Doel is om of de meeste eendjes of als alternatief het hoogste aantal punten te hengelen, want elke eend heeft 1 tot 3 punten op zijn onderkant. Jongere kinderen krijgen de hengels met een grote, oudere die met een kleine haak. Variant 1: De eendjes zwemmen aangedreven door de turbine. De kinderen hengelen om het hardst. Wie de

meeste eenden vangt, wint. Als alternatief is de speler met het hoogste aantal punten winnaar. Variant 2: Met de handturbine wekt een speler een stroming in het water op. Binnen een vastgelegde tijd hengelt ondertussen de andere speler. Dan wordt er gewisseld, alle eendjes zijn weer in het spel. Wie het hoogste aantal punten heeft of wie de meeste eenden hengelt wint.

E: Pescar patitos BIG-Waterplay es un entretenido juego de habilidad con varios niveles de dificultad. El objetivo es pescar el mayor número de patitos o bien alcanzar la máxima puntuación posible, pues cada patito oculta de 1 hasta 3 puntos en el lado inferior. Los niños pequeños pescan con anzuelo grande, los adultos con anzuelo pequeño. Variante 1: los patitos nadan impulsados por la turbina. Los niños compiten entre ellos. Gana el que pesca más patitos. Como alternativa gana el jugador con la puntuación más elevada. Variante 2: con la turbina manual uno de los jugadores genera una corriente de agua. Mientras tanto el otro jugador pesca durante un periodo de tiempo predeterminado. Entonces se intercambian los papeles y todos los patitos entran de nuevo en juego. Gana quien alcanza la puntuación más elevada o quien pesca el mayor número de patitos.

P: O jogo aquático da BIG-Waterplay "Vamos pescar patos" é um jogo de destreza bastante flexível que apresenta diferentes graus de dificuldade. O objetivo deste jogo é pescar o maior número de patos ou, em alternativa, pescar o maior número de pontos, visto que cada pato possui uma pontuação de 1 a 3 na sua parte de baixo. As crianças mais novas obtêm as canas com os anzóis grandes, as crianças mais velhas, por sua vez, as canas com os anzóis mais pequenos. Variante 1: os patos nadam movidos pela turbina. As crianças pescam por aposta. Quem pescar o maior número de patos ganha. Como alternativa o vencedor é aquele que pescar o maior número de pontos. Variante 2: com a turbina manual um dos jogadores forma uma corrente de água. Num intervalo de tempo predefinido o outro jogador começa a pescar. Depois dá-se a troca de posições, todos os patos entram novamente em jogo. Ganha o jogo quem tiver o maior número de pontos ou quem pescar o maior número de patos.

DK: BIG-Waterplay fiske ænder spil er et afvekslingsrigt behændighedsspil med forskellige sværhedsgrader. Det gælder om, at fiske de fleste ænder eller alternativt, at få de fleste point, for hver and har gemmer 1 til 3 point på undersiden. Yngre børn får fiskestænger med store kroge og ældre børn med små kroge. Variant 1: Ænderne svømmer ved hjælp af en turbine. Børnene spiller mod hinanden. Den der fisker de fleste ænder, vinder. Alternativt vinder spilleren med de fleste point. Variant 2: En spiller skaber en strømning i vandet med håndturbinen. Imens fisker den anden spiller inden for en fastlagt tid. Derefter skifter man, alle ænder er igen med i spillet. Den med de fleste point eller med de fleste ænder vinder. **S:** BIG-Waterplay Fiska Ankor är ett omväxlande skicklighetsspel med olika svårighetsgrader. Målet är att antingen få flest ankor eller det högsta antalet poäng, för varje anka gömmer 1 till 3 poäng på undersidan. Yngre barn får spön med en stor krok, äldre med en liten krok. Variant 1: Ankorna simmar runt drivna av turbinen. Barnen fiskar i kapp. Den som får flest ankor, har vunnit. Alternativt vinner spelaren med flest poäng. Variant 2: En spelare får med handturbinen vattnet att strömma. Under tiden fiskar den andra spelaren en viss tid. Sedan byter man, alla ankorna är med i spelet igen. Den vinner som har flest poäng eller som har fångat flest ankor.

FIN: BIG-Waterplay-anikkaonginta on vaihteleva taitopeli, jossa on erilaisia vaikeusasteita. Tavoitteena on onkia joko eniten ankoja tai vaihtoehtoisesti suurempi pistemäärä, koska jokaisen ankan pohjassa on 1 – 3 pistettä. Nuoremmat lapset saavat suuremmalla koukulla varustetut onget, vanhemmat pienemmällä koukulla varustetut. Versio 1: Ankat uiivat turbiinin vauhdittamana. Lapset onkivat kilpaa. Eniten ankoja onkinut voittoa. Vaihtoehtoisesti voittoa on eniten pisteitä kerännyt pelaaja. Versio 2: Yksi pelaajista luo vesivirtauksen käsiturbiinin avulla. Toinen pelaaja onkii tämän aikana määrätyn ajan verran. Sitten vaihdetaan paikkoja, kaikki ankat ovat jälleen pelissä. Korkemman pistemäärän saanut tai eniten ankoja onkinut voittoa.

N: BIG-Waterplay Fang Endene er et morsomt spill med forskjellige vanskelighetsgrader. Målet er å fange flest ender eller eventuelt den høyeste poengsummen – for hver and skjuler 1 – 3 poeng på undersiden. De yngste deltakerne får stenger med store kroker, de litt eldre stenger med små kroker. Variant 1: Turbinen får endene til å svømme rundt. Barna fanger så mange ender de klarer. Den som får flest ender har vunnet. Alternativt vinner den spilleren som har flest poeng. Variant 2: En av spillerne lager bølger i vannet med håndturbinen mens den andre spilleren prøver å fange endene i et bestemt tidsrom. Når det så byttes, er alle endene med igjen. Spilleren med høyest antall poeng - eller flest ender - har vunnet.

H: A BIG-Waterplay Enten Angeln (Kacsahalászat) változatos ügyességi játék különböző nehézségi fokozatokkal. A cél az, hogy a játékos vagy a legtöbb kacsát halássza ki, vagy pedig a legmagasabb pontszámot érje el, mert minden kacsá is részén egy 1 - 3 közötti szám található. A fiatalabb gyermekek nagyobb kampóval, az idősebbek kisebb kampóval felszerelt horgot kapnak. 1. változat: A kacsák a turbina meghajtásával úszkálnak. A gyermekek versenyt horgásznak. Aki a legtöbb kacsát fogja, az nyer. Alternatív módon a legmagasabb pontszámot elérő játékos nyer. 2. változat: Egy játékos a kézi turbinával áramlásba hozza a vizet. A másik játékos eközben meghatározott ideig horgászik. Ezután váltják egymást, és ismét játékban van minden kacsá. A legmagasabb pontszámot elérő vagy a legtöbb kacsát kifog játékos nyer.

CZ: BIG-Waterplay chytání kachniček na udici je rozmanitá hra na procvicování obratnosti s různými stupni obtížnosti. Cílem je ulovit na udici buď nejvyšší počet kachniček, nebo nasbírat vyšší počet bodů, protože každá kachnička má ukryté na spodní straně 1 až 3 body. Mladší děti dostanou udici s velkým háčkem, větší s malým háčkem. Varianta 1: Kachničky plavou poháněné turbínou. Děti chytají kachničky o závod. Vyhrává ten, kdo chytne nejvíce kachniček. Při další variantě vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Varianta 2: Pomocí ruční turbíny vytváří hráč vodní proud. Po určenou dobu chytá mezikit druhý hráč kachničky na udici. Poté se hráči vymění a ve hře jsou opět všechny kachničky. Vyhrává ten, kdo získal nejvyšší počet bodů nebo ten, kdo chytí nejvíce kachniček.

PL: BIG-Waterplay Enten Angeln jest urozmaiconą gra zręcznościową z różnymi stopniami trudności. Celem jest albo złowienie większości kaczek, albo uzyskanie większej ilości punktów, ponieważ każda kaczka ukrywa od 1 do 3 punktów na stronie spodniej. Młodsze dzieci dostają wędkę z większym hakiem, a starsze – z mniejszym. Wariant 1: Kaczki płyną napędzane przez turbinę. Dzieci łowią na wyciągi. Wygrywa ten, kto złapie więcej kaczek.

Альтернативно збільшують частіше грати з більшою кількістю пунктів. Варіант 2: За допомогою турбини ряснішої грати виволоjuje праг водно. Одночасно ж в окреслений часі грати є другий грат. Вовчас наступе зміна грати, знову всі грати грати в грат. Вигриває тен о більшої кількості пунктів луб з більшою кількістю зловлюваних качек.

GR: Το παιχνίδι BIG-Waterplay φαρεούνας πάτιες είναι ένα διασκεδαστικό ποικίλομορφο παιχνίδι επιδειξιότητας με διάφορες βαθμίδες δυσκολίας. Στόχος του παιχνιδιού είναι να φαρεούτον οι περισσότερες πάτιες ή εναλλακτικά ο μεγαλύτερος αριθμός πόντων, διότι κάθε πάτια κρύβει από την κάτω πλευρά της 1 έως 3 πόντους. Τα μικρότερα παιδιά παίρνουν το καλάμι με το μεγαλύτερο αγκυρίκι και τα μεγαλύτερα με το μικρότερο αγκυρίκι. Παράλληλη 1: Οι πάτιες κολληθούν παρασέρχόμενες από την τουρλίνα. Τα παιδιά φαρεούον για να κερδίσουν το παιχνίδι. Όλοιο παίδι πιάσει τις περισσότερες πάτιες κερδίζει. Εναλλακτικά νικήτρια μπορεί να είναι αυτό το παίδι που έπιασε τους περισσότερους πόντους. Παράλληλη 2: Ένα παίχτης δημιουργεί με τη χειροκίνητη τουρλίνα ροή νερού. Αυτόχρονα και μέσα σε καθορισμένο χρόνο φαρεούει ο άλλος παίχτης. Αφού περάσει ο καθορισμένος χρόνος γίνεται αλλαγή, όλες οι πάτιες είναι πάλι μέσα στο παιχνίδι. Κερδίζει ο μεγαλύτερος αριθμός πόντων ή όποιος φαρέψει τις περισσότερες πάτιες.

RUS: Игра на воде BIG Waterplay «Поймай утёнка» — это увлекательная игра на ловкость, с различными уровнями сложности. Цель игры: или поймать на удочку как можно больше утят, или, как вариант, набрать как можно больше очков (у каждого утенка с нижней стороны имеется цифра от 1 до 3 очков). Малыши получают для ловли утят удочки с большим крючком, дети постарше ловят на маленький крючок. Вариант 1: Утята плывут по воде, которая течет под действием турбины. Дети ловят их, соревнуясь между собой. Выигрывает тот, кто поймает больше утят. Как вариант, побеждает тот игрок, который набрал наибольшее число очков. Вариант 2: Один из игроков создает течение воды с помощью ручной турбины. В течение времени, о длительности которого игроки договариваются, другой игрок ловит утят на удочку. Затем игроки меняются, а все утята возвращаются в игру. Выигрывает тот, кто набрал больше очков или поймал больше утят.

TR: BIG-Waterplay Ordek Avı, farklı zorluk dereceleri olan çok değişik bir beceri oyunudur. Hedef, en çok ördeği veya alternatif olarak en yüksek puan avlamaktır, çünkü her ördeğin altında 1 ile 3 arasında puan gizlenmektedir. Daha küçük çocuklar büyük ve daha ileri yaşta kişiler ise küçük kancalı olmalı iile kullanır. Seçenek 1: Ordekler, türbin yardımıyla yüzmektedir. Çocuklar av yapısı gerçekleştirir. En çok ördek avlayan, kazanır. Alternatif olarak da en yüksek puanı elde eden kişi kazanır. Seçenek 2: El türbini ile bir oyuncu bir su akımı yaratır. Belirlenen bir süre içerisinde bir diğer oyuncu avlar. Ondan sonra değiştirilir, tüm ördekler tekrar oyuna alınır. En yüksek puanı alan ya da en çok ördek avlayan kazanır.

HRV: BIG-Waterplay lov na gosi je zanimiva spretnostna igra z različnimi težavnostmi stopnjami. Cilj je uloviti največ gosi ali pa zbrati najviše število točk, saj pod vsako gosjo najdete od 1 do 3 točke. Mlajši otroci naj lovijo goske z večjimi trnki, starejši pa z manjšimi. 1. različica: Plavajoče gosi poganjajo turbina. Otroci lovijo gosi in kdor jih ujame največ, zmagava. Zmagovalec pa je lahko tudi tisti, ki zbere najviše število točk. 2. različica: Igralec z ročno turbino ustvarja vodni tok. Med tem drugi igralci lovijo gosi točno določen čas. Nato se igralci zamenjajo tako, da so vse gosi znova v igri. Zmaga tisti, ki zbere največ točk ali pa največ gosi.

SK: BIG-Waterplay igra „Ulovi patku“ šarolika je arkadna igra s različitim razinama težina. Cilj je upecati ili više pataka ili, alternativno, više bodova, jer svaka patka nosi od 1 do 3 boda koji su prikazani na donjoj strani patke. Mlada djeca dobivaju veće udice, a starija manje. Varijanta 1: Patke koje plivaju tjera turbina. Djeca se natječu u pecanju. Onaj tko ulovi više pataka, pobjeđuje. Druga mogućnost je da je pobjednik igrač s najvećim brojem bodova. Varijanta 2: Igrač stvara vodenu struju pomoću ručne turbine. U međuvremenu drugi igrač peca. Tada igrači mijenjaju mjesta, a sve patke ponovno su u igri. Pobjeđuje najveći broj bodova ili više upecanih pataka.

BG: BIG-Waterplay – chytanie kačičiek na udicu je peštrá hra na previčovanie obratnosti s rôznymi stupňami náročnosti. Cieľom je buď uloviť na udicu čo najvyšší počet kačičiek, alebo nazbierať vyšší počet bodov, pretože každá kačička má na spodnej strane ukryté 1 až 3 body. Mladšie deti dostanu udicu s veľkým háčikom, staršie s malým háčikom.

Variant 1: Kačičky plávajú poháňané turbínou. Deti chytajú kačičky o závod. Vyhráva ten, kto chyti čo najviac kačičiek. Pri ďalšom variante vyháva hráč s najvyšším počtom bodov. Variant 2: Pomocou ručnej turbíny vytvára hráč vodný prúd. Medzitým druhý hráč chytá v určenom čase kačičky na udicu. Potom sa hráči vymenia a v hre sú opäť všetky kačičky. Vyháva ten, kto získal najvyšší počet bodov alebo ten, kto chytil najviac kačičiek.

RO: Pescuitul de rătuște BIG-Waterplay este un joc de îndemănare interesant și variat cu diferite trepte de dificultate. Scopul este să pescuiești sau cele mai multe rătuște, sau, alternativ, cel mai mare număr de puncte, pentru că sub fiecare rătușcă se ascunde un număr de puncte de la 1 la 3. Copiii mai mici primesc undița cu cârligul mare copiii mai mari cea cu cârligul mic. Varianta 1: Rătuștele înoată acționate de turbină. Copiii pescuiesc în concurs. Câștigă cine prinde cele mai multe rătuște. Alternativ, câștigă jucătorul cu cel mai mare număr de puncte. Varianta 2: Unul dintre jucători produce un curent de apă cu turbina manuală. Într-un interval de timp stabilit, celălalt jucător pescuiește. Apoi se schimbă rolurile și toate rățele sunt introduse din nou în joc. Câștigă numărul maxim de puncte sau cele mai multe rătuște.

UA: Гра на воді BIG Waterplay «Спіймай каченя» — це захоплююча гра на спритність, з різними рівнями складності. Мета гри: або спіймати на вудочку якнайбільше каченят, або, як варіант, набрати якнайбільше очок (кожне каченя має знизу цифру від 1 до 3 очок). Малюки отримують для ловлі каченят вудочки з великим гачком, старші діти ловлять на маленький гачок. Варіант 1: Каченята плывуть по воді, яка тече під дією турбіни. Діти ловлять їх, змагаючись один з одним. Виграє той, хто спіймає більше каченят. Як варіант, перемагає той гравець, який набрав найбільше очок. Варіант 2: Один з гравців створює течію води за допомогою ручної турбіни. Протягом часу, про який гравці домовляються, інший гравець ловить каченят на вудочку. Потім гравці міняються, а всі каченята повертаються до гри. Виграє той, хто набрав найбільше очок або спіймав найбільше каченят.