

3. Neem een bakje met water. Zuig wat water op met behulp van de pipet (Fig. 3).

4. Druk op de pipet om wat water in de mond van de kameel te doen (in de houder in de onderlip van de kameel - Fig 4).

Opgelet: voor een optimale spuugkracht het water in de onderlip van de kameel niet hoger vullen dan het vierkante merkteken aan de rechterkant van de kop (Fig. 5).

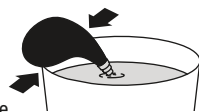


Fig. 3

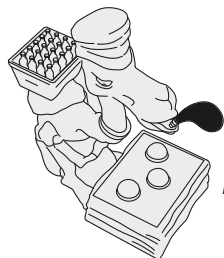


Fig. 4

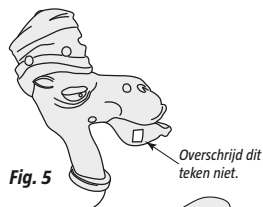


Fig. 5

5. Kies het aantal spelers door de knop op de zijkant te verschuiven op 1, 2, 3 of 4 (Fig. 6).

«1» = Functie 1 speler «2» = Functie 2 spelers

«3» = Functie 3 spelers «4» = Functie 4 spelers

6. Zet de schakelaar op 'ON' om het spel te starten. De kameel zal een beetje water spuwen wanneer het spel start.

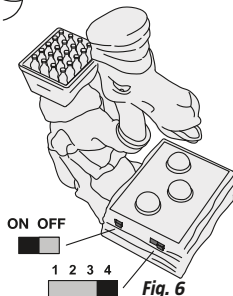


Fig. 6

Het Spel Spelen:

De spelers gaan om de beurt de 3 uitdagingen van Kameeltje Spuug aan:

1. De eerste uitdaging - balletje-balletje raadspel: ①

Het linker lampje knippert rood om de start van de eerste uitdaging aan te geven. De speler die begint, drukt op de rode knop om te starten.

Hij moet de lichtjes volgen en raden welk lichtje als laatste heeft gebrand.

De speler maakt zijn keuze door op het rode, gele of groene lichtknopje te drukken dat volgens hem het laatst heeft gebrand.

- Als de speler zich vergist, zal de kameel spuwen.
- Als de speler het juiste lichtje kiest, laat de kameel een overwinningsgeluid horen (= het geluid van een flesje dat geopend wordt) en mag de speler een flesje uit de krat nemen.

Nu is de tweede speler aan de beurt. Deze speelt hetzelfde spel als speler 1.

Daarna volgen spelers 3 en 4.

2. De tweede uitdaging – geheugenspel: ②

Wanneer alle spelers de eerste uitdaging hebben gespeeld, knippert het lichtje in het midden geel om de start van de tweede uitdaging aan te geven.

De speler die begon bij de eerste uitdaging, drukt op de gele knop om aan de tweede uitdaging te beginnen.

Het lampje gaat branden en er start een lichtreeks (twee lichtjes lichten in een bepaalde volgorde op). De speler moet de volgorde onthouden en nadoen door op de overeenkomstige twee knoppen te drukken.

- Slaagt hij hier in dan klinkt een "biep biep" geluid en zal Kameeltje Spuug het middelste lichtje laten knipperen om aan te geven dat de volgende speler aan de beurt is. Hij of zij moet nu drie lichtjes onthouden in plaats van twee! Spelers spelen om de beurt en de lichtreeks wordt steeds langer (de eerste speler moet twee lichtjes onthouden, de tweede drie lichtjes, enzovoort).

- De kameel spuwt op de eerste speler die zich vergist en de andere spelers mogen vervolgens elks een flesje uit de krat nemen.

3. De derde uitdaging – snelheidsspel: ③

Wanneer de tweede uitdaging is afgelopen, knippert het rechter lampje groen om de start van de derde uitdaging aan te geven. De speler die begon bij de eerste uitdagingen, drukt op de groene knop om aan de derde uitdaging te beginnen.

Zodra een lichtje brandt, moet de speler snel op de overeenkomstige knop drukken en dit tot de lichtreeks stopt.

- Slaagt hij hier in dan zullen de 3 lichtjes knipperen en is de volgende speler aan de beurt.

- Zodra een speler zicht vergist, spuwt de kameel en mogen de andere spelers een flesje uit de krat nemen.

Wanneer de derde uitdaging is afgelopen, start Kameeltje Spuug een nieuw partijje en beginnen uitdagingen 1, 2 en 3 opnieuw. Dit totdat er geen flesjes meer in de krat zitten.

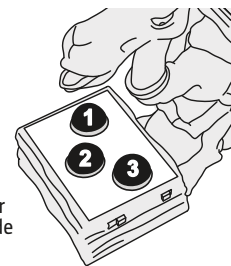
Opgelet: Kameeltje Spuug is ondeugend en kan op elk moment flesjes uit de krat werpen! Alle spelers, ook zij die niet aan de beurt zijn, moeten dus waakzaam blijven. Want ze moeten de gevallen flesjes heel snel nemen om er zoveel mogelijk te verzamelen.

Opmerking:

- Indien een speler te lang wacht om een knop te kiezen bij de eerste uitdaging, zal de kameel spuwen en gaat de beurt naar de volgende speler. Ook bij de tweede uitdaging moet de speler snel op de juiste knop drukken om ervoor te zorgen dat de kameel niet spuwt en de beurt niet naar de volgende speler gaat.
- Indien de krat niet opspringt, reset dan door de middelste knop met de klok mee te draaien (Fig. 8).
- in de functie '1 speler' volgen de uitdagingen elkaar op dezelfde manier op.

De winnaar:

Het spel is afgelopen wanneer de krat leeg is. De speler met de meeste flesjes wint het spel.



Kameeltje Spuugje

SPELREGLES

Vanaf 5 jaar 1 of meer spelers

DE BATTERIJEN VERVANGEN: (uit te voeren door een volwassene)

1/ Open het batterijvak met behulp van een schroevendraaier.

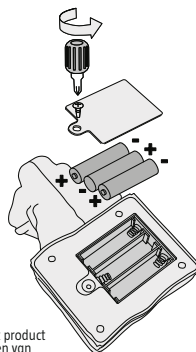
2/ Installeer 3 AA batterijen en houd hierbij rekening met de "+" en "-" pool zoals aangegeven in het vak.

3/ Schroef het batterijdeksel opnieuw vast.

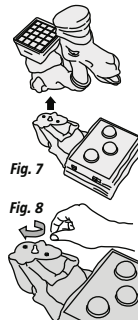
Opgelet!

- Laat het vervangen van de batterijen over aan een volwassene of vervang deze onder het toezicht van een volwassene.
- Volg de aanwijzingen zorgvuldig op. Gebruik alleen de batterijen die zijn aanbevolen. Plaats de batterijen op een juiste manier, met naleving van de + en - pool zoals aangegeven op de batterijen en het product.
- Probeer niet om niet-oplaadbare batterijen terug op te laden.
- Het herladen van herlaadbare batterijen mag enkel onder toezicht van een volwassene gebeuren.
- Meng geen nieuwe met gebruikte batterijen, standaard (saline) met alkaline batterijen en oplaadbare met standaard of alkaline batterijen.
- Verwijder herlaadbare batterijen uit het toestel alvorens ze op te laden.
- Verwijder de batterijen als u het spel gedurende een lange periode niet zal gebruiken.
- De aansluitklemmen niet kortsluiten.
- Als het product elektrische storingen veroorzaakt, verwijder dan het product uit de buurt van andere elektrische apparatuur. Indien nodig, schakel het toestel opnieuw in.

- Probeer niet om het product van stroom te voorzien door gebruik van netstroom of een ander onafhankelijk voedingssysteem.
- Probeer niet om een onderdeel van dit product op het netstroom aan te sluiten.
- Leg de batterijen moeten worden verwijderd uit het product.
- Breng uw lege batterijen naar een erkend afvalverzamelcentrum.
- Controleer regelmatig het product op eventuele beschadigingen van elektronische onderdelen. In geval van beschadiging niet meer met het product spelen tot het volledig hersteld is.
- Gebruikte batterijen niet in contact brengen met vuur. Ontploffingsgevaar.
- Bewaar deze adviezen om het in de toekomst te kunnen raadplegen.



Probleem	Oorzaak	Oplossing
Geen reactie	- ON/OFF-knop staat op OFF - Zwakke batterijen of lege batterijen	- Zet de knop op ON. - Plaats nieuwe batterijen
Het spel start niet	- ON/OFF-knop staat op OFF - Zwakke of lege batterijen	- Zet de knop op ON - Plaats nieuwe batterijen
Zwak geluid/licht	- Zwakke of lege batterijen	- Plaats nieuwe batterijen
Kameel spuugt niet	- Zwakke of lege batterijen - Geen water	- Plaats nieuwe batterijen - Voeg water toe in de onderlip van de kameel
Flesjes worden niet uitgeworpen	- Zwakke of lege batterijen - De veer staat niet gespannen - De as staat niet juist	- Plaats nieuwe batterijen - Druk op de krat om de veer op te spannen - Verwijder het bovenlichaam van de kameel (Fig. 7) en draai de witte knop 90° (Fig. 8). Plaats de bovenkant vervolgens terug op het voetstuk (Fig. 1 A) en druk op het midden van de krat (Fig. 1 B).



Deze adviezen bewaren. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Dit symbool geeft aan dat het product niet met het huishoudelijk afval mag worden weggegoed. Lever dit product in bij een inzamelpunt specifiek voor elektrische en elektronische apparatuur.



MEGABLEU wordt verdeeld in België en in Nederland door MGBl,
Rue des Colonies 11, 1000 Brussel, België.
© 2015 MEGABLEU, France. Alle rechten voorbehouden.

 MEGABLEU
www.megableu.com

Inhoud:

1 kameel*, 1 voetstuk, 1 pipet, 22 flesjes (20 + 2 extra), spelregels.
*werkt op 3 AA batterijen, niet inbegrepen.

Doel van het spel:

Verzamel zoveel mogelijk flesjes door de uitdagingen van Kameeltje Spuug te winnen en/of de flesjes te vangen die hij uit de krat laat schieten.

Vorbereiding van het spel:

(Zie voor het plaatsen van de batterijen de instructies achter op deze handleiding.)

1. Plaats de bovenkant van de kameel op het voetstuk (Fig. 1 A). Druk dan op het midden van de krat om de 2 delen goed op elkaar te klikken (Fig. 1 B).

2. Zorg ervoor dat het midden van de krat goed naar beneden is gedrukt. Plaats 20 flesjes in de krat op de rug van de kameel (Fig. 2).

