



2-4 žaidėjams
Amžius 4+

Dėžutėje yra:

- ✦ 40 plytelių, sunumeruotų nuo 1 iki 10 (10 raudonų, 10 mėlynų, 10 geltonų ir 10 juodų)
- ✦ 4 juokdario plytelės
- ✦ Žvaigždžių žetonai
- ✦ 4 plokštelės (plytelių stovai)



Žaidimo tikslas:

Surinkti kuo daugiau žvaigždučių. Kaip tai padaryti. Jūs uždirbate žvaigždučes, kai sukuriate serijas ir (arba) pridodate plytelių prie jau sukurtų serijų. Kaip skiriami taškai, žr. toliau esančiame skyriuje „Apdovanojimai“.

Kas yra serija?

Seriją sudaro mažiausiai trys plytelės (tačiau šioje Rummikub versijoje ją gali sudaryti galima išplėsti iki 10 plytelių su iš eilės einančiais skaičiais, pvz: Be to, visi serijos skaičiai turi būti tos pačios spalvos.

Pastaba tėvams ir (arba) globėjams

Jei pirmą kartą žaidžiate su mažais vaikais, pradėkite nuo įvadinio žaidimo toliau parodytu be plytelių lentynų ir juokdarių. Taip bus lengviau vaikui lengviau įsisavinti žaidimo taisykles.

Įvadinis žaidimas

- ✦ Padėkite visas plyteles ant stalo skaičiais į viršų. Tėvai arba globėjai rodo į plytelę ir garsiai perskaito jos spalvą ir numerį. Tada kiti žaidėjai bando surasti tokios pat spalvos plytelę, bet su kitu skaičiumi (mažesniu arba didesniu už ankstesnį 1.).
- ✦ Teisingą plytelę radęs žaidėjas turi ją padėti šalia plytelės, teisingą plytelę radęs žaidėjas turėtų ją padėti šalia plytelės, kuri buvo nurodyta pirmoji. Už šį veiksma jis gaus žvaigždučę. Žaidimas tęsiamas toliau.
- ✦ Žaidimas tęsiamas, siekiant surasti trečiąją plytelę. Trečiąją plytelę radęs žaidėjas taip pat gauna žvaigždučę. Šiuo metu tėvai / globėjai paskelbia serijos pabaigą.
- ✦ Žaidimas tęsiamas tol, kol bus pasiekta maksimalaus ilgio serija (visa skaitmenų seka nuo 1 iki 10), ir kiekvieną kartą žaidėjui pavyksta rasti teisingą plytelę, jis gauna žvaigždučę. Žaidimas baigiasi, kai baigiamos visos keturios serijos.

Tinkamas žaidimas Pasiruošimas žaidimui:

Kiekvienas žaidėjas gauna po plytelių stovą ir 6 žvaigždutes (likusios žvaigždutės sudaro banką). Apverskite visas plyteles, įskaitant ir juokdarius, skaičiais žemyn ir kruopščiai jas sumaišykite. Iš jų suformuokite plytelių fondą (plyteles taip pat galima sudėti vieną ant kitos). Kiekvienas žaidėjas pasirenka 6 plyteles iš fondo ir deda jas ant savo stovo (žaidėjai neturėtų rodyti savo plytelių priešininkams).

Žaidimas

Žaidimą pradeda vyriausias žaidėjas, vienas iš tėvų arba globėjas, kuris bando sukurti vieną ar daugiau serijų. Jei žaidėjas nenori arba negali sukurti serijos, jis turi sumokėti bankui vieną žvaigždutę ir paaimti plytelę iš fondo. Taip baigiamas jo ėjimas. Tuomet ėjimas pereina žaidėjui iš kairės. Jei kitas žaidėjas nesukuria jokios serijos, žaidimas tęsiamas, kaip aprašyta pirmiau. Tačiau vos tik išklojus pirmąją seriją, kitas žaidėjas gali pridėti atitinkamą plytelę ar plyteles prie šiuo metu ant stalo gulincios serijos. Žaidėjas taip pat gali išdėlioti naujas serijas.

Ar visada turiu mokėti bankui žvaigždutę, jei nededu plytelių?

Yra du atvejai, kai jums nereikia mokėti bankui žvaigždutės:

Jei žaidėjas negali dalyvauti žaidime ir plytelių krūva yra tuščia, jis nemoka žvaigždutės bankui.

1. Jei žaidėjas negali dalyvauti žaidime ir plytelių krūva yra tuščia, jis nemoka žvaigždutės. Jo ėjimas baigiasi iki kito jo ėjimo.

2. Jei žaidėjas nebeturi žvaigždučių, jo ėjimas baigiasi iki kito jo ėjimo.

Apdovanojimai

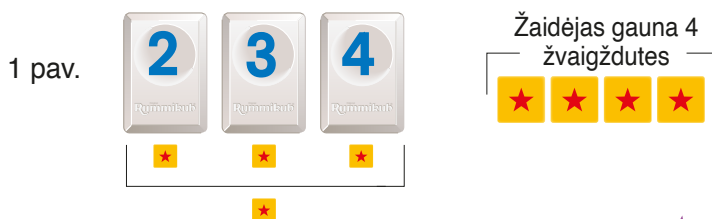
A. Už kiekvieną padėtą plytelę - viena žvaigždutė. ★

B. Už kiekvieną paklotą seriją: viena žvaigždutė. ★

C. Už paskutinės plytelės padėjimą, kuris prilygsta žaidėjo žaidėjo lentyną: viena žvaigždutė. ★

Pavyzdžiai

1. Žaidėjas, kuriam pavyksta suformuoti 3 plytelių seriją, gauna 4 žvaigždutes (vieną žvaigždutę už kiekvieną seriją sudarančią plytelę ir vieną papildomą žvaigždutę už serijos sudarymą). Žr. 1 pav.



2. Žaidėjas, kuriam pavyks pridėti 3 plyteles prie 2 esamų serijų, gauna 3 žvaigždutes.
Žr. 2 pav.



3. Žaidėjas, kuriam pavyko sukurti naują seriją ir pridėti plytelių prie kitų esamų serijų, gauna žvaigždutę už kiekvieną naujoje serijoje panaudotą plytelę ir vieną papildomą žvaigždutę už naują seriją ir po vieną žvaigždutę už kiekvieną papildomą plytelę, pridėtą prie esamos serijos. Į esamą seriją pridėta plytelė. Žr. 3 pav.



Juokdarys:

Juokdarys yra svarbi ir vertinga plytelė. Ji gali būti naudojama kaip bet kurios spalvos ar skaičiaus serijos plytelė. Toje pačioje serijoje galima naudoti du ar daugiau Juokdarių. Galite paimti Juokdarį iš serijos, jei joje vis dar yra bent trys plytelės, ir iš karto pridėti jį prie esamos serijos. Savo ėjimo metu taip pat galite paimti juokdarį iš esamos serijos ir padėti jį į savo lentyną, jei į jo vietą dedate tinkamos spalvos ir skaičiaus plytelę. (Pastaba: tai yra originalių Rummikub taisyklių variantas iš suaugusiesiems skirtos versijos).

Žaidėjas negauna žvaigždutės už Juokdario atgavimą. Juokdario paėmimas jau savaime yra apdovanojimas.



Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų teisingai išdėlioja visas plyteles iš savo lentynos. Šis žaidėjas gauna papildomą žvaigždutę už tai, kad žaidimą baigė pirmas. Likusieji žaidėjai už kiekvieną paliktą plytelę bankui sumoka po vieną žvaigždutę iš likusių lentynoje. Jei jie turi mažiau žvaigždučių nei likusių plytelių, jie tiesiog sumoka bankui tiek žvaigždučių, kiek jų liko (jei žaidėjas neturi nė vienos žvaigždutės, jis nieko nemoka!).

Laimėtojas

Laimi žaidėjas, turintis daugiausiai žvaigždučių. Jei yra lygiųjų, laimėtojas žaidėjas, kuris pirmas panaudoja visas savo plyteles.

Naujas žaidimas

Visos žvaigždutės turi būti gražintos į banką. Visos plytelės turi būti gražintos į banką. Pakartokite pasiruošimą, aprašytą skyriuje „Tinkamas žaidimas“, ir sumaišykite.



www.rummikub.com

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of O. Fidelman. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O. Fidelman. © 1950, 2022 Copyrights O. Fidelman. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. **“WARNING”!** Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Choking Hazard! Colors and components may differ from that shown. Picture is for reference only. Made in Israel.

Įspėjimai! Netinka jaunesniems nei 3 metų vaikams. Užspringimo pavojus! Sudėtyje yra mažų dalių, kurias galima praryti arba įsisiurbti. Spalvos ir turinys gali skirtis nuo tų, kurios pavaizduoti iliustracijose. Paveikslėliai skirti tik iliustruoti. Saugokite pakuotę ir instrukcijas dėl jose esančios informacijos arba galimų skundų. Prieš duodami Prieš duodant žaislą vaikui, reikia nuimti pakuotę ir tvirtinimo elementus. Pagaminta Izraelėje.



Producent: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Izrael.

Importuotojas: TM Toys Sp. z o.o.; ul. Zbozowa 4, 70-653 Ślętinas, Lenkija, www.tmotoys.pl



2-4 spēlētājiem
Vecums 4+

Saturs:

- ✦ 40 kauliņi ar numuriem no 1 līdz 10 (10 sarkanie, 10 zilie, 10 dzeltenie un 10 melnie)
- ✦ 4 Džokera kauliņi
- ✦ Žetoni ar zvaigznītēm
- ✦ 4 tāfelītes (kauliņu statīvi)



Spēles mērķis:

Savākt pēc iespējas vairāk zvaigznīšu. Kā to izdarīt? Zvaigznītes var iegūt, veidojot sērijas un/vai pievienojot kauliņus esošajām sērijām. Punktu piešķiršanas kārtība ir aprakstīta sadaļā "Balvas".

Kas ir sērija?

Sērija sastāv vismaz no trim kauliņiem (tomēr šajā Rummikub versijā to var paplašināt līdz ne vairāk kā 10 kauliņiem ar secīgiem cipariem, piemēram: 2, 3, 4 vai 7, 8, 9. Turklāt visiem cipariem sērijā jābūt vienā krāsā.

Piezīme vecākiem un/vai aizbildņiem

Ja pirmo reizi spēlējat ar maziem bērniem, sāciet ar zemāk aprakstīto ievadspēli bez kauliņu statīviem un Džokieriem. Šādā veidā bērnam būs vieglāk apgūt spēles noteikumus.

Ievadspēle

- ✦ Novietojiet visus kauliņus uz galda ar numuriem uz augšu. Vecāks vai aizbildnis norāda uz kauliņu un skaļi nosauc tā krāsu un numuru. Pēc tam pārējie spēlētāji mēģina atrast tādas pašas krāsas kauliņu ar secīgo numuru (par 1 skaitu mazāku vai lielāku par iepriekšējo).
- ✦ Spēlētājam, kurš ir atradis pareizo kauliņu, tas ir jānovieto blakus tam kauliņam, kas tika norādīts kā pirmais. Par šo darbību viņš saņems zvaigznīti. Spēle turpinās un mērķis ir atrast trešo kauliņu. Spēlētājs, kurš to ir atradis, arī saņems zvaigznīti. Šajā brīdī vecāks/aizbildnis paziņo par sērijas beigām.
- ✦ Spēle turpinās, līdz tiek izveidota maksimālā garuma sērija (pilna skaitļu virkne no 1 līdz 10), un katru reizi, kad spēlētājam izdodas atrast piemērotu kauliņu, viņš saņem zvaigznīti. Spēle beidzas, kad visas četras sērijas ir pabeigtas.

Īstā spēle

Sagatavošanās spēlei:

Katrs spēlētājs saņem kauliņu statīvu un 6 zvaigznītes (pārējās zvaigznītes paliek bankā).

Pagrieziet visus kauliņus, tostarp Džokerus, ar numuru uz leju un rūpīgi sajauciet tos. Tie veido kauliņu banku (kauliņus var arī sakraut kaudzītēs).

Katrs spēlētājs izvēlas 6 kauliņus no bankas un novieto tās uz sava statīva (spēlētāji nedrīkst rādīt savus kauliņus pretiniekiem).

Spēle




Vecākais spēlētājs, vecāks vai aizbildnis sāk spēli, mēģinot izveidot vienu vai vairākas sērijas. Ja spēlētājs nevēlas vai nevar salikt sēriju, viņam ir jāsamaksā viena zvaigznīte bankai un jāpaņem kauliņš no bankas. Šādi beidzas viņa gājiens. Pēc tam gājiens pāriet spēlētājam kreisajā pusē. Ja nākamais spēlētājs nesaliek nevienu sēriju, spēle turpinās, kā aprakstīts iepriekš. Tomēr, tiklīdz ir salikta pirmā sērija, nākamais spēlētājs var pievienot atbilstošo kauliņu vai kauliņus esošajai sērijai. Spēlētājs var arī izveidot jaunas sērijas.

Vai man vienmēr ir jāsamaksā bankai zvaigznīte, ja es nelieku kauliņus?

Divos gadījumos nav jāatdod bankai neviena zvaigznīte:

1. Ja spēlētājs nevar piedalīties spēlē un kauliņu kaudzīte ir tukša, viņš nemaksā soda zvaigznīti. Viņa gājiens beidzas līdz nākamajam gājenam.
2. Ja spēlētājam nav palikusi neviena zvaigznīte, viņa gājiens beidzas līdz nākamajam gājenam.

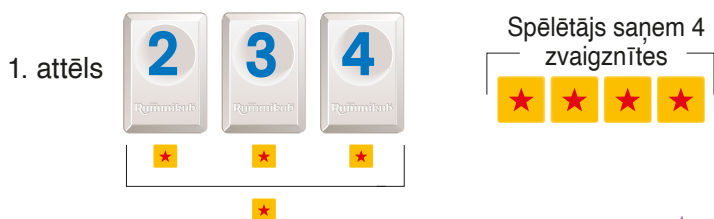
Balvas

- A. Par katru novietoto kauliņu – viena zvaigznīte. 
- B. Par katru pabeigto sēriju – viena zvaigznīte. 
- C. Par pēdējā kauliņa nolikšanu, tādējādi iztukšojot savu spēlētāja kauliņu statīvu – viena zvaigznīte. 

Piemēri

Spēlētājs, kuram izdodas pabeigt 3 kauliņu sēriju, saņem 4 zvaigznītes (vienu zvaigznīti par katru sēriju un vienu papildu zvaigznīti par sērijas pabeigšanu).

Skat. 1. attēlu.



2. Spēlētājs, kuram izdodas pievienot 3 kauliņus 2 esošajām sērijām, saņem 3 zvaigznītes. Skat. 2. attēlu.



3. Spēlētājs, kuram izdodas pabeigt jaunu sēriju un pievienot kauliņus citām esošajām sērijām, saņem zvaigznīti par katru jaunajā sērijā izmantoto kauliņu, kā arī vienu papildu zvaigznīti par pabeigto sēriju un vienu zvaigznīti par katru papildu kauliņu, kas pievienots esošajai sērijai. Skat. 3. attēlu.



Džokers:

Džokers ir svarīgs un vērtīgs kauliņš. To var izmantot kā jebkuras krāsas vai sērijas kauliņu. Vienā sērijā var izmantot divus vai vairākus Džokerus.

Džokeru var paņemt no sērijas, ja tajā joprojām ir vismaz trīs kauliņi, un uzreiz pievienot to esošajai sērijai. Savā gājienā vari arī paņemt Džokeru no esošās sērijas un novietot to uz sava statīva, ja vien tā vietā noliksi atbilstošas krāsas un numura kauliņu.

(Uzmanību: šī ir oriģinālo Rummikub noteikumu variācija no pieaugušajiem paredzētās versijas.)

Spēlētājs nesaņem zvaigznīti par Džokera atgūšanu. Džokera pārņemšana ir atlīdzība pati par sevi.

4. attēls

esošā sērija



spēlētājs liek



atgūtais
Džokers



Jaunizveidotā sērija
ar atgūto Džokeru



Spēlētājs saņem 4
zvaigznītes



Spēles beigas

Spēle beidzas, kad viens spēlētājs ir nolīcis uz galda visus kauliņus no sava statīva. Šis spēlētājs saņem papildu zvaigznīti par to, ka pirmais ir pabeidzis spēli. Pārējie spēlētāji maksā bankai vienu zvaigznīti par katru kauliņu, kas ir palicis uz viņu statīva.

Ja viņiem ir palicis mazāk zvaigznīšu nekā kauliņu, viņi vienkārši atdod bankai atlikušo zvaigznīšu skaitu (ja spēlētājam nav zvaigznīšu, viņš neko nemaksā!).

Uzvarētājs

Uzvarētājs ir spēlētājs ar vislielāko zvaigznīšu skaitu. Ja rezultāts ir neizšķirts, uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais ir izmantojis visus savus kauliņus.

Jauna spēle

Visas zvaigznītes ir jāatdod bankai. Visi kauliņi ir jāatdod bankai. Atkārtojiet sagatavošanās darbības atbilstoši sadaļā "Īstā spēle" aprakstītajam un sajauciet kauliņus.



www.rummikub.com

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of O. Fidelman. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O. Fidelman. © 1950, 2022 Copyrights O. Fidelman. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. **"WARNING!"** Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Choking Hazard! Colors and components may differ from that shown. Picture is for reference only. Made in Israel.

Brīdinājums! Nav paredzēts bērniem, kas jaunāki par 3 gadiem. Aizrīšanās risks! Satur nelielus elementus, kuri var tikt norīti vai ielpoti. Krāsas un komplekta saturs var atšķirties no attēlos parādītajiem. Attēli ir paredzēti tikai informatīviem nolūkiem. Iepakojums un instrukcijas ir jāsauglabā turpmākai uzziņai vai iespējamaī sūdzībai. Pirms dotat rotaļlietu bērnam, noņemiet iepakojumu un stiprinājumus. Ražots Izraēla.

Ražotājs: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Izraēla.



Importētājs: TM Toys Sp. z o.o.; ul. Zbozowa 4, 70-653 Szczecin, Polija, www.tmotoys.pl



2–4 mängijale
Vanus 4+

Sisu:

- ✦ 40 nummerdatud klotsi numbritega 1–10 (10 punast, 10 sinist, 10 kollast ja 10 musta)
- ✦ 4 jokkeriga klotsi
- ✦ tähtedega žetoonid
- ✦ 4 tahvlit (klotsihoidikud)



Mängu eesmärk:

Koguda võimalikult palju tähti. Kuidas seda teha? Teenite tähti, kui loote seeriaid ja/või lisate klotse juba loodud seeriatele.

Punktide andmist on kirjeldatud allpool jaotises „Auhinnad”.

Mis on seeria?

Seeria koosneb vähemalt kolmest klotsist (selles Rummikubi versioonis saab seda aga laiendada maksimaalselt 10 järjestikuste numbritega klotsideni, näiteks: 2, 3, 4 või 7, 8, 9. Lisaks peavad kõik numbrid seerias olema sama värvi.

Märkus lapsevanematele ka/või hooldajatele

Kui mängite esimest korda väikeste lastega, alustage allpool esitletud tutvustavast mängust, ilma klotsihoidikute ja jokkeriteta. Nii on lapsel lihtsam mängureegleid õppida.

Tutvustav mäng

- ✦ Asetage kõik klotsid lauale, numbrid ülalpool. Vanem või hooldaja osutab klotsile ja loeb selle värvi ja numbri valjusti ette. Seejärel proovivad ülejäänud mängijad leida sama värvi, kuid järgmise numbriga klotsi (ühe võrra väiksem või suurem kui eelmine).
- ✦ Mängija, kes leiab õige klotsi, peab asetama selle esimesena osutatud klotsi kõrvale. Selle tegevuse eest saab ta tähe. Mäng jätkub ja eesmärk on leida kolmas klots. Mängija, kes selle leiab, saab samuti tähe. Sel hetkel kuulutab vanem/hooldaja seeria lõppenuks.
- ✦ Mäng jätkub, kuni luuakse maksimaalse pikkusega seeria (täielik numbrijada 1 kuni 10), ja iga kord, kui mängijal õnnestub leida õige klots, saab ta tähe. Mäng lõpeb siis, kui kõik neli seeriat on lõppenud.

Päris mäng

Mängu ettevalmistamine:

Iga mängija saab klotsihoidiku ja 6 tähte (ülejäanud tähed moodustavad panga). Pöörake kõik klotsid, sealhulgas jokkerid ümber, numbrid allapoole ja segage hoolikalt. Need moodustavad klotside ühispanuse (klotse võib ka virnastada).

Iga mängija valib ühispanusest 6 klotsi ja asetab need oma hoidikule (mängijad ei tohi vastastele oma klotse näidata).

Mäng




Mängu alustab vanim mängija, lapsevanem või hooldaja, püüdes luua ühte või mitut seeriat. Kui mängija ei taha või ei suuda seeriat kokku panna, peab ta maksma pangale ühe tähe ja võtma ühispanusest klotsi. Siin tema järjekord lõpeb. Seejärel läheb järjekord üle vasakul pool olevale mängijale. Kui järgmine mängija ei loo ühtegi seeriat, jätkub mäng eespool kirjeldatud viisil. Kuid niipea, kui esimene seeria on välja käidud, võib järgmine mängija lisada parajasti laual olevatele seeriatele sobiva klotsi või klotsid. Mängija võib kokku panna ka uusi seeriaid.

Kas pean alati maksma pangale tähe, kui ma klotse välja ei käi?

Pangale ei pea ühtegi tähte maksma kahel juhul:

1. kui mängija ei saa mängus osaleda ja klotside virn on tühi, siis ta trahvitähte ei maksa. Tema käik lõpeb kuni järgmise järjekorrani;
2. kui mängijal pole enam ühtegi tähte, lõpeb tema käik kuni järgmise järjekorra saabumiseni.

Auhinnad

- A. Iga välja pandud klotsi eest: üks täht. 
- B. Iga kokku saadud seeria eest: üks täht. 
- C. Viimase klotsi väljapanemise eest, mis on võrdväärne mängija hoidiku tühjendamisele: üks täht. 

Näited

1. Mängija, kel õnnestub kokku panna kolmest klotsist koosnev seeria, saab 4 tähte (üks täht iga seeriat moodustava klotsi kohta ja üks boonustäht seeria kokkupanemise eest). Vt joonist 1.



2. Mängija, kel õnnestub lisada kolm klotsi kahele olemasolevale seeriale, saab 3 tähte. Vt joonist 2.



3. Mängija, kellel õnnestub kokku saada uus seeria ja lisada klotse teistele juba olemasolevatele seeriatele, saab tähe iga uues seerias kasutatud klotsi eest, samuti ühe lisatähe kokkupandud seeria eest ja ühe tähe iga olemasolevasse seeriasse lisatud lisaklotsi eest. Vaata joonist 3.



Jokker on oluline ja väärtuslik klots. Seda saab kasutada seerias mis tahes värvi või numbriga klotsina. Samas seerias saab kasutada kahte või enamat jokkerit. Jokkeri võib seeriast eemaldada tingimusel, et seerias on alles veel vähemalt kolm klotsi, ja lisada see kohe olemasolevasse seeriasse. Oma järjekorra saabudes võib jokkeri võtta ka olemasolevast seeriast ja asetada selle oma hoidikule tingimusel, et selle asemele pannakse sobiva värvi ja numbriga klots. (Tähelepanu! See on Rummikubi originaalreeglite variant täiskasvanutele mõeldud versioonist). Jokkeri tagasisaamise eest mängija tähte ei saa. Jokkeri ülevõtmine on juba iseenesest auhind.



Mängu lõpp

Mäng lõpeb siis, kui üks mängija on kõik klotsid oma hoidikust välja käinud. See mängija saab boonustähe mängu esimesena lõpetamise eest. Ülejäänud mängijad maksavad pangale igaüks ühe tähe iga allesjäänud klotsi eest nende hoidikul. Kui neile on jäänud vähem tähti kui klotse, maksavad nad pangale nii palju tähti, kui neile jäänud on (kui mängijal ei ole ühtegi tähte, ei maksa ta midagi!).

Võitja

Võitja on mängija, kellel on kõige rohkem tähti. Viigi korral võidab mängija, kes kasutab esimesena ära kõik oma klotsid.

Uus mäng

Kõik tähed tuleb tagastada pank. Kõik klotsid tuleb tagastada ühispanusesse. Korrata jaotises „Päris mäng” kirjeldatud ettevalmistusi ja segada läbi.



www.rummikub.com

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of O. Fidelman. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O. Fidelman. © 1950, 2022 Copyrights O. Fidelman. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. **“WARNING”!** Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Choking Hazard! Colors and components may differ from that shown. Picture is for reference only. Made in Israel.

Hoiatused! Ei sobi alla kolmeaastastele lastele. Lämpumisoht! Sisaldab väikseid osi, mida saab alla neelata või sisse hingata. Komplekti värvid ja sisu võivad erineda pildil kujutatust. Pildid on üksnes illustratiivsed. Pakend ja juhend tuleb selles sisalduva teabe tõttu või võimaliku kaebuse esitamiseks alles hoida. Enne mänguasja lapse kätte andmist eemaldage pakend ja kinnitushend. Toodetud Iisraelis.

Tootja: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Iisrael.



Maaletootja: TM Toys Sp. z o.o.; ul. Zbozowa 4, 70-653 Szczecin, Poola, www.tmotoys.pl