

- De speler die als laatste overblijft is de winnaar!
- Als er meer dan drie spelers zijn, moet je de ringen samen met een andere speler delen. Als jouw beurt voorbij is, pak je je ringen op en je geeft ze aan de eerstvolgende speler die geen ringen heeft.

Een beetje moeilijker... maar ook spannender!

Hoe vaker je het ringwerp spel van Sammie de Zeehond speelt, hoe beter je het kunt! Als je het dan een beetje moeilijker wilt maken, kun je het eens van 2 of zelfs 3 meter afstand proberen.

DE WINNAAR

- 1 speler: verbeter je eigen score.
- 2 spelers: wie de meeste ringen om Sammies nek gooit, heeft gewonnen.
- 3 of meer spelers: wie als laatste speler overblijft, is de winnaar.

Als je een ring om Sammies nek gooit,
blaft en klapt hij voor jou!

BELANGRIJK

Zet de schakelaar op Sammies standaard altijd op UIT als je ophoudt met spelen en vergeet niet dat Sammie een landzeehond is die nooit in het water mag komen!

OPBERGEN

Als je hem niet gebruikt, kun je Sammie in de doos opbergen. Maak de ringen even los, dan passen ze zó in de doos.



MB
SPELLEN

© 1999 Hasbro International Inc.
Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,
Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.



059940965104

Sammie de Zeehond

**Het gemotoriseerde
ringwerp spel**
1 of meer spelers / 3 - 6 jaar

Spelregels

Sammie is dol op ringwerpen, maar stilzitten vindt hij vreselijk moeilijk! Probeer de ringen om z'n nek te gooien terwijl hij z'n kopje heen en weer en op en neer beweegt. Ja... gelukt! Je hebt een ring om Sammies nek gegooit! Hoor maar hoe hij blaft en klapt – Sammie is hartstikke trots op jou!

INHOUD

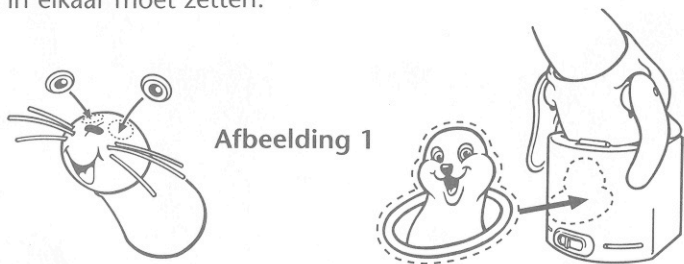
1 gemotoriseerde zeehond, 6 ringen (3 groene en 3 oranje), 1 stickervel.

DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk ringen om Sammies nek gooien om hem te laten blaffen en klappen!

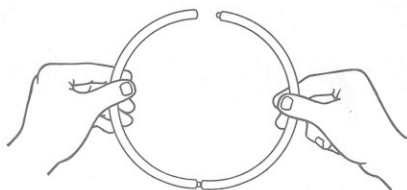
VOORBEREIDING

Bekijk het plaatje op de achterkant van de doos om te zien hoe je Sammie de Zeehond in elkaar moet zetten.



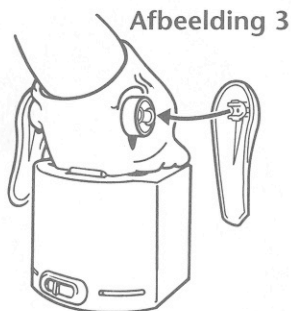
Afbeelding 1

1. Plak de stickers op Sammie.



Afbeelding 2

2. Klik de ringen in elkaar.

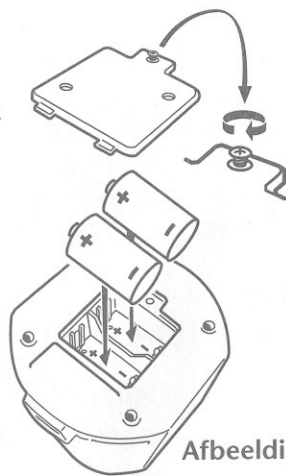


Afbeelding 3

3. Klik Sammies zwenkpoten met de goede kant naar voren vast.

4. Draai met een kruiskopschroevendraaier de schroef van het batterijencompartiment in Sammies standaard los en verwijder het deksel. Plaats zoals afgebeeld (zie afbeelding 4) twee 1,5 volt LR14 alkaline batterijen in het batterijencompartiment. Let op de positie van + en -. Sluit het deksel en draai de schroef weer vast.

Test de batterijen door het spel aan te zetten. Als Sammie niet begint te bewegen, zijn de batterijen leeg of onjuist geplaatst.



Afbeelding 4

BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

Bewaar deze informatie. Batterijen behoren door een volwassene te worden geplaatst en/of vervangen.

LET OP:

1. Volg de instructies altijd nauwkeurig. Gebruik uitsluitend het aanbevolen batterijtype en controleer of de batterijen juist geplaatst zijn. Let op de positie van + en - !
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen, of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
3. Verwijder lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
5. Pas op voor kortsluiting. Maak geen contact tussen de beide polen van de batterij.
6. Indien dit product gestoord wordt door andere elektrische apparatuur of zelf storing veroorzaakt, plaats het dan op grotere afstand van andere apparatuur.
7. **OPLAADBARE BATTERIJEN:** Gebruik nooit oplaadbare batterijen in combinatie met andere batterijtypen. Haal oplaadbare batterijen voor het opladen altijd uit het product. Bij opladen is toezicht van een volwassene noodzakelijk. **PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.**

VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

Zet Sammie in een open ruimte op de grond. De spelers staan voor Sammie, dus niet in een kring om hem heen. Verdeel de ringen tussen de spelers (zie onder HET SPEL). Zet de schakelaar op Sammies standaard op AAN.

HET SPEL

Met 1 speler

- Ga ongeveer 1 meter van Sammie afstaan en gooi de ringen één voor één.
- Probeer alle zes de ringen (groen en oranje) om Sammies nek te gooien.
- Je krijgt 1 punt voor elke ring die je om Sammies nek gooit. Probeer je eigen score te verbeteren!

Met 2 spelers

- Verdeel de ringen. De ene speler krijgt de groene ringen en de ander de oranje.
- Ga naast elkaar staan op ongeveer 1 meter van Sammie. Gooi de ringen om de beurt.
- Als je alle ringen hebt gegooid, tel je het aantal ringen dat elke speler om Sammies nek heeft gegooid. De speler met de meeste ringen wint het spel!
- Bij gelijk spel pak je alle ringen op en speel je opnieuw totdat er een winnaar is.

Met 3 of meer spelers

- Ga op een rijtje voor Sammie staan. De jongste speler staat vooraan.
- De spelers staan op ongeveer 1 meter van Sammie en gooien om de beurt twee ringen (een groene en een oranje). Als je tenminste één ring om Sammies nek krijgt, mag je doorspelen. Pak je twee ringen en ga weer achteraan de rij staan.
- Als je geen ringen om Sammies nek krijgt, ben je af. Pak je ringen op en denk: volgende keer beter!