



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Dmuchane Lotto JG 2006



Wiek graczy: od 4 lat

Liczba graczy: 1–4

Zasady gry

Wyjątkowa i zabawna gra, która rozwija umiejętność kontroli oddechu i mięśni warg.

Każdy gracz, po kolei, dmucha piłeczkę znajdującą się na podstawie i stara się kontrolować kierunek i siłę podmuchu. Na dnie 12 otworów znajdujących się w podstawie umieszczone są obrazki owoców. Takie same obrazki znajdują się na planszach, które rozdajemy graczom. Kiedy piłeczka zatrzyma się na jakimś obrazku, a gracz posiada planszę z takim samym owocem, wówczas gracz zakrywa dane pole żetonem. Wygrywa ten, kto pierwszy zakryje 6 owoców na swojej planszy.



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Dmuchane Lotto JG 2006



Wiek graczy: od 4 lat

Liczba graczy: 1–4

Zasady gry

Wyjątkowa i zabawna gra, która rozwija umiejętność kontroli oddechu i mięśni warg.

Każdy gracz, po kolei, dmucha piłeczkę znajdującą się na podstawie i stara się kontrolować kierunek i siłę podmuchu. Na dnie 12 otworów znajdujących się w podstawie umieszczone są obrazki owoców. Takie same obrazki znajdują się na planszach, które rozdajemy graczom. Kiedy piłeczka zatrzyma się na jakimś obrazku, a gracz posiada planszę z takim samym owocem, wówczas gracz zakrywa dane pole żetonem. Wygrywa ten, kto pierwszy zakryje 6 owoców na swojej planszy.