



NATURE &
DECOUVERTES



BATEAU EN ÉQUILIBRE !

BALANCE BOAT

BARCO DE EQUILIBRIO

BALANCEERBOOT

BARCO EM EQUILÍBRIO

Réf. 30169050

Lire attentivement et conserver soigneusement ce mode d'emploi.

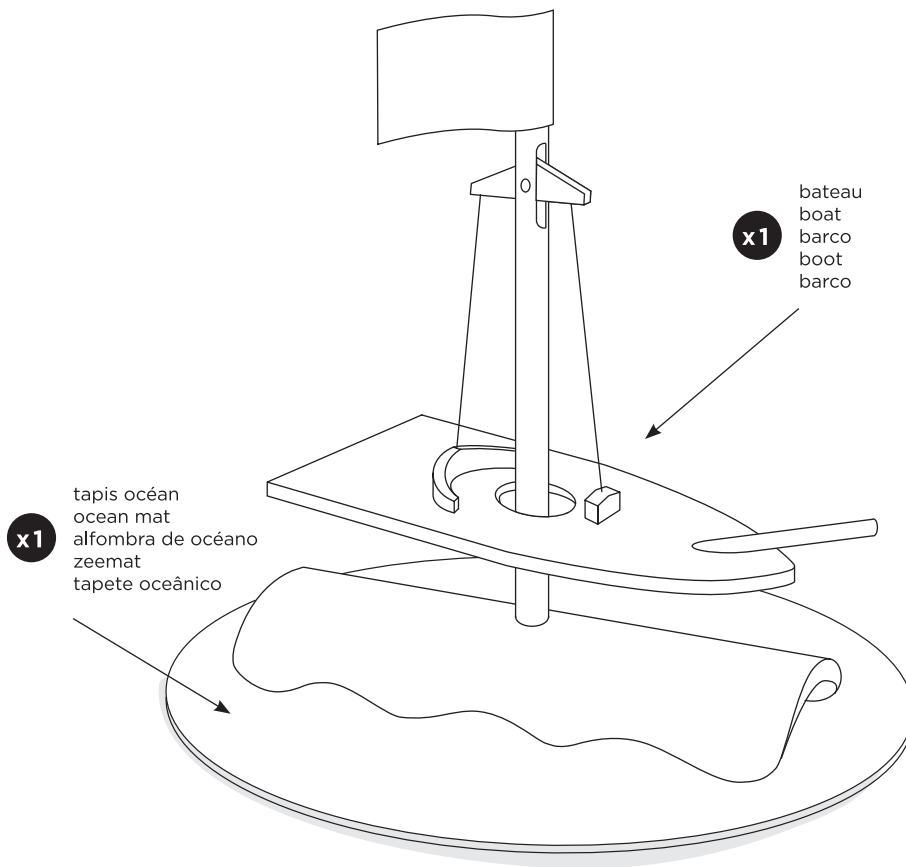
Please carefully read this manual and keep it in a safe place.

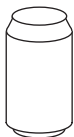
Lea detenidamente este manual y guárdelo en un lugar seguro.

Lees deze instructies zorgvuldig en bewaar ze op een veilige plaats.

Leia atentamente este manual e guarde-o num local seguro.

CONTIENT / CONTAINS / CONTIENE / INHOUD / CONTÉM





x5

cannettes
cans
latas
blikken
latas



x5

bouteilles en verre
glass bottles
botellas de vidrio
glazen flessen
garrafas de vidro



x5

bouteilles en plastique
plastic bottles
botellas de plástico
5 plastic zakken
garrafas de plástico



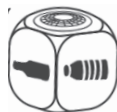
x5

sacs plastiques
plastic bags
bolsas de plástico
plastic zakken
sacos de plástico



x5

filets
nets
redes
netten
redes

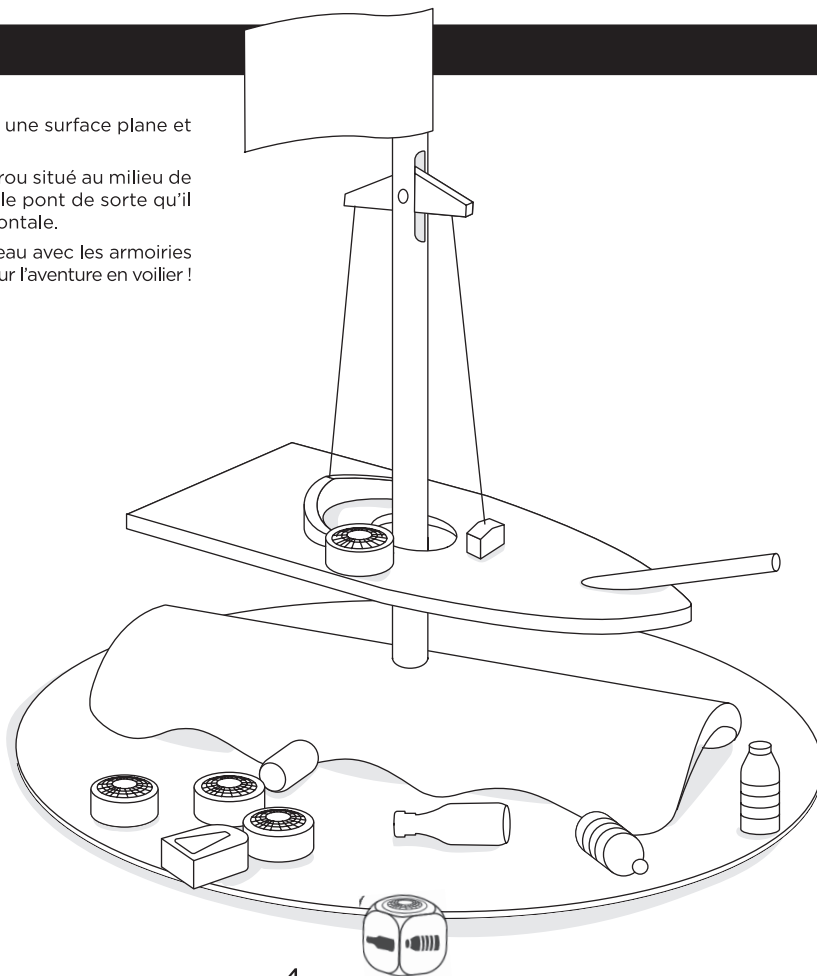


x1

dé
dice
dado
dobbelsteen
dado

CONSTRUCTION

- Pose le tapis Océan sur une surface plane et lisse (table).
- Enfonce le mât dans le trou situé au milieu de la base bleue et oriente le pont de sorte qu'il tienne en position horizontale.
- Enfin, positionne le drapeau avec les armoiries sur le mât et c'est parti pour l'aventure en voilier !



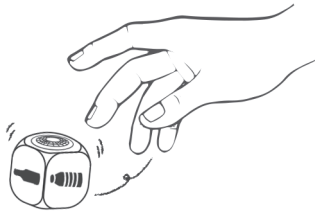
RÈGLES DU JEU

Le plus jeune des joueurs commence. Le dé indique quelles actions sont à faire.

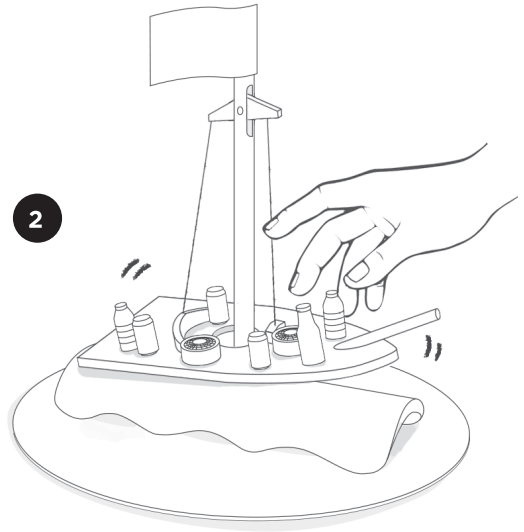
- Cigarettes : l'une des cigarettes sera posée sur le pont.
- Bouteilles en verre : l'une des bouteilles en verre sera posée sur le pont.
- Bouteilles en plastique : l'une des bouteilles en plastique sera posée sur le pont.
- Sacs plastique : l'un des sacs plastique sera posé sur le pont.
- Filets : l'un des filets sera posé sur le pont.
- Triangle rouge : là, le joueur peut choisir quel déchet il souhaite déposer sur le pont.

Le navigateur qui fait passer par-dessus bord le précieux chargement (le pont bascule et le chargement tombe) sera malheureusement éliminé. Les autres joueurs recommenceront le jeu à zéro!

1



2

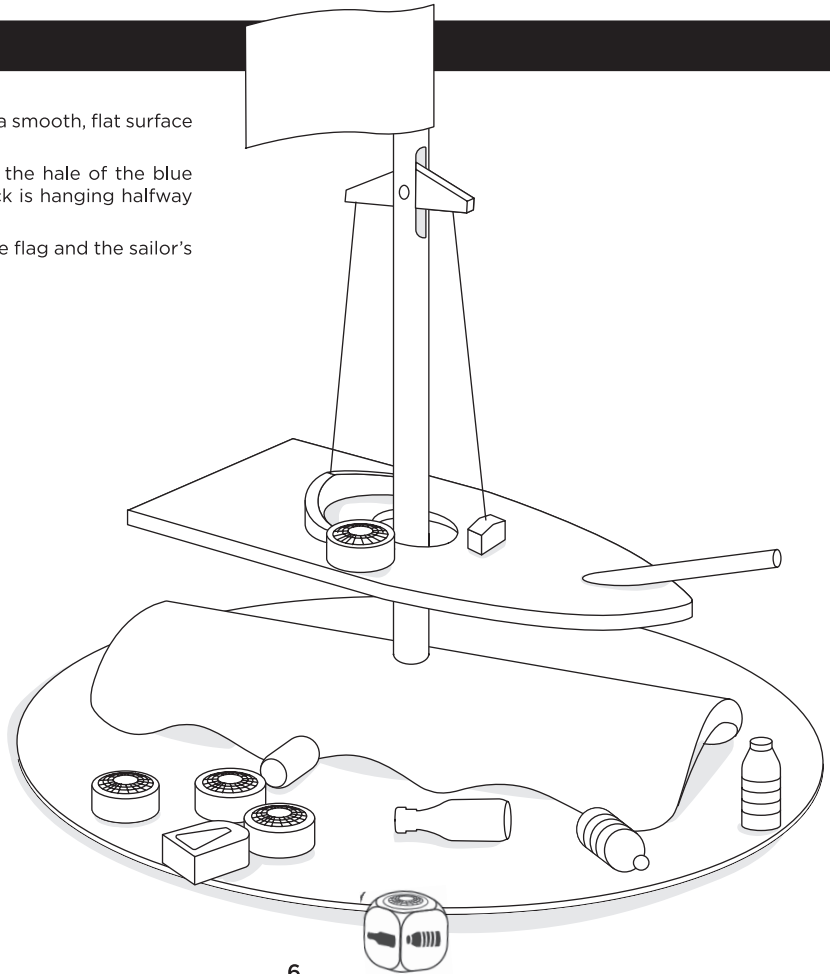


Le gagnant...

... est celui qui reste dans le jeu sans être éliminé.

SETTING UP

- Place the Ocean rug on a smooth, flat surface (table).
- Then place the mast in the hale of the blue rounded hull so the deck is hanging halfway down.
- Tap the mast off with the flag and the sailor's adventure can begin!



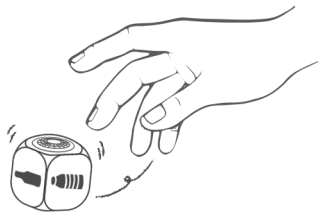
GAME RULES

The youngest player starts by rolling the die. The die will show what to do:

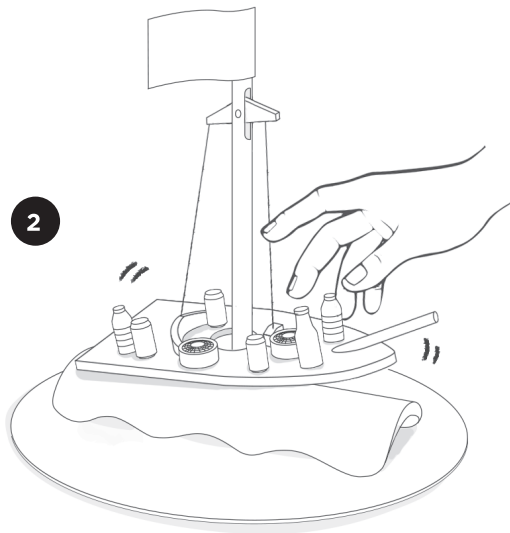
- Cans: one of the cans will be placed on the deck.
- Glass bottles: one of the glass bottles will be placed on the deck.
- Plastic bottles: one of the plastic bottles will be placed on the deck.
- Plastic bags: one of the plastic bags will be placed on the deck.
- Nets: one of the nets will be placed on the deck.
- Red triangle: here, the player can choose which waste they want to place on the deck.

The sailor who knocks the deck or adds a piece that makes the deck spill the cargo is eliminated from the game. Then the other plays will continue the play again.

1



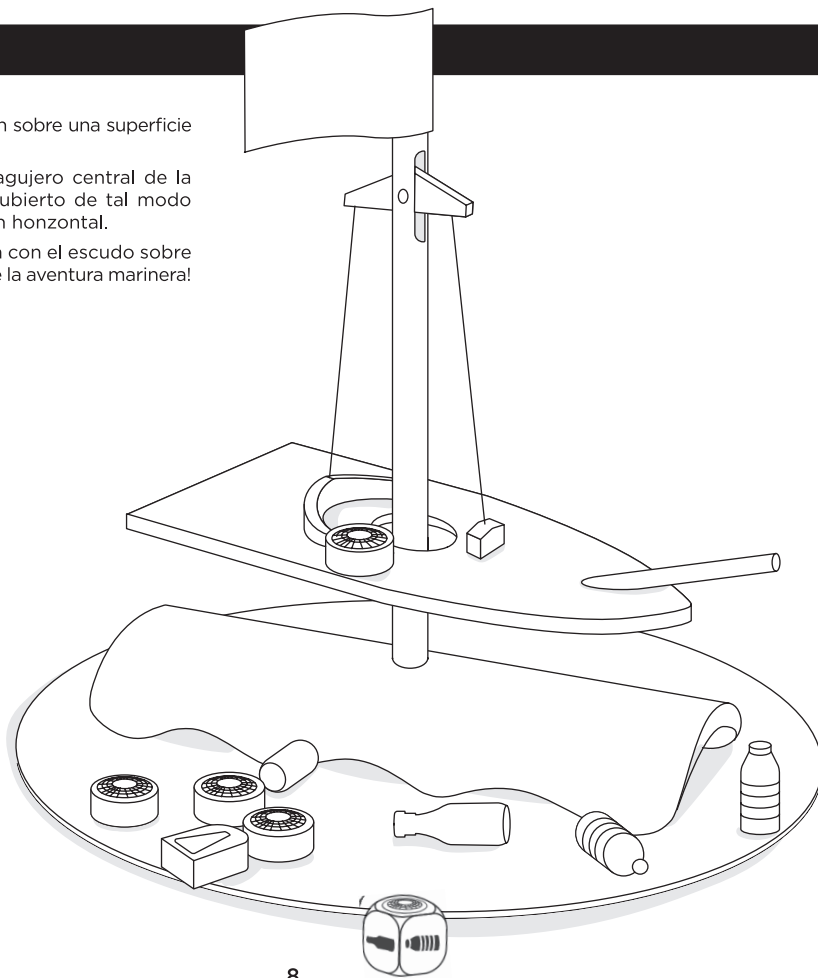
2



The winner...
... is the last player left.

MONTAJE

- Coloque la esterilla Océán sobre una superficie plana y lisa (mesa).
- Coloque el mástil en el agujero central de la base azul y coloque la cubierta de tal modo que este es una posición horizontal.
- Coloque ahora la bandera con el escudo sobre el mástil y ¡qué comience la aventura marinera!



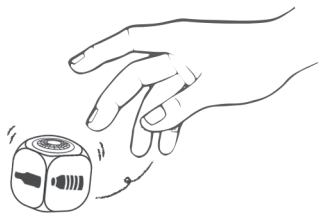
REGLAS DEL JUEGO

Comienza el jugador más joven. El dado muestra qué acciones hay que llevar a cabo.

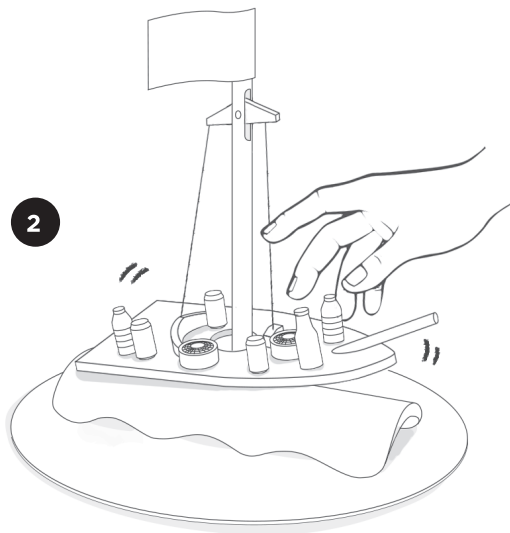
- Latas: una de las latas se colocará en el puente.
- Botellas de vidrio: una de las botellas de vidrio se colocará en el puente.
- Botellas de plástico: una de las botellas de plástico se colocará en el puente.
- Bolsas de plástico: una de las bolsas de plástico se colocará en el puente.
- Redes: una de las redes se colocará en el puente.
- Triángulo rojo: ahí, el jugador puede elegir qué residuos desea depositar en el puente.

El marinero que deje caer por la borda la valiosa carga del barco (si la cubierta vuela y los objetos caen), quedará fuera del juego. El resto de jugadores volverá a empezar desde el principio.

1



2

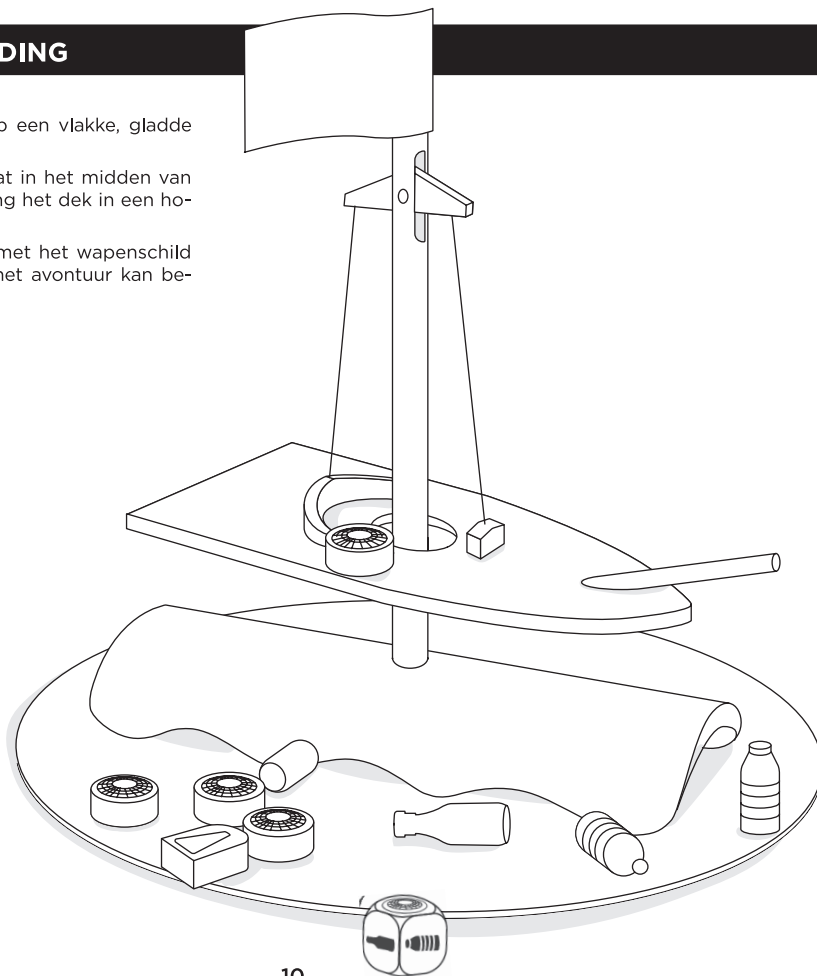


Resultará ganador...

... el jugador que continúe en el juego hasta el final.

SPELVOORBEREIDING

- Plaats de oceaanmat op een vlakke, gladde ondergrond (tafel).
- Steek de mast in het gat in het midden van de blauwe basis en breng het dek in een horizontale positie.
- Nu alleen nog de vlag met het wapenschild op de mast steken en het avontuur kan beginnen !



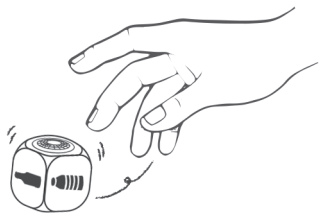
SPELREGELS

De jongste speler begint. De dobbelsteen geeft aan welke handeling moet worden uitgevoerd.

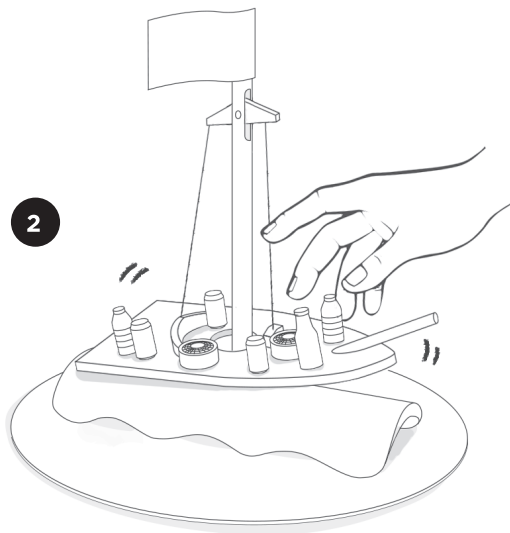
- Blikjes: een van de blikjes wordt op het dek van het schip geplaatst.
- Glazen flessen: een van de glazen flessen wordt op het dek van het schip geplaatst.
- Plastic flessen: een van de plastic flessen wordt op het dek van het schip geplaatst.
- Plastic zakken: een van de plastic zakken wordt op het dek van het schip geplaatst.
- Netten: een van de netten wordt op het dek van het schip geplaatst.
- Rode driehoek: hierbij kan de speler kiezen welk soort afval hij of zij op het dek plaatst.

De speler die de waardevalle scheepslading over boord laat gaan (als het dek kiept en de lading eraf valt), is helaas af. De andere spelers beginnen het spel dan weer opnieuw!

1



2

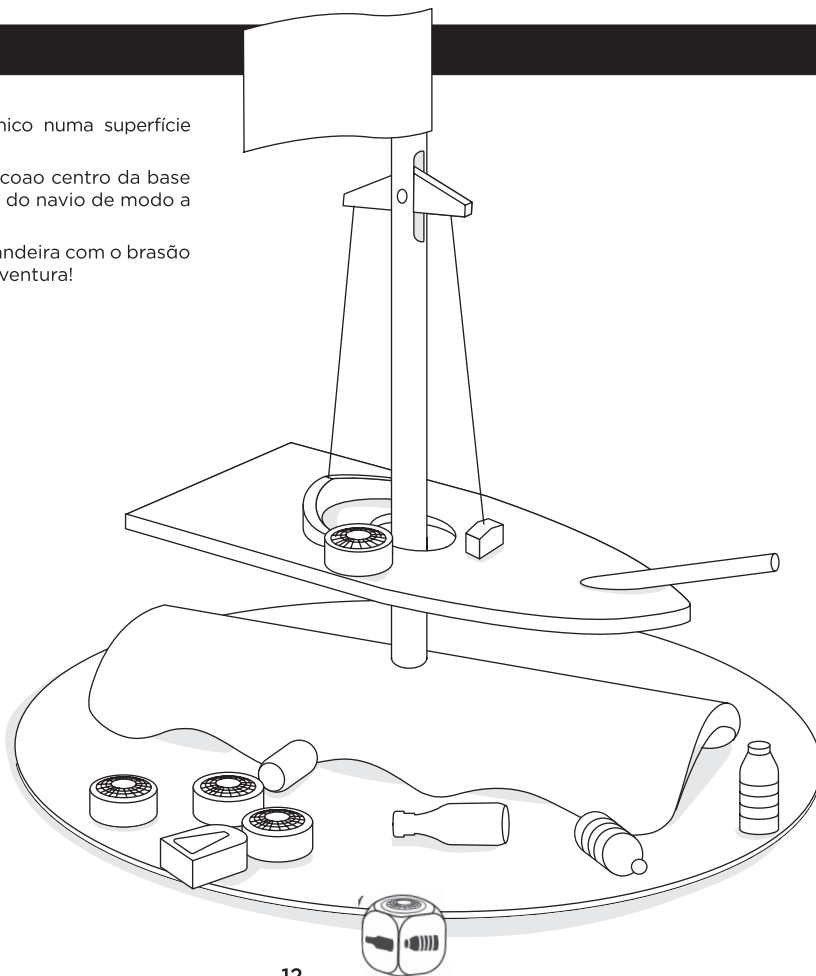


De winnaar...

... is de speler die als laatste overblijft.

MONTAGEM

- Coloque o tapete oceânico numa superfície plana e lisa (mesa).
- Ergue o mastro no buracoao centro da base azul e compõe o convés do navio de modo a ficar equilibrado.
- Basta agora colocar a bandeira com o brasão no mastro e começa a aventura!



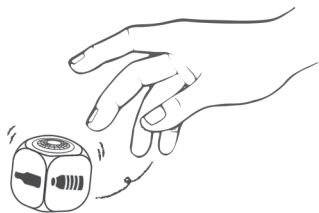
REGRAS DO JOGO

Começa o jogador mais novo. É o dodo que indica a acção a empreender.

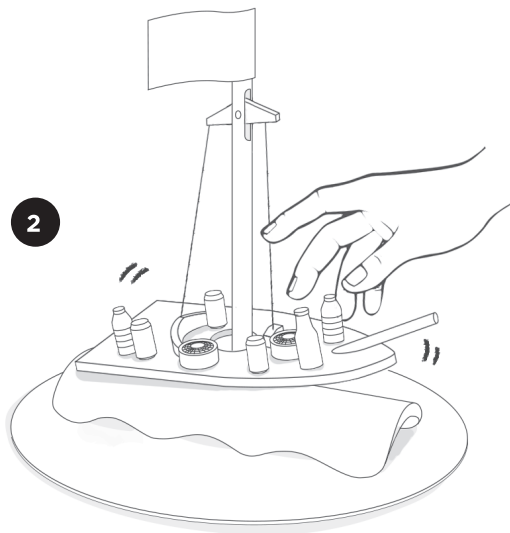
- Latas: uma das latas será colocada no convés.
- Garrafas de vidro: uma das garrafas de vidro será colocada no convés.
- Garrafas de plástico: uma das garrafas de plástico será colocada no convés.
- Sacos de plásticos: um dos sacos de plástico será colocado no convés.
- Redes: uma das redes será colocada no convés.
- Triângulo vermelho: o jogador pode escolher quais os resíduos que deseja depositar no convés.

O marinheiro que deixar coir pela borda fora a valiosa carga do novio (se o convés se desequilibrar e a carga cair) é eliminado. Os outros jogadores retomam o jogo!

1



2



O vencedor...

... é o jogador que se mantiver em jogo até ao fim.



Attention !

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement.
Présence de petites pièces susceptibles d'être ingérées.

Warning!

Not suitable for children under 3 years of age. Choking hazard.
Contains small pieces that could be swallowed.

¡Atención!

No apto para niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia.
Presencia de piezas pequeñas que pueden ingerirse.

Opgelet!

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Risico op verstikking.
Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

Atenção!

Contra-indicado para crianças com idade inferior a 36 meses.
Risco de asfixia. Composto por peças pequenas suscetíveis de serem ingeridas.

Hape pour Nature & Découvertes
11 rue des Etangs Gobert
78000 Versailles (France)
www.natureetdecouvertes.com
N°service client : +33(O)1 8377 0000



Conforme aux normes européennes.
Compliant with European standards.
Conforme con las normas europeas.
Conform de geldende Europese normen.
Em conformidade com as normas europeias.