

## De winnaar

De eerste speler die al zijn of haar pinda's aan Hollebolle Olifant heeft gevoerd en dan op de pindaknop van de circuston drukt, is de winnaar! Hollebolle Olifant bedankt je voor al het lekkers met een vrolijk getrompetter! Vergeet niet de I/O-schakelaar op "O" te zetten als je ophoudt met spelen.

**MB**  
**SPELLEN**

© 2001 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.  
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010,  
3502 GA Utrecht. Hasbro consumentenservice:  
Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL.  
E-mail: [consumentenservice@hasbro.co.uk](mailto:consumentenservice@hasbro.co.uk)  
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,  
't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.



120140924104

# Hollebolle Olifant

Voer de  
allergrootste  
pinda-slokop!



Hollebolle Olifant is dol op rondjes draaien op zijn circuston én hij is dol op pinda's! Voer hem terwijl hij ronddraait – als hij je pinda's allemaal op heeft, bedankt hij je met een speciaal getrompetter!

### Inhoud

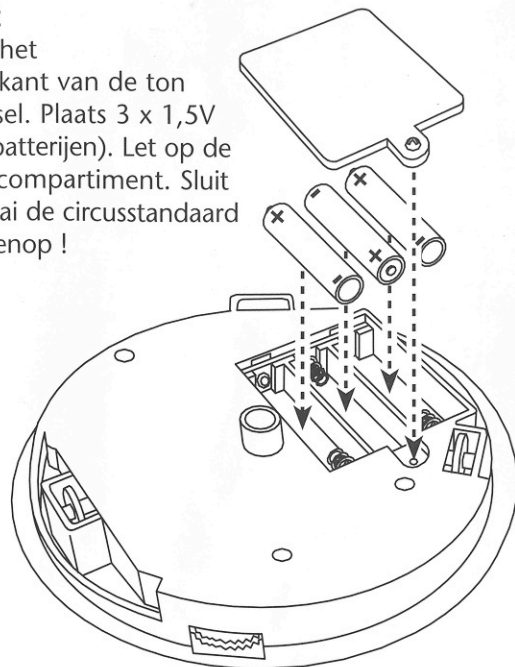
Elektronische Hollebolle Olifant, circuston, 4 verdeelschotjes,  
4 voerhanden, 20 pinda's, stickervel.

### Doel van het spel

Als eerste speler al je pinda's aan Hollebolle Olifant opvoeren,  
zodat hij zijn speciale trompetter laat horen!

## De eerste keer dat je speelt

Vraag een volwassene de schroef van het batterijencompartiment aan de onderkant van de ton los te schroeven en verwijder het deksel. Plaats 3 x 1,5V LR14 batterijen (wij adviseren alkaline batterijen). Let op de positie van plus (+) en min (-) in het compartiment. Sluit het deksel en draai de schroef aan. Draai de circusstandaard nu om en zet er Hollebolle Olifant bovenop!



## BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

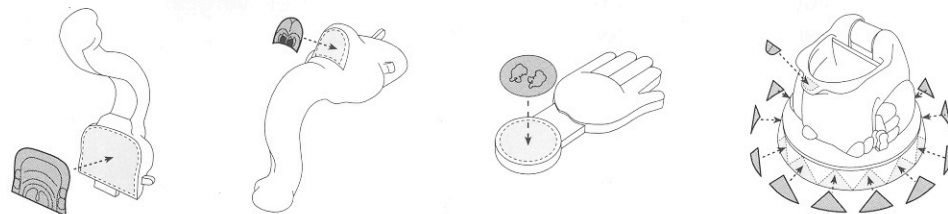
Bewaar deze informatie. Batterijen behoren door een volwassene te worden geplaatst en/of vervangen.

### 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. Indien nodig kunt u resetten (uit- en weer inschakelen of de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen).
7. **GEBRUIK GEEN OPLAADBARE BATTERIJEN. PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.**

## Vorbereiding

1. Bevestig de mond-, tong- en oogstickers op Hollebolle Olifant. Plak vervolgens de stickers op de voerhanden en op de circuston.



2. Klik de oren aan Hollebolle Olifant z'n kop en bevestig de kop op het lijf.
3. Schuif de vier verdeelschotjes in de gleufjes aan de onderkant van de circuston.

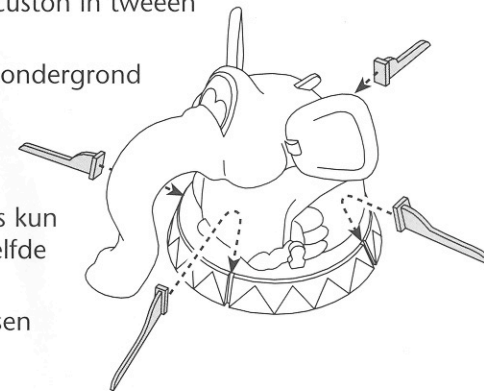
**Let op:** voor een spel met twee spelers hoeft je maar twee verdeelschotjes in de gleufjes te schuiven, zodat de circuston in tweeën gedeeld is.

4. Zet Hollebolle Olifant op een vlakke ondergrond binnen handbereik van alle spelers.

5. Alle spelers kiezen een voerhand en vijf pinda's (van dezelfde kleur).

**Let op:** bij een spel met twee spelers kun je ook elk twee sets pinda's van dezelfde kleur gebruiken.

6. Elke speler zit voor een gedeelte tussen twee verdeelschotjes.



## Het spel

Zet de I/O-schakelaar naast het oor van de olifant op "I".

Druk op de pindaknop op de circuston. De muziek begint en Hollebolle Olifant draait rond op de circuston! Zodra hij begint te bewegen, leg je een pinda met de goede kant omhoog op de palm van je voerhand.

Zolang de slurf van Hollebolle Olifant tussen jouw twee verdeelschotjes is, probeer je hem jouw pinda te voeren door je voerhand te bewegen. Je mag niet voorbij jouw verdeelschotjes komen of je voerhand optillen van tafel.

Als Hollebolle Olifant je pinda opeet, leg je gauw een nieuwe op je voerhand en je probeert hem nog eens te voeren. Als hij je pinda niet opeet, probeer je het gewoon als hij de volgende keer langskomt opnieuw.

