

Ker Plunk!



ENG

Now Ker Plunk! – one of the favorite games of all time – is more fun than ever! Just set it up, start playing, and watch out for marbles that go KERPLUNK!

Contents: Game Base, Tube (top and bottom cups), Tube Connector, 30 Sticks (10 each: purple, yellow, and pink), 32 Marbles

OBJECT

To skillfully remove the sticks from the tube, dropping the fewest marbles.

ASSEMBLY

- Stand the tube bottom on a flat surface (see below).
- While gently squeezing the connector to keep the ends together, line up the little tabs on the connector with the slots in the tube bottom and snap the connector down firmly into the cup as shown.
- Line up the slots on the tube top (the cup with the opening in its top) with the tabs on the connector and snap the cup down firmly over the connector as shown.

- Pull on both ends of the tube to make sure the connector assembly is secure.

ESP

¡Ahora Ker Plunk! – uno de los juegos favoritos de todos los tiempos – es más divertido que nunca! Prepara el juego, empieza a jugar y cuidado con que se te caigan las canicas y hagan ¡KER PLUNK!

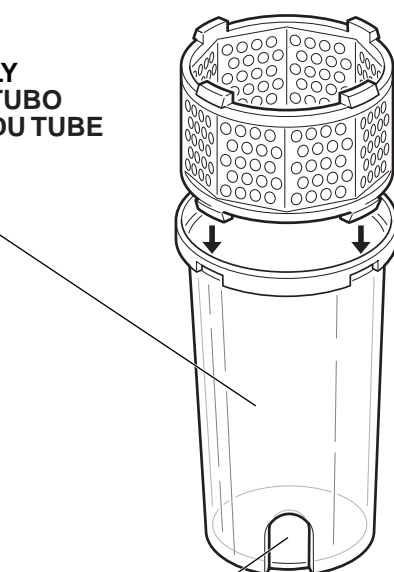
Contenido: Base del juego, tubo (base inferior y superior), conector de tubo, 30 varitas (10 moradas, 10 amarillas y 10 rosas) y 32 canicas. LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.

OBJETIVO

Sacar cuidadosamente las varitas del tubo, tratando de que se caiga la menor cantidad posible.

TUBE ASSEMBLY MONTAJE DEL TUBO ASSEMBLAGE DU TUBE

Tube Bottom
Parte inferior
del tubo
Partie inférieure
du tube



Hole on Side
Orificio en el costado
Trou sur le côté

WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

ADVERTENCIA:
PIECE CAUSAR ASFIA.
No recomendable para menores de
3 años. Contiene piezas pequeñas.

ATTENTION:
NE CONVIENT PAS aux enfants
de moins de 36 mois. Petite éléments
étouffoirs susceptibles d'être avalés.

37092-0720

ENSAMBLE

- Coloca la parte inferior del tubo sobre una superficie plana (ver abajo).
- Mientras aprietas el conector levemente para mantener los extremos unidos, alinea las pequeñas lengüetas del conector con las ranuras de la parte inferior del tubo y encaja con firmeza el conector para abajo en la taza, como se muestra.
- Alinea las ranuras de la parte superior del tubo (la base con la abertura en la parte de arriba) con las lengüetas del conector y encaja la base con firmeza para abajo sobre el conector, como se muestra.
- Jala de ambos extremos del tubo para verificar que la unidad del conector haya quedado asegurada.

F

Aujourd'hui, Ker Plunk! – un des jeux les plus populaires de tous les temps – est plus amusant que jamais! Il suffit de l'assembler, de commencer à jouer et de prendre garde à ce qu'aucune bille ne fasse KER PLUNK!

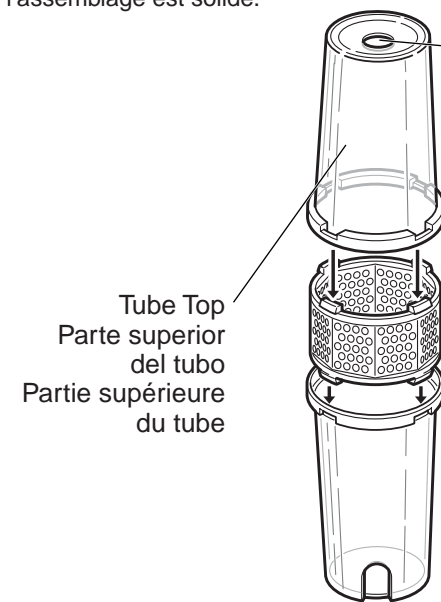
Contenu : base, tube (parties inférieure et supérieure), connecteur, 30 bâtonnets (10 violets, 10 jaunes et 10 roses) et 32 billes.

BUT DU JEU

Retirer des bâtonnets en laissant tomber le moins de billes possible dans son compartiment.

ASSEMBLAGE

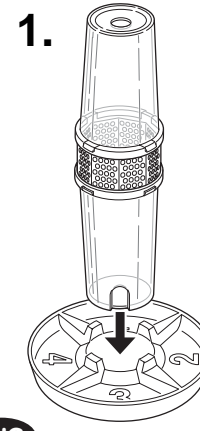
- Mettre la partie inférieure du tube sur une surface plane (voir ci-dessous).
- En serrant le connecteur pour en garder les extrémités réunies, aligner les petites pattes du connecteur avec les fentes de la partie inférieure et emboîter le connecteur solidement à la partie inférieure, comme illustré.
- Aligner les fentes de la partie supérieure (la partie avec une ouverture sur le dessus) sur les pattes du connecteur et emboîter solidement la partie supérieure au connecteur, comme illustré.
- Tirer sur chaque partie du tube pour s'assurer que l'assemblage est solide.



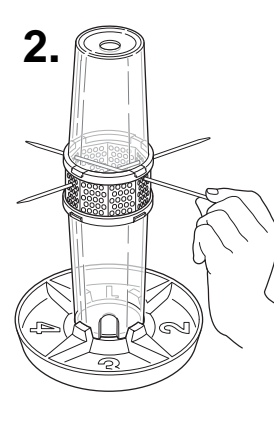
Tube Top
Parte superior
del tubo
Partie supérieure
du tube

Hole on Top
Orificio en la
parte superior
Trou sur le
dessus

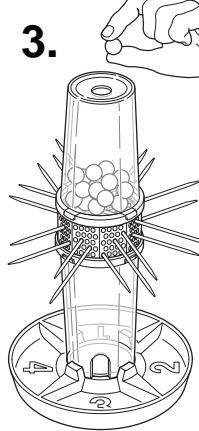
1.



2.



3.



ENG

SETUP

- Stand the tube in the game base as shown.
- Insert all the sticks into the connector – just put one end of the stick through a hole and push it through to a hole on the other side. Place the sticks randomly so that they criss-cross each other in different directions, as shown in illustration 3.
- When all the sticks are inserted, load the marbles by dropping them through the opening in the top of the tube. The marbles will rest on top of the web of sticks. If any fall through onto the game base, just reload them until all the marbles rest on top of the sticks.

HOW TO PLAY

- The game base has compartments numbered 1 through 4. Each player selects a numbered compartment to use throughout the game. Choose a player to go first; play then passes to the left.
- On each turn:
 - Slowly rotate the tube so that the window opening is lined up with your numbered compartment. Be careful not to move the marbles!
 - Choose any stick and carefully pull it all the way out of the tube, trying not to move the marbles and causing them to fall. Note: The first stick you touch is the stick you must pull, but you may hold the tube steady with one hand.
 - When you've removed the stick, place it aside. It's now the next player's turn to follow steps a, b and c.

NOTE: A player's turn is not completely over until the moment the next player touches the tube to rotate it, or touches a stick. Any marbles that drop before the next player touches either the tube or a stick are added to the first player's score.

3. Marbles that drop during your turn will automatically go into your numbered compartment. Do not remove them – just leave them there until the game is over.

4. When all the marbles have dropped into the game base, each player counts the number of marbles in their compartment. The player with the least number of marbles in their compartment is the WINNER!

ESP

PREPARACIÓN

- Inserta el tubo en la base del juego, como se muestra.
- Introduce todas las varitas en el conector; inserta un extremo de una varita en un orificio y empújala hasta que salga a través de algún orificio en el otro costado. Coloca las varitas al azar, de manera que atraviesen en diferentes direcciones, como se muestra en la figura número 3.
- Después de insertar todas las varitas, mete las canicas soltándolas por la abertura superior del tubo. Las canicas quedarán encima de todas las varitas. Si alguna de las canicas cae en la base del juego, sácalas por el orificio lateral, vuelve a meterlas por la parte superior de una en una hasta que todas queden encima de las varitas.

© 2002 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Tous droits réservés.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.
Mattel U.K. Ltd., Varnall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628500303.
Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312.
Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.
Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys.
Mattel España, S.A., Arduo 200, 08038 Barcelona, M.F. 08094-0209.
Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-208 Lisboa
Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la

CÓMO JUGAR

- La base del juego tiene compartimentos numerados del 1 al 4. Cada jugador selecciona un compartimento. Decidan a quién le toca primero; el juego continúa a la izquierda.
 - En cada turno:
 - Gira despacio el tubo, de manera que la abertura de la ventana esté alineada con el compartimento que elegiste. ¡Ten cuidado de no mover las canicas!
 - Selecciona una varita y con mucho cuidado sácala del tubo, tratando de que no se caigan las canicas. Nota: La primera varita que toques es la que tienes que sacar; si quieres, puedes sujetar el tubo con una mano para que no se mueva.
 - Después de sacar la varita, colócala a un lado. Ahora le toca al siguiente jugador realizar los mismos pasos a, b y c.
- NOTA:** El turno de un jugador no se acaba sino hasta que el siguiente jugador toca el tubo para girarlo o toca una varita. Cualquier canica que caiga antes de que el siguiente jugador toque, ya sea, el tubo o una varita se añade a la puntuación del primer jugador.
- Las canicas que caigan en tu turno, automáticamente caerán en tu compartimento. No las saques; déjalas ahí hasta que acabe el juego.
 - Después de que todas las canicas hayan caído a la base del juego, cada jugador debe contar cuántas canicas hay en su compartimento. El jugador con menos canicas en su compartimento es el GANADOR.

F

INSTALLATION

- Placer le tube sur la base comme illustré.
- Insérer tous les bâtonnets dans le connecteur – il suffit de glisser une extrémité d'un bâtonnet d'un côté de l'unité et de la faire ressortir de l'autre côté. Placer les bâtonnets au hasard de façon qu'ils s'entrecroisent dans toutes les directions, comme indiqué au numéro 3.
- Quand tous les bâtonnets ont été insérés, faire tomber toutes les billes dans l'ouverture sur le dessus du tube. Les billes doivent rester sur le dessus de la toile formée par les bâtonnets. Si une bille tombe dans le niveau inférieur ou dans un des compartiments à la base de l'unité, la remettre sur les bâtonnets

JOUONS

- La base de l'unité comprend des compartiments numérotés de 1 à 4. Chaque joueur choisit un compartiment numéroté, qu'il utilisera pendant la partie. Choisir le premier joueur. La partie se poursuit ensuite vers la gauche.
 - À son tour :
 - Le joueur doit faire tourner le tube lentement, de façon que l'ouverture soit alignée avec son compartiment numéroté. Il ne doit pas faire bouger les billes!
 - Le joueur choisit un bâtonnet et, doucement il le retire complètement du tube, en essayant de ne pas faire tomber de billes. Remarque : Le bâtonnet qu'il a touché en premier doit être celui qu'il retire. Au besoin, le joueur peut tenir le tube de son autre main.
 - Quand il a retiré le bâtonnet, le joueur doit le mettre de côté. C'est maintenant le tour du joueur suivant qui doit suivre les étapes a, b et c.
- REMARQUE :** Le tour d'un joueur ne prend fin que lorsque le joueur suivant a touché le tube pour le faire tourner où qu'il a touché un bâtonnet. Dès que celui-ci touche le plateau, c'est son tour de jeu et toute bille qui tombe à partir de ce moment devrait tomber dans son compartiment numéroté et être calculée dans son pointage.
- Les billes qui tombent durant un tour vont automatiquement dans le compartiment numéroté du joueur à qui c'est le tour. Ne pas les retirer avant la fin de la partie.
 - Quand toutes les billes sont tombées dans la base de l'unité de jeu, chaque joueur compte le nombre de billes qui se trouvent dans son compartiment. Le joueur ayant le moins de billes dans son compartiment est le GRAND GAGNANT!

INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS

Toy: TYCO Ker Plunk Game
Toy No.: 37092
Part No.: 0720
Trim Size: 11" W x 8.5" H
Folded Size: 5.5" W x 8.5" H
Type of Fold: Single
colors: One
Colors: Black
Paper Stock: White Offset
Paper Weight: 70 lb.
EDM No.:

Front

BLACK

DIECUT

OCEAN

NW-EG-MS

06/27/02

37092-0720

INSTR

H25836

GAMES KER PLUNK

MONT-MX

1C : BLACK

NEG

BLUELINE 6 + 2

133 LPI

1 ZIP

Back

BLACK

DIECUT

OCEAN

NW-EG-MS

06/27/02

37092-0720

INSTR

H25836

GAMES KER PLUNK

MONT-MX

1C : BLACK

NEG

BLUELINE 6 + 2

133 LPI

1 ZIP

37092

