



Now **KER PLUNK!**™ – one of the great games of all time -- is more fun than ever! Just set it up, start playing, and watch out for marbles that go “Ker Plunk!”

CONTENTS

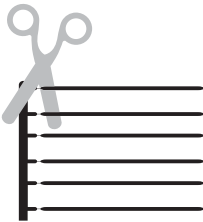
Game Base, Tube (top and bottom cups), Tube Connector, 30 Sticks, 32 Marbles

OBJECT

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

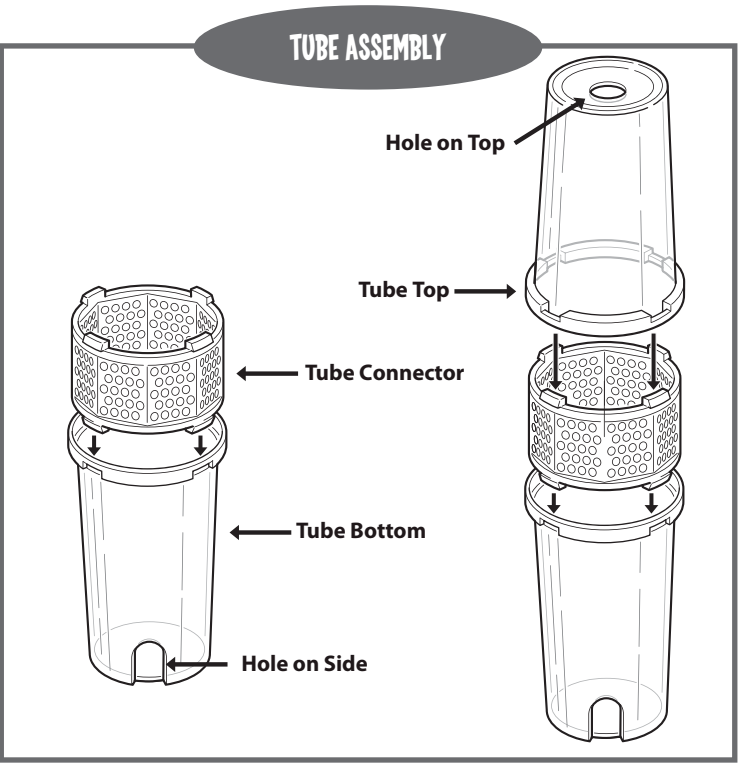
ASSEMBLY

1. Stand the tube bottom on a flat surface, see below.
2. 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.
3. 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.
4. Pull on both ends of the tube to make sure the connector assembly is secure.
5. Cut the plastic sticks off of their frame. Use safety scissors.



SETUP

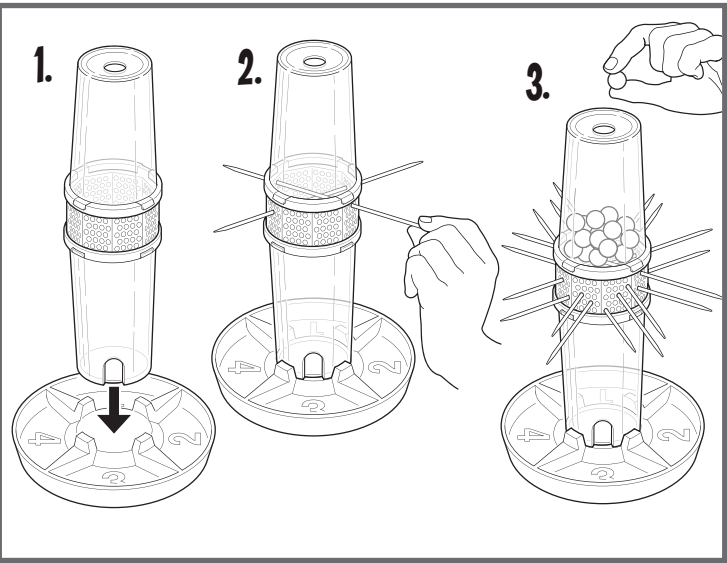
1. Stand the tube in the game base as shown.
2. Insert the sticks into the connector -- just put one end of the stick through a hole and push it through to a hole on the other side. Place the sticks randomly so that they crisscross each other in different directions, as shown in 3.
- NOTE:** SET ASIDE 5 EXTRA STICKS AND DO NOT USE THEM. THEY ARE INCLUDED IN CASE ANY STICKS BREAK OR BECOME LOST.
3. When 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

1. 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.
2. On each turn:
 - a) Slowly rotate the tube so that the window opening is lined up with your numbered compartment. Be careful not to move the marbles!
 - b) 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.
 - c) 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!**

Please keep this instructions sheet for future reference as it contains important information.





¡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

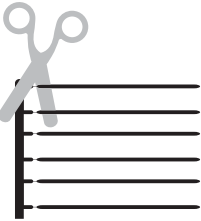
Base del juego, tubo (base inferior y superior), conector de tubo, 30 varitas (10 moradas, 10 amarillas y 10 rosas) y 32 canicas.

OBJETIVO

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

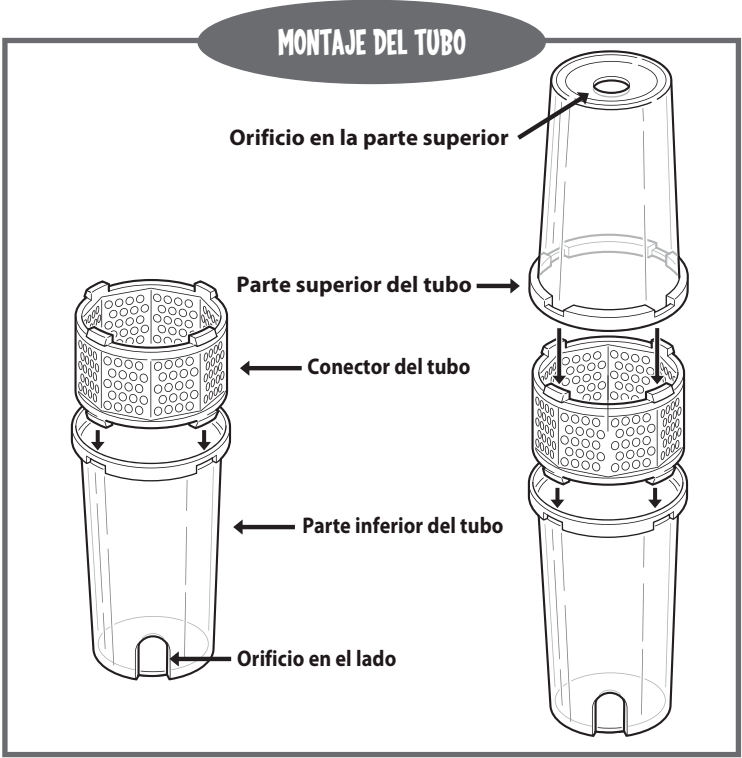
MONTAJE

1. Coloca la parte inferior del tubo sobre una superficie plana (ver abajo).
2. Dobra el conector del tubo (es la pieza flexible con orificios) de tal forma que los extremos queden unidos, como se muestra en la imagen (ver abajo).
3. 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 hacia abajo en la taza, como se muestra.
4. Alinea las ranuras de la parte superior del tubo (la base con la aptura en la parte de arriba) con las lengüetas del conector, como se muestra.
5. Jala de ambos extremos del tubo para verificar que la unidad del conector haya quedado asegurada.
6. Saca las varitas de color de las fundas de plástico.
7. Recorta las varitas de plástico del armazón. Usa unas tijeras de punta redonda.



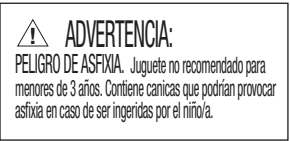
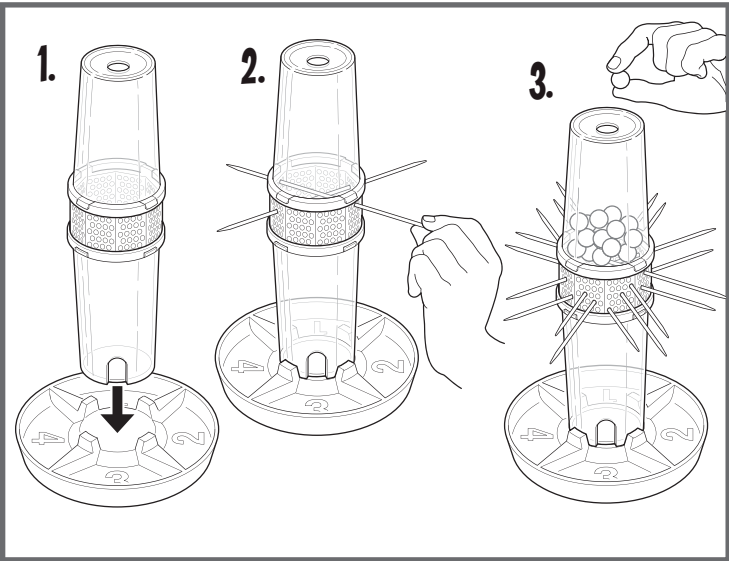
PREPARACIÓN

1. Inserta el tubo en la base del juego, como se muestra.
 2. Introduce las varitas en el conector. Mete un extremo de una varita en un orificio y empujla hasta que salga por un orificio en el otro lado. Coloca las varitas al azar de manera que se crucen en diferentes direcciones, como se muestra en la ilustración 3.
- ATENCIÓN:** SEPARA 5 VARITAS Y NO LAS USES. ESTÁN INCLUIDAS EN CASO DE QUE ALGUNA SE ROMPA O PIERDA.
3. Después de meter las varitas, mete las canicas soltándolas en la apertura de la parte de arriba del tubo. Las canicas quedarán encima de todas las varitas. Si alguna de las canicas cae a la base del juego, vuelve a meterla hasta que todas queden encima de las varitas.



CÓMO JUGAR

1. 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.
 2. En cada turno:
 - a) 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!
 - b) 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.
 - c) 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 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.
3. Las canicas que caigan en tu turno, automáticamente caerán en tu compartimento. NO las saques; déjalas ahí hasta que acabe el juego.
 4. 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.



ADVERTENCIA:
PELIGRO DE ASFIXIA. Juguete no recomendado para menores de 3 años. Contiene canicas que podrían provocar asfixia en caso de ser ingeridas por el niño/a.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. Juguete no recomendado para menores de 3 años, porque contiene bolitas que podrían provocar asfixia en caso de ser ingeridas o inhaladas por el/la niño/a.



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

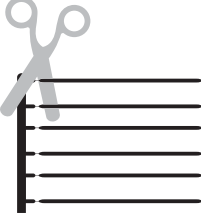
Base, tube (parties inférieure et supérieure), connecteur, 30 bâtonnets et 32 billes.

BUT DU JEU

Retirer délicatement les bâtonnets du tube en faisant tomber le moins de billes possible.

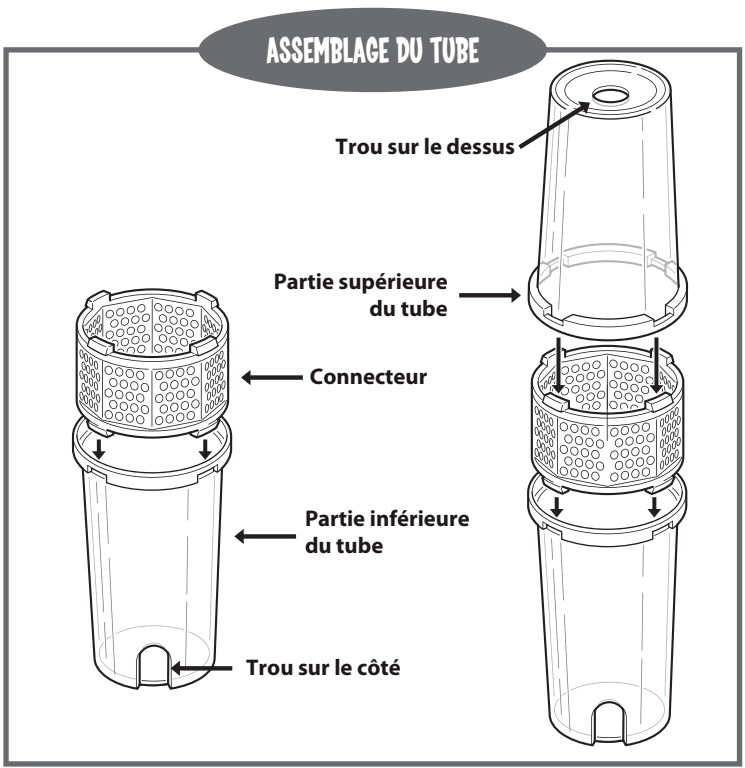
ASSEMBLAGE

1. Mettre la partie inférieure du tube sur une surface plane (voir ci-dessous).
2. Aligner les languettes du connecteur avec les fentes de la partie inférieure du tube, et emboîter le connecteur solidement à la partie inférieure, comme illustré.
3. Aligner les fentes de la partie supérieure (la partie avec l'ouverture sur le dessus) sur les languettes du connecteur, et emboîter solidement la partie supérieure au connecteur, comme illustré.
4. Tirer sur chaque partie du tube pour s'assurer que l'assemblage est solide.
5. Découper les bâtonnets en plastique du cadre. Utiliser des ciseaux à bouts ronds.



INSTALLATION

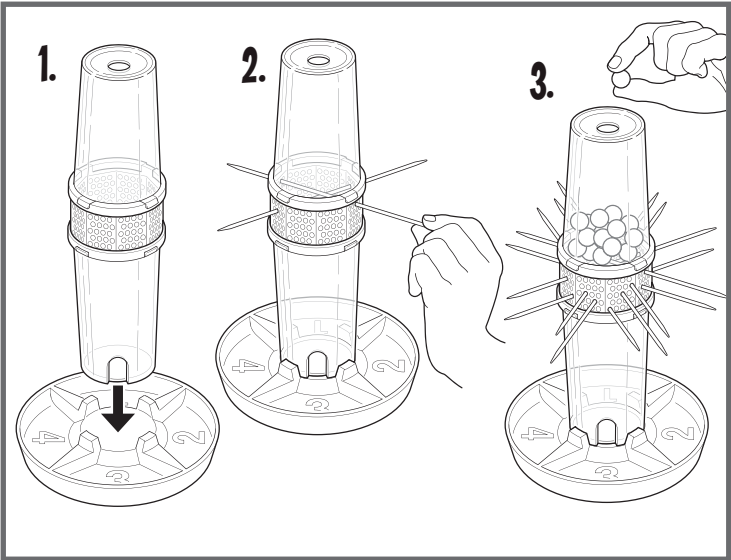
1. Placer le tube sur la base comme illustré.
 2. Insérer les bâtonnets dans le connecteur. Il suffit de glisser une extrémité d'un bâtonnet d'un côté et de la faire ressortir de l'autre côté. Placer les bâtonnets au hasard afin qu'ils s'entrecroisent dans tous les sens, comme illustré à la figure 3.
- REMARQUE :** METTRE 5 BÂTONNETS DE CÔTÉ. UTILISER CES BÂTONNETS DE RECHANGE SI CERTAINS SONT CASSÉS OU ONT ÉTÉ PERDUS.
3. Une fois les bâtonnets en place, ajouter les billes par l'ouverture sur le dessus du tube. Les billes reposeront sur les bâtonnets. Si des billes tombent dans la base du jeu, les remettre sur les bâtonnets.



JOUONS

1. La base du jeu 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.
 2. À son tour:
 - a) 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!
 - b) Le joueur choisit un bâtonnet et le retire délicatement du tube, tout 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.
 - c) 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 ou qu'il a touché un bâtonnet. Toute bille qui tombe avant que le joueur suivant ait touché le tube ou un bâtonnet doit être ajoutée au pointage du joueur précédent.
3. 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.
 4. Quand toutes les billes sont tombées dans la base de la base du jeu, chaque joueur compte le nombre de billes qui se trouvent dans son compartiment. Le joueur qui a le moins de billes dans son compartiment est le GAGNANT!

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.



ATTENTION:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT -
Contient des billes. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.