

• Player Two gets 3 launch attempts to try and win as many Championship Belts as he or she can. The rules are the same, except if a cutout is knocked down whose Championship Belt Player One ALREADY OWNS, Player Two STEALS that belt from Player One and keeps it.

• Once both players have each attempted 3 launches, Round One is complete.

• At the beginning of Round Two, PLAYER TWO goes first (this gives each player the advantage of going last in a round).

• Player One arranges ALL 8 WWE® Superstar Cutouts in the ring.

• Play continues as before, with players earning or stealing Championship Belts depending on which cutouts they knock down.

• At the beginning of Round Three, Player One launches first, and at the beginning of Round Four, Player Two launches first.

WINNING

After 4 rounds, the player with the most Championship Belts WINS! In the event of a tie, there will be a one-launch playoff. Each player will get one launch at all 8 WWE® Superstar Cutouts, and whoever knocks down the most cutouts wins (if you're still tied after one launch each, keep playing until one player knocks down more than the other).

MATCH SLAM

• Players choose to be either John Cena® or Rey Mysterio®.

• The youngest player is Player One.

• Player One sets up the ring with WWE® Superstar Cutouts in any number from 1 to 8, in any placement they choose (except on the black "DEAD ZONE" area that borders the edge of the ring.).

• Player one then takes THREE LAUNCHES to knock down the cutouts, and notes which WWE® Superstar characters were knocked down.

• Player Two must then set up the ring EXACTLY as Player One did, with the same cutouts in the same positions.

• Player Two takes three launches to knock down the same cutouts as Player One did.

• If Player Two fails to knock down the exact same cutouts, Player One wins the round and earns a Championship Belt (any color they want).

• If Player Two successfully knocks down the exact same cutouts, no one wins a belt and that round is a draw.

• For Round Two, Player Two goes first, and repeats the process of setting up the ring any way they want and knocking down the cutouts. Player One must now match Player Two's knock-downs. If successful, the round is a draw, if unsuccessful, Player Two wins a Championship Belt (any color they want).

• Play continues with alternating rounds, each player taking turns going first.

WINNING

The first player to win 4 Championship Belts wins. However, each player must have played the same amount of rounds going first. For example, if Player One wins 4 belts in 7 rounds, but Player Two has only gone first 6 times, then Player Two gets a chance to go first an 7th time. In the event of a tie, there will be a one-launch playoff. Each player will get ONE LAUNCH at all 8 WWE® Superstar Cutouts, and whoever knocks down the most cutouts wins (if you're still tied after one launch each, keep playing until one player knocks down more than the other).

TOTAL SLAM

• Players choose to be either John Cena® or Rey Mysterio®.

• The youngest player is Player One.

• Player One places all 8 WWE® Superstar Cutouts into the ring, making sure no cutouts are in the black "DEAD ZONE" area that borders the edge of the ring.

• Player One must then knock down EVERY CUTOUT in the ring, noting how many LAUNCHES it takes to do so. That number is Player One's SCORE.

• Player Two then repeats this, noting how many LAUNCHES it takes to knock down every cutout. That is Player Two's SCORE.

• The first round is now over, and the player with the LOWEST score wins the round and earns a Championship Belt.

WINNING

The first player to win 4 Championship Belts wins. In the event of a tie, there will be a one-launch playoff. Each player will get ONE LAUNCH at all 8 WWE® Superstar Cutouts, and whoever knocks down the most cutouts wins (if you're still tied after one launch each, keep playing until one player knocks down more than the other).

Keep these instructions for future reference as they contain important information.



Contents:

- 2 Plastic figures
- 1 Launcher
- 8 Chipboard Cutout Figures
- 8 Plastic Bases
- 8 Chipboard Championship Belts
- 1 Instructions Sheet
- 1 Wrestling Mat Insert
- 2 Rope and Turnbuckle Inserts

LET'S PLAY!

SUPER SLAM

- Players choose to be either John Cena® or Rey Mysterio®.
- Whoever is the youngest player will be Player One.



- Player One his or her chosen character and strategically arranges it's arms in their desired ATTACK STANCE.



- Player Two takes all 8 WWE® Superstar Cutouts and arranges them around the RING, making sure no cutouts are in the black "Dead Zone" that borders the edge of the ring



- Player One positions the LAUNCHER anywhere outside the ring, then places their character on the LAUNCH PAD.

- Player One presses down on the LAUNCH ARM, catapulting the character into the ring.

- If any WWE® Superstar Cutouts are knocked down, Player One removes that cutout from the ring and receives the Championship Belt that matches the color of that cutout's plastic base. If no cutouts are knocked down, Player One receives no Championship Belts.

- If a WWE® Superstar Cutout is knocked into a position of LEANING, either on the EDGE OF THE RING or on ANOTHER CUTOUT, the leaning cutout is considered knocked down. It is then removed from the ring and the player receives a Championship Belt. If a cutout is still standing but has been knocked into the black "Dead Zone," the cutout stays where it is and remains in play.

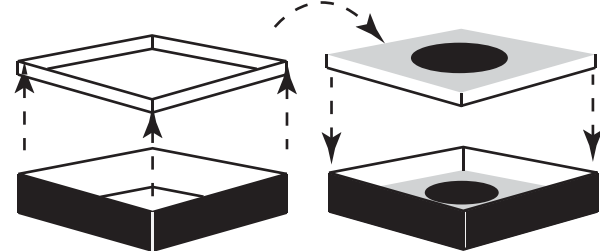
- Player One gets a total of 3 LAUNCHES to win as many belts as he or she can.

- Once Player One's turn is over, Player Two takes the Launcher and Player One arranges ALL 8 WWE® Superstar Cutouts in the ring.

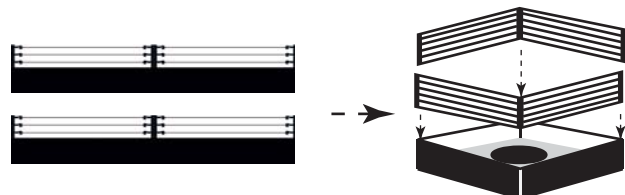
OBJECT

There are three games to play in WWE® Sky Slam™: Super Slam, Match Slam and Total Slam. In each game you Launch Rey Mysterio® and John Cena® into a ring of WWE® stars in various attempts to knock down wrestlers and earn a Championship Belt.

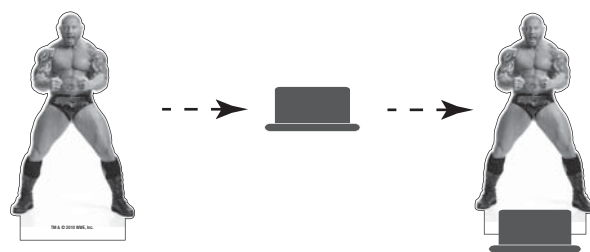
SET UP



- Remove the Wrestling Mat Insert from the box, then turn it over and place it BACK in the box so that the WWE® logo is showing.



- Take the 2 rectangular Rope and Turnbuckle Inserts and slide them in-between the Wrestling Mat Insert and the box bottom.



- Take the 8 WWE® Superstar Cutouts and place each one into a PLASTIC BASE. NOTE: the color of the base does not matter. You may put any WWE® Superstar Cutout into any base you want.

Players may want to take practice turns with the LAUNCHER and either Rey Mysterio® and John Cena®,. Learn how height, distance and accuracy are effected by how hard you hit the LAUNCHER and where you position it around the ring.

FRONT



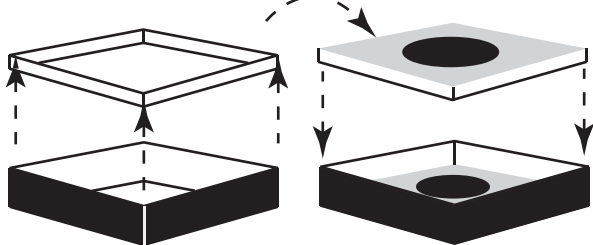
Contenido:

- 2 figuras de plástico
- 1 lanzador
- 8 recortes de figuras de cartón
- 8 bases de plástico
- 8 cinturones de campeonato de carton
- 1 empaque la pieza de lona de lucha
- 2 piezas rectangulares de cuerda y hebilla
- Instrucciones

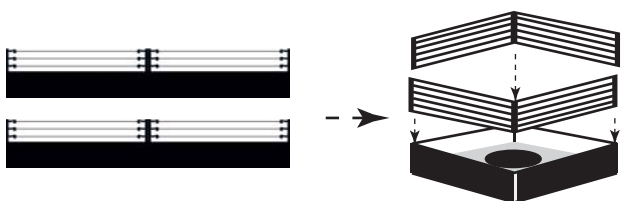
OBJETIVO

Hay tres juegos que puedes jugar en WWE® Sky Slam™: Super Slam, Match Slam y Total Slam. En cada juego, lanzas a Rey Mysterio® y John Cena® al ring lleno de estrellas de la WWE® en varios intentos para derrumbar a los luchadores y ganar un cinturón de campeonato.

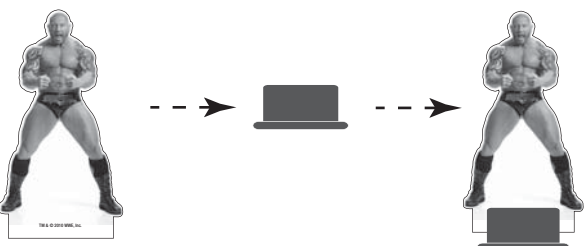
PREPARACIÓN



- Saca del empaque la pieza de lona de lucha, luego voltéala y REGRÉSAAL al empaque de modo que se vea el logotipo de la WWE®.



- Toma las 2 piezas rectangulares de cuerda y hebilla e introdúcelas entre la pieza de la lona de lucha y la parte de abajo del empaque.



- Toma los 8 recortes de superestrellas WWE® y coloca cada uno en una BASE DE PLÁSTICO. ATENCIÓN: El color de la base no tiene importancia. Puedes poner cualquier superestrella WWE® en cualquier base. Túrnense practicando con el LANZADOR y, ya sea, Rey Mysterio® o John Cena®. Aprende cómo el peso, distancia y precisión se ven afectados por cuan fuerte le pegas al LANZADOR y en qué parte alrededor del ring lo colocas.

¡A JUGAR!

SUPER SLAM

- Escojan quién quiere ser John Cena® y quién Rey Mysterio®.
- El menor de los jugadores es el jugador uno.



- El jugador toma su personaje elegido y ajusta estratégicamente sus brazos en la POSICIÓN DE ATAQUE deseada.



- El jugador dos toma las 8 superestrellas WWE® y las coloca alrededor del RING, asegurándose de no poner ninguna en la "ZONA MORTAL" negra que limita el borde del ring.



- El jugador uno coloca el LANZADOR en cualquier parte fuera del ring, luego coloca a su figura en la PLATAFORMA DE LANZAMIENTO.

- El jugador uno presiona hacia abajo el BRAZO DEL LANZADOR, catapultando al personaje al ring.

- Si derrumba a cualquier superestrella WWE®, el jugador uno saca dicha superestrella del ring y recibe el cinturón de campeonato que corresponde al color de la base de plástico de la superestrella. Si no derrumba a ninguna superestrella, el jugador uno no recibe ningún cinturón de campeonato.

- Si una superestrella WWE® queda en posición INCLINADA, ya sea en el BORDE DEL RING o en OTRA SUPERESTRELLA, la superestrella inclinada es considerada derrumbada. El jugador atacante la saca del ring y recibe un cinturón de campeonato. Si una superestrella sigue de pie, pero fue movida a la "ZONA MORTAL" negra, permanece ahí y sigue en juego.

- El jugador uno tiene 3 LANZAMIENTOS para ganar tantos cinturones como pueda.

- Después de que se acaba el turno del jugador uno, el jugador dos toma el lanzador y el jugador uno acomoda LAS 8 superestrellas WWE® en el ring.

- El jugador dos tiene 3 lanzamientos para intentar ganar tantos cinturones de campeonato como pueda. Las reglas son las mismas, con una excepción: si el jugador uno tiene el cinturón de campeonato de una superestrella derrumbada por el jugador dos, el jugador uno tiene que entregarle el cinturón al jugador dos.

- Después de que cada jugador hace 3 lanzamientos, se acaba la ronda uno.

- El JUGADOR DOS empieza la ronda dos (así cada jugador tiene la ventaja de ser el último en una ronda).

- El jugador uno acomoda LAS 8 superestrellas WWE® en el ring.

- El juego sigue como antes, con cada jugador ganando o robando cinturones de campeonato según las superestrellas que derrumben.

- El jugador uno empieza la ronda tres y el jugador dos empieza la ronda cuatro.

GANAR

Después de cuatro rondas, el jugador con más cinturones de campeonato GANA. Si llega a haber un empate, habrá un desempate de un lanzamiento. Cada jugador puede hacer UN LANZAMIENTO a las 8 superestrellas WWE® y quien derrumbe más gana (si siguen empatados después de un lanzamiento cada uno, sigan jugando hasta que un jugador derrumbe más figuras que el otro).

MATCH SLAM

- Escojan quién quiere ser John Cena® y quién Rey Mysterio®.

- El menor de los jugadores es el jugador uno.

- El jugador uno prepara el ring con superestrellas WWE® en cualquier cantidad de 1 a 8, en el lugar que quiera (excepto en la "ZONA MORTAL" negra que limita el borde del ring).

- El jugador uno hace TRES LANZAMIENTOS para derrumbar las superestrellas y apunta cuáles superestrellas WWE® fueron derrumbadas.

- El jugador dos tiene que preparar el ring EXACTAMENTE como lo hizo el jugador uno, con las superestrellas en las mismas posiciones.

- El jugador dos hace tres lanzamientos para derrumbar las mismas superestrellas que el jugador uno.

- Si el jugador dos no logra derrumbar las mismas superestrellas, el jugador uno gana la ronda y recibe un cinturón de campeonato (de cualquier color).

- Si el jugador dos derrumba las mismas superestrellas que el jugador uno, la ronda acaba en empate y nadie gana un cinturón.

- El jugador dos empieza la ronda dos y repite el proceso de preparar el ring de la manera que quiera y derrumbando superestrellas. Ahora, el jugador uno tiene que derrumbar las mismas superestrellas que el jugador dos. Si lo logra, la ronda acaba en empate; si no lo logra, el jugador dos gana un cinturón de campeonato (de cualquier color).

- El juego sigue con rondas subsiguientes en las que los jugadores se turnan empezando.

GANAR

El primer jugador en ganar 4 cinturones de campeonato gana. No obstante, cada jugador tiene que haber empezado la misma cantidad de rondas. Por ejemplo, si el jugador uno gana 4 cinturones en 7 rondas, pero el jugador dos solo ha empezado 6 veces, entonces el jugador dos tiene otra oportunidad. Si llega a haber un empate, habrá un desempate de un lanzamiento. Cada jugador puede hacer UN LANZAMIENTO a las 8 superestrellas WWE® y quien derrumbe más gana (si siguen empatados después de un lanzamiento cada uno, sigan jugando hasta que un jugador derrumbe más figuras que el otro).

TOTAL SLAM

- Escojan quién quiere ser John Cena® y quién Rey Mysterio®.

- El menor de los jugadores es el jugador uno.

- El jugador uno coloca en el ring las 8 superestrellas WWE®, asegurándose de no poner ninguna en la "ZONA MORTAL" negra que limita el borde del ring.

- El jugador uno tiene que derrumbar todas las superestrellas en el ring, apuntando cuántos LANZAMIENTOS le toma hacerlo. Dicho número es el puntaje del jugador uno.

- Ahora, el jugador dos hace lo mismo, apuntando cuántos LANZAMIENTOS le toma derrumbar todas las superestrellas. Ese es el puntaje del jugador dos.

- La primera ronda se acaba y el jugador con la MENOR cantidad de puntos gana la ronda y un cinturón de campeonato.

GANAR

El primer jugador en ganar 4 cinturones de campeonato gana. Si llega a haber un empate, habrá un desempate de un lanzamiento. Cada jugador puede hacer UN LANZAMIENTO a las 8 superestrellas WWE® y quien derrumbe más gana (si siguen empatados después de un lanzamiento cada uno, sigan jugando hasta que un jugador derrumbe más figuras que el otro).

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.

© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052. U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. R.F.C. MME-920701-M83. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12347-07 P5, Bogotá. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2010 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Toda la programación, nombres de talentos, imágenes, semejanzas, eslóganes, movidas de lucha, marcas, logotipos y derechos de autor de WWE son propiedad exclusiva de World Wrestling Entertainment, Inc. y sus subsidiarias. Todas las demás marcas, logotipos y derechos de autor son propiedad de sus respectivos titulares. © 2010 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

R3201-0920



service.mattel.com