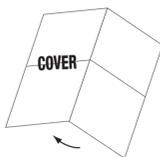


| INSTRUCTION SHEET SPECS: |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| Toy No.:                 | 80344                 |
| Part No.:                | 0620                  |
| Trim Size:               | 8.5" W x 11" H        |
| Folded Size:             | 4.25" W x 5.5" H      |
| Type of Fold:            | accordion/collar      |
| # colors:                | 1 (panels both sides) |
| Color:                   | Black                 |
| Paper Stock:             | White Offset          |
| Paper Weight:            | 70 lb.                |
| EDM No.:                 |                       |



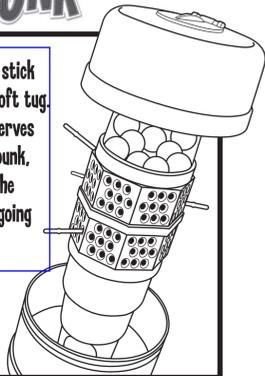
### Folding Diagram



## Front



Pick a colored stick and give it a soft tug. With steady nerves and a bit of spunk, you can keep the marbles from going Kerplunk!



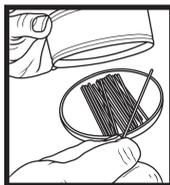
**CONTENT**  
Kerplunk® Collapsible Housing  
20 Marbles  
25 Sticks

**WARNING:**  
CHOKING HAZARD - Toy contains marbles. Not for children under 3 years.

### INSTRUCTIONS

#### OBJECT

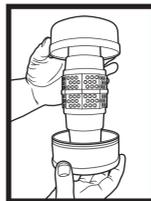
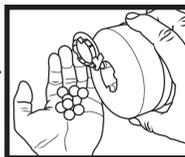
To skillfully remove the sticks from the tube, dropping the fewest marbles.



#### SET UP

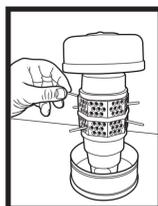
1. Open the container bottom and take out the colored sticks. Set them aside and reattach the lid.

2. Open the hatch at the top of the container, then tilt the container to remove the marbles. Set the marbles aside and close the hatch.



3. Hold the top and bottom of the container and gently pull, expanding it.

4. Insert all the sticks into the tube -- 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.



5. 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.

# English

## Back

### HOW TO PLAY

1. Choose a player to go first.
2. On each player's turn, they 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.
3. When you've removed the stick, place it aside. It's now the next player's turn. **NOTE:** A player's turn is not completely over until the moment the next player touches a stick. Any marbles that drop before the next player touches a stick are added to the first player's score.
4. Marbles that drop during your turn are yours. Remove them from the tray and set them aside.
5. When all the marbles have dropped, each player counts the number of marbles they have collected. The player with the least number of marbles is the **WINNER!**

### WHEN YOU ARE FINISHED PLAYING

1. Make sure **no** sticks are in the tube and **no** marbles are in the tray, then hold the top and bottom of the container and gently push them together, collapsing it.
2. Put all the marbles back into the container through the opening in the top of the tube, then close it.
3. Open the container bottom, place the colored sticks inside, and then reattach the lid.

© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. 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. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd. (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.



R7041-0820

R7041



## Front

# FRENCH (CANADIAN)

## Back



Choisis une tige colorée et tire-la tout doucement. Avec des nerfs d'acier et un peu de courage, tu pourras empêcher les billes de faire Kerplunk!



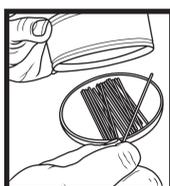
**CONTENU**  
Boîtier Kerplunk pliable  
20 billes  
25 tiges

**ATTENTION :**  
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. Le jeu contient des billes. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

### RÈGLES DU JEU

#### BUT DU JEU

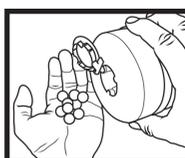
Retirer délicatement les tiges du tube en faisant tomber le moins de billes possible.



#### PRÉPARATIFS

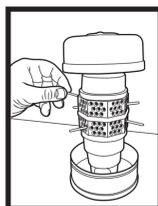
1. Ouvrir la base du boîtier et retirer les tiges colorées. Mettre les tiges de côté et remettre le couvercle.

2. Ouvrir le compartiment sur le dessus du boîtier puis pencher le boîtier pour faire sortir les billes. Mettre les billes de côté et refermer le compartiment.



3. Tenir le haut et le bas du boîtier puis tirer doucement sur les deux côtés pour déplier le jeu.

4. Placer toutes les tiges dans le tube. Insérer une extrémité de la tige dans un trou puis la faire passer dans un trou de l'autre côté du tube. Placer les tiges au hasard afin qu'elles se croisent dans tous les sens, comme illustré.



5. Une fois que toutes les tiges sont en place, ajouter les billes par l'ouverture sur le dessus du tube. Les billes reposeront sur les tiges. Si des billes tombent dans la base du jeu, les remettre jusqu'à ce qu'elles reposent toutes sur les tiges.

### COMMENT JOUER

1. N'importe quel joueur commence.
2. Le joueur choisit une tige et la retire délicatement du tube, tout en essayant de ne pas faire tomber des billes. **REMARQUE :** Le joueur doit retirer la première tige qu'il touche. Il peut cependant maintenir le tube en place avec une main.
3. Le joueur met la tige de côté. Puis c'est au tour du joueur suivant. **REMARQUE :** Le tour d'un joueur n'est pas complètement fini tant que le joueur suivant n'a pas touché de tige. Toute bille qui tombe avant que le joueur suivant ait touché une tige doit être ajoutée au pointage du joueur précédent.
4. Les billes qui tombent lors du tour d'un joueur sont comptées dans son pointage. Retirer les billes de la base et les mettre de côté.
5. Lorsque toutes les billes sont tombées, chaque joueur compte le nombre de billes qu'il a accumulées. Le joueur qui a le moins de billes est le **GAGNANT!**

### APRÈS LE JEU

1. S'assurer qu'il n'y a **pas** de tiges dans le tube **ni** de billes dans la base. Tout en maintenant le haut et le bas du boîtier, rapprocher doucement les deux côtés pour replier le jeu.
2. Remettre toutes les billes dans le compartiment sur le dessus du tube puis le refermer.
3. Ouvrir la base du boîtier et replacer les tiges colorées à l'intérieur, puis remettre le couvercle.



R7041-0820

R7041

