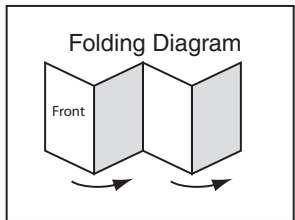


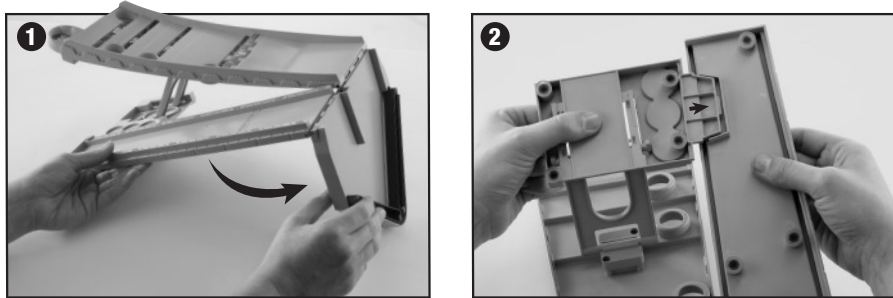
2L ENGLISH, LAAM (SPANISH)
T8158-0920 Refresh REBOUND Instructions

Front Panel

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Rebound Instructions 2L
Toy No.:	T8158
Part No.:	-0920
Trim Size:	22" W x 7.125" H
Folded Size:	5.5" W x 7.125" H
Type of Fold:	4 panels 2 side
# colors:	1 color both sides Black
Colors:	White Offset
Paper Stock:	80 lb.
Type of Fold:	Accordion
EDM No.:	



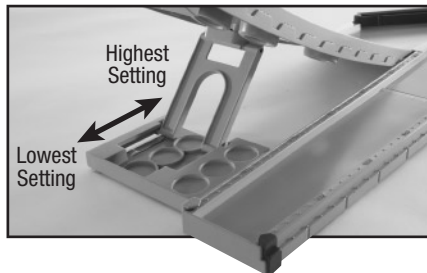
THE FIRST TIME YOU PLAY



1. Unfold the REBOUND® ramp as shown above.
2. Snap the square leg stand, located beneath the curved ramp, into the notch on the underside of the alley.
3. Attach 2 bumpers to the posts at the end of the ramp.

STARTING A GAME

1. Open the REBOUND® ramp on a level surface.
2. Slide each score pointer to the "zero" position.
3. The ramp has 3 height settings – the higher the setting, the greater the difficulty. Adjust the ramp by sliding the legs back and forth until they click into the desired position.
4. Slide the "Bonus Basket" to the desired position – the closer to the center, the easier it is to hit. **Landing a puck in the Bonus Basket is worth 600 points!**
5. Each player selects 3 same-colored pucks and will use the matching-colored score pointer to keep track of their score.
6. Each player takes one turn and the highest score goes first.



HOW TO SHOOT YOUR PUCKS

1. On your turn, start below the Foul Line and slide 1 puck up the alley toward the bumpers. The puck will bounce up the ramp toward the Scoring Ledges.
2. You **MUST** release the puck from your hand before reaching the Foul Line. If a player's hand crosses the Foul Line, that turn must be taken over.
3. Any puck that goes off the ramp is out of play until the round ends.
4. After you have played 1 puck, it is the next player's turn. Do not touch or remove any pucks from the ramp until both players have used all their pucks.

LET'S PLAY!

REBOUND® Ramp It Up™ has 3 different games you can choose to play.

HIGH POINT (for 2 Players)

Object

Be first to score 3000 points by sliding your pucks onto Scoring Ledges.

1. Players take turns trying to slide their pucks onto the Scoring Ledges without falling into any pits.
2. The round ends when both players have used all 3 of their pucks.
3. You earn points for each of your pucks on a Scoring Ledge or in the Bonus Basket, but you score no points for pucks in a pit. **You do** score points for pucks sitting **on top** of a puck in a pit.
4. Record your score with your score pointer. Each mark equals 100 points.
5. Remove all of your pucks and begin the next round. The player with the highest score goes first.

Winning High Point

The first player to score 3000 points wins the game!

SLAM DUNK™ (for 2 Players)

Object

Be first to score 3000 points by shooting your pucks into the pits.

1. Players take turns trying to slide their pucks into the pits or the Bonus Basket.
2. The round ends when both players have used all 3 of their pucks.
3. Add up the points for each of your pucks in a pit or the Bonus Basket – a pit is worth the same number of points as the ledge where it is located. You score **no points** for pucks sitting **on top** of a puck in a pit.
4. Record your score with your score pointer. Each mark equals 100 points.
5. Remove all of your pucks and begin the next round. The player with the highest score goes first.

Winning Slam Dunk™

The first player to score 3000 points wins the game!

SOLO SLINGER (for 1 Player)

Object

Score 3000 points in the fewest rounds you can.

1. Take all 6 of the pucks. One at a time, try to slide them onto the Scoring Ledges without falling into any pits.
2. The round ends when you have played all 6 pucks.
3. Add up the points for each puck sitting on a Scoring Ledge or in the Bonus Basket. No points are scored for pucks in pits, but you **do** score points for pucks sitting **on top** of a puck in a pit.
4. Use the **right** score pointer to record your score for the round. Each mark equals 100 points. Use the **left** score pointer to count the number of rounds you've played – each of these marks represents 1 round.
5. Remove all of your pucks and begin the next round.

Winning Solo Slinger

After scoring 3000 points, count up how many rounds it took you. Play again and try to score 3000 points in fewer rounds. How low can you go?

PACKING UP

To re-store REBOUND® Ramp It Up™, simply adjust the ramp to its lowest setting, fold the playing field along its hinge and slide it back in the box.

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Consumer Relations – Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052 U.S.A. 1-800-524-8697. Retain this address for future reference. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628503033. service.mattel.com/uk Mattel España, S.A., Arbau 200, 08036 Barcelona. cservicio.spain@mattel.com Tel: 902 20 30 10 http://www.service.mattel.com/es Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fração 2, 1800-206 Lisboa. Tel: 21-7995795-consult@mattel.com. 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. Dlimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. 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-NE3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5205 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-8, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mira, C.C. Mazarunay Plaza, Torre B, Piso 3, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Cuyapán 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12347-07 P.S. Bogotá. Mattel Perú, S.A., Paseo de la República 3531, Ofc.1003, San Isidro, Lima, Perú, RUC: 20425853865, Reg. Importador: 01720-10-JUE-DIGESA.

T8158-0920



Need Assistance? In the US and Canada, service.mattel.com or 1-800-524-8697.

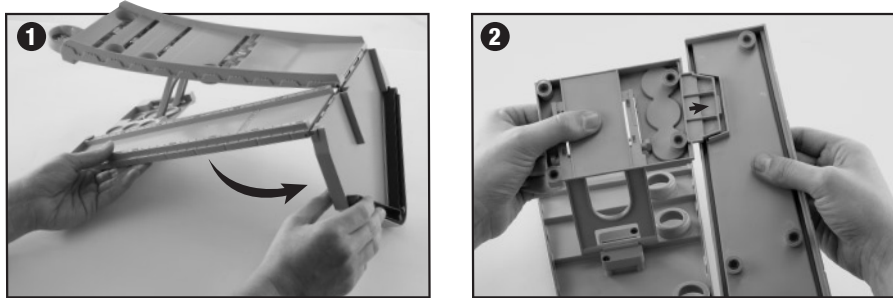
¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, service.mattel.com o bien 1-800-524-8697. En México: 59-05-51-00 Ext. 5205 ó 01-800-463-59-89.

? SERVICE.MATTEL.COM

Back Panel



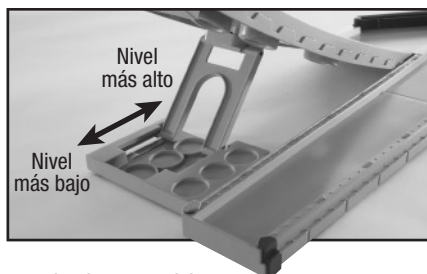
LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES



1. Despliega la rampa de REBOUND® tal como se muestra arriba.
2. Ajusta la base de patas cuadrada, situada abajo de la rampa curva, en la muesca de la parte de abajo de la recta.
3. Ajusta 2 brazos en los postes del extremo de la rampa.

EMPEZAR UN JUEGO

1. Abre la rampa de REBOUND® sobre una superficie plana.
2. Pon cada contador de puntos en "cero".
3. La rampa tiene 3 ajustes de altura. Entre más alto la ajustes, más alto será el grado de dificultad. Ajusta la rampa ajustando las patas de adelante hacia atrás hasta que se ajusten en la posición deseada.
4. Ajusta la "canasta extra" en la posición deseada. Entre más cerca esté al centro, más fácil será meter el disco. **¡Si metes un disco en la canasta extra, ganas 600 puntos!**
5. Cada jugador selecciona 3 discos del mismo color y usará el contador de puntos del mismo color para llevar la cuenta de sus puntos.
6. Cada jugador toma un turno y quien logre más puntos empieza.



CÓMO LANZAR LOS DISCOS

1. Cuando sea tu turno, empieza detrás de la línea de foul y desliza un disco por la recta hacia los brazos. El disco rebotará y subirá por la rampa hacia los marcadores de puntos.
2. **TIENES** que soltar el disco antes de llegar a la línea de foul. Si tu mano cruza la línea de foul, tienes que repetir tu turno.
3. Todo disco que salga de la rampa queda fuera de juego hasta que acabe la ronda.
4. Después de lanzar un disco, le toca al siguiente jugador. No toquen ni quiten ningún disco de la rampa hasta que ambos jugadores hayan usado todos sus discos.

¡A JUGAR!

REBOUND® Ramp It Up™ incluye 3 juegos diferentes de los que puedes escoger.

SÚPER TIRO (para 2 jugadores)

Objetivo

Sé el primero en lograr 3000 puntos haciendo que tus discos caigan en los marcadores de puntos.

1. Los jugadores se turnan lanzando sus discos hacia los marcadores de puntos sin caer en las fosas.
2. La ronda se acaba después de que ambos jugadores usen sus 3 discos.
3. Acumulas puntos por cada disco que caiga en un marcador de puntos o en la canasta extra, pero no ganas nada por discos que caen en las fosas. **Si** ganas puntos por discos que quedan **sobre** otro disco en una fosa.
4. Lleva la cuenta de tus puntos con el contador de puntos. Cada marca equivale a 100 puntos.
5. Recoge todos tus discos y empieza la siguiente ronda. El jugador que más puntos tenga empieza.

Ganar el Súper Tiro

¡El primer jugador en lograr 3000 puntos gana el juego!

SÚPER CANASTA (para 2 jugadores)

Objetivo

Ser el primero en lograr 3000 puntos haciendo que tus discos caigan en las fosas.

1. Los jugadores se turnan tratando que sus discos caigan en las fosas o en la canasta extra.
2. La ronda se acaba después de que ambos jugadores usen sus 3 discos.
3. Añade los puntos por cada uno de tus discos en una fosa o en la canasta extra. El valor de una fosa es el mismo que el del marcador de puntos donde está ubicada. **No ganas puntos** por discos que quedan **sobre** otro disco en una fosa.
4. Apunta tus puntos con el contador de puntos. Cada marca equivale a 100 puntos.
5. Recoge todos tus discos y empieza la siguiente ronda. El jugador que más puntos tenga empieza.

Ganar la Súper Canasta

¡El primer jugador en lograr 3000 puntos gana el juego!

LANZAMIENTO SOLO (para 1 jugador)

Objetivo

Lograr 3000 puntos en la mínima cantidad de rondas posible.

1. Toma los 6 discos. Uno por uno, intenta lanzarlos hacia los marcadores de puntos sin caer en las fosas.
2. La ronda se acaba después de que usas los 6 discos.
3. Añade los puntos de los discos en los marcadores de puntos o en la canasta extra. No ganas puntos por discos que caigan en las fosas, pero sí ganas puntos por discos que quedan **sobre** otro disco en una fosa.
4. Usa el contador de puntos **derecho** para registrar tus puntos de la ronda. Cada marca equivale a 100 puntos. Usa el contador de puntos **izquierdo** para contar la cantidad de rondas que has jugado. Cada marca representa una ronda.
5. Recoge todos tus discos y empieza la siguiente ronda.

T8158

