

Insert and Test the Batteries

1. Insert batteries at the base of the tube unit using a Phillips head screwdriver (not included).
2. Place 2 AA size alkaline batteries (not included) into the battery box, matching the "+" and "-" symbols to the diagram inside.
3. Replace the battery box door and tighten the screw.

Insérer et vérifier les piles

1. Les piles doivent être insérées dans la base de l'unité à l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni).
2. Insérer 2 piles alcalines AA (non fournies) dans le compartiment à piles en respectant le sens des polarités indiqué dans le compartiment.
3. Remplacer le couvercle du compartiment et serrer la vis.

Introducir y probar las pilas

1. Introducir las pilas en la base de la unidad del tubo usando un destornillador de cruz (no incluido).
2. Introducir dos pilas alcalinas tipo 2 x AA (LR6) x 1,5V (no incluidas) en el compartimento de pilas, como se muestra dentro del compartimento.
3. Cerrar la tapa del compartimento de pilas y ajustar el tornillo.

Note:

- For longer life use alkaline batteries.
- Check that the contact surfaces are clean and bright before installing batteries.
- Replace batteries when the music distorts.

Remarque

- Utiliser des piles alcalines, car elles durent plus longtemps.
- S'assurer que les surfaces de contact sont propres et brillantes avant d'installer les nouvelles piles.
- Remplacer les piles quand les sons se déforment.

Nota:

- Usar pilas alcalinas para una mayor duración.
- Verificar que las superficies de contacto estén limpias antes de instalar las pilas.
- Sustituir las pilas cuando la música se oiga distorsionada.

Assembly:

Once you've inserted the batteries, the unit is activated, and any marble falling through the spirals will trigger the sounds and lights! Now, assemble the unit as shown:

1. Insert tube into base.
 2. Slide marble Selector tray over tube.
 3. Slide spiral pieces over tube starting with the smallest one graduating to the largest on top.
 4. Position Lower level onto top of tube, ensuring the openings line up so the marbles can pass through.
 5. Insert the Upper level into the Lower level and turn to lock.
 6. Insert the Upper tube into the top of the Upper level and turn to lock together.
- Now you're ready to play Super Ker Plunk!

Assemblage

Une fois les piles insérées, l'unité est activée et toutes les billes qui tomberont dans les spirales déclenchent des sons et des lumières! Assembler l'unité comme illustré :

1. Insérer le tube dans la base.
2. Glisser le plateau sélecteur des billes sur le tube.
3. Glisser les spirales sur le tube, en commençant par la plus petite de façon que la plus grande soit sur le dessus.
4. Placer le niveau inférieur sur le dessus du tube, en s'assurant que les ouvertures sont alignées de façon que les billes puissent passer au travers.
5. Insérer le niveau supérieur sur le niveau inférieur et tourner pour enclencher l'un à l'autre.
6. Insérer le tube supérieur dans le niveau supérieur et tourner pour les enclencher l'un à l'autre. Tout est maintenant prêt pour une partie de Super Ker Plunk!

Montaje:

Después de introducir las pilas, la unidad se activa y cualquier canica que caiga por los espirales activará los sonidos y luces.

Ahora, montar la unidad como se muestra:

1. Introducir el tubo en la base.
 2. Introducir la bandeja selectora de canicas sobre el tubo.
 3. Introducir las piezas en espiral sobre el tubo, empezando con la más chica y acabando con la más grande en la parte de hasta arriba.
 4. Colocar el nivel inferior en la parte superior del tubo, cerciorándose de que las aperturas queden alineadas para que las canicas puedan pasar.
 5. Introducir el nivel superior en el nivel inferior y girarlo para asegurarlo.
 6. Introducir el tubo superior en la parte superior del nivel superior y girarlo para asegurarlo.
- ¡Ahora estás listo para jugar Super Ker Plunk!

BATTERY SAFETY INFORMATION

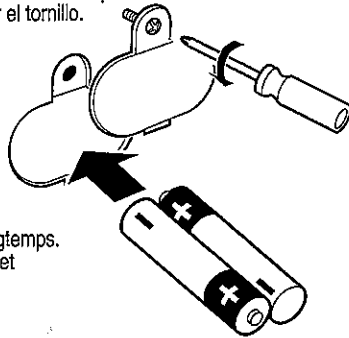
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the game before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of batteries safely. Do not dispose of in a fire as batteries may explode or leak.
- Products with non-replaceable batteries are not to be disposed of in a fire as the batteries inside may explode or leak.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ CONCERNANT LES PILES

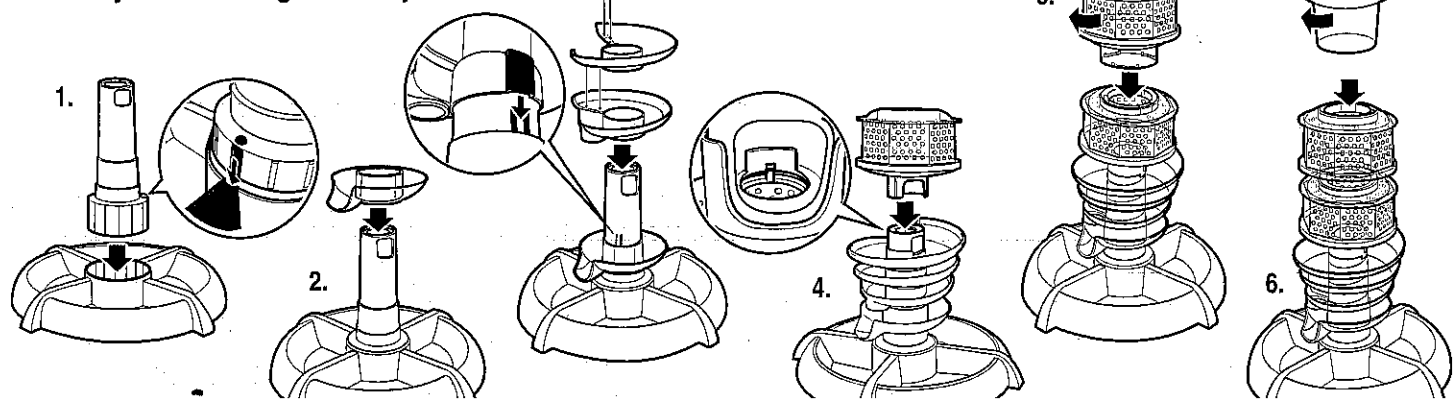
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Retirer les piles rechargeables du produit avant de les charger.
- Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées, ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien respecter le sens des polarités (+ et -).
- Toujours retirer les piles usées du jouet.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas les jeter dans le feu car elles pourraient exploser ou couler.
- Les produits contenant des piles non remplaçables ne doivent pas être jetés dans le feu car les piles pourraient exploser ou couler.

PRECAUCIÓN

- No recargar pilas no recargables.
- Sacar las pilas recargables del producto antes de cargarlas.
- Si se utiliza pilas recargables removibles, sólo deberán cargarse con la supervisión de un adulto.
- No mezclar diferentes tipos de pilas: alcalinas, estándar (carbono cinc) o recargables (níquel cadmio).
- No mezclar pilas gastadas y nuevas.
- Sólo utilizar pilas del mismo tipo que se recomienda en las instrucciones de instalación.
- Introducir las pilas con las polaridades correctas.
- Siempre sacar las pilas gastadas del producto.
- No provocar un cortocircuito con los polos de las pilas.
- Desechar las pilas gastadas en la basura. No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar líquido corrosivo.



Assembly: • Assemblage • Montaje:



Object:

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

But du jeu

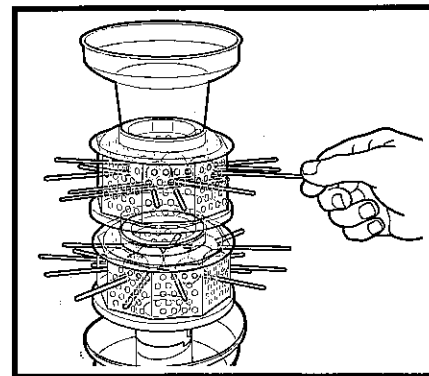
Retirer des bâtonnets en laissant tomber le moins de billes possible dans son compartiment.

Objetivo:

Quitar cuidadosamente las varitas del tubo, tratando de tirar la menor cantidad de canicas posible.

Set Up:

- Place the unit in the center of the playing area so all can reach it.
- Super Ker Plunk! now has 2 Levels for the game marbles. Insert all the sticks into the Upper level. Put one end of the sticks 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.
- When all the sticks are inserted, load all marbles by dropping them through the opening in the top of the tube. The marbles will rest on top of the web of sticks in the Upper level. If any fall through into the Lower level or the compartments in the base, just reload them until all of the marbles are resting on top of the sticks.
- The game base has compartments numbered 1 through 4. Each player selects a numbered compartment to use throughout the game.



Préparation

- Placer l'unité de jeu dans le centre de façon qu'elle soit accessible à tous les joueurs.
- Super Ker Plunk! offre maintenant un jeu de billes de 2 niveaux de difficulté. Insérer tous les bâtonnets dans le niveau supérieur. Glisser une extrémité d'un bâtonnet d'un côté de l'unité et la faire ressortir de l'autre côté. Placer les bâtonnets au hasard de façon qu'ils s'entrecroisent dans toutes les directions.
- 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, dans le niveau supérieur. Si une bille tombe dans le niveau inférieur ou dans un des compartiments à la base de l'unité, la replacer dans le niveau supérieur. (Les bâtonnets doivent soutenir toutes les billes.)
- 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. Preparación:

Preparación:

- Colocar la unidad en el centro del área de juego para que todos la puedan alcanzar.
- Super Ker Plunk! ahora tiene dos niveles para las canicas del juego. Introducir todas las varitas en el nivel superior. Meter un extremo de una varita en un orificio y empujarla para que salga por un orificio del otro costado. Colocar las varitas al azar para que se crucen en diferentes direcciones.
- Después de introducir todas las varitas, meter todas las canicas en el orificio en la parte superior del tubo. Las canicas caerán encima de todas las varitas en el nivel superior. Si alguna canica cae al nivel inferior o a los compartimentos de la base, volver a meterla hasta que todas las canicas queden encima de las varitas.
- La base del juego tiene compartimentos numerados del 1 al 4. Cada jugador selecciona un compartimento que será suyo por la duración del juego.

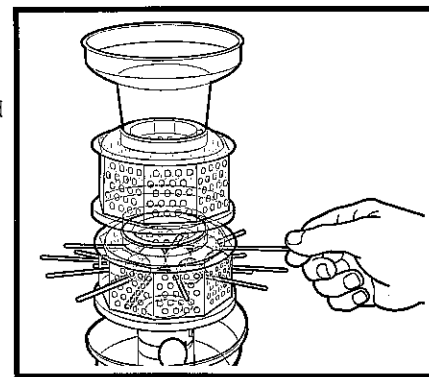
Lets' Play!

- Choose a player to go first; play then passes to the left.
- On each turn:
 - a) Rotate the Selector tray so that its opening is lined up with your numbered compartment. It remains the previous player's turn until the next player touches the unit and moves the Selector tray.
 - b) Choose any stick and pull it out of the Upper level. The first stick you touch is the stick you must pull out. You may hold the Super Ker Plunk! unit steady with your other hand if needed.
 - c) Insert the same stick into the Lower level to build up another web. For this second web, players should think about where the best position is for the stick. If you employ a strong "strategy," the marbles may not fall into your compartment on your next turn!
 - d) After you have re-inserted your first stick, take out a second stick from the Upper level. Place that second stick in front of you.

Once all sticks have been pulled out from the Upper level, players should then start pulling out the sticks from the Lower level. On each turn a player should pull out 2 sticks.

Watch out...marbles that drop during your turn will automatically go into your numbered compartment! See and hear the lights and sounds as the marbles go round and round!

A player's turn is not over until the next player touches the marble Selector Tray. As soon as the marble Selector tray is touched it becomes that player's turn and any marbles that drop should be directed into their compartment and will be counted in that player's score.



Jouons!

- Choisir le premier joueur. La partie se poursuit ensuite vers la gauche.
- À son tour:
 - a) Le joueur doit faire tourner le plateau sélecteur de façon que l'ouverture soit alignée avec son compartiment numéroté. Le tour du joueur suivant ne commence que lorsqu'il a touché l'unité et fait tourner le plateau sélecteur.
 - b) Le joueur choisit un bâtonnet et le retire du niveau supérieur. Le bâtonnet qu'il a touché en premier doit être celui qu'il retire. Au besoin, le joueur peut tenir l'unité de jeu de son autre main.
 - c) Le joueur doit ensuite insérer le bâtonnet qu'il vient de retirer dans le niveau inférieur pour construire une autre toile. Pour cette seconde toile, le joueur doit réfléchir afin de bien placer son bâtonnet. Si sa stratégie est bonne, les billes ne tomberont pas dans son compartiment à son prochain tour.
 - d) Après avoir réinséré son bâtonnet, le joueur doit retirer un deuxième bâtonnet du niveau supérieur, puis le placer devant lui.

Une fois que tous les bâtonnets ont été retirés du niveau supérieur, les joueurs doivent retirer les bâtonnets du niveau inférieur.

À chacun de ses tours, un joueur doit retirer 2 bâtonnets.

Regarde bien... les billes qui tombent durant ton tour tombent automatiquement dans ton compartiment numéroté!

Alors que les billes tournent et tourment, des lumières et des sons sont émis.

Le tour d'un joueur ne prend fin que lorsque le joueur suivant a touché le plateau sélecteur. 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.

¡A jugar!

- Seleccionar un jugador para que empiece; el juego avanza a la izquierda.
 - En cada turno:
 - a) Girar la bandeja selectora de modo que su apertura quede alineada con tu compartimento. Sigue siendo el turno de un jugador hasta que el siguiente jugador toque la unidad y mueva la bandeja selectora.
 - b) Seleccionar una varita y sacarla del nivel superior. La primera varita que toques es la que tienes que sacar. Puedes agarrar la unidad Super Ker Plunk! con tu otra mano para estabilidad, si así lo deseas.
 - c) Meter la misma varita en el nivel inferior para crear otra red de varitas. Para la segunda red de varitas, los jugadores deben tomar en cuenta la mejor posición para la varita. Si usas una "estrategia" sólida, las canicas no caerán en tu compartimento cuando vuelvas a ser tu turno.
 - d) Después de que vuelvas a meter la primera varita en el tubo, saca otra varita del nivel superior. Coloca dicha varita en frente de ti.
- Después de sacar todas las varitas del nivel superior, los jugadores deben sacar las varitas del nivel inferior. Cada jugador tiene que sacar dos varitas por turno.**
- Cuidado... las canicas que caigan en tu turno automáticamente caerán en tu compartimento. ¡Ve y escucha las luces y sonidos que hacen las canicas mientras caen por el espiral!

Special Blue Marbles:

- If you get a Blue marble on your turn, first complete the rest of your turn (e.g., pulling out second stick or positioning stick into the Lower level).
- Then, turn the marble Selector tray to the player of your choice or simply the next player on your left.
- Then pull out two more sticks, following the same directions as before. If all the sticks have not yet been pulled out of the Upper level, pull a stick and re-insert it into the Lower level.
- NOTE: Players should do their best to try to re-insert the sticks carefully, even on this turn.
- This time all the marbles that drop will go into that player's compartment! So think about which stick will make the most marbles fall! But remember: what goes around comes around!
- Play will then continue to the next player to the left as usual (regardless of whom you chose to "give" the extra marbles to).
- Repeat these directions for as many Blue marbles as you receive. However, if you get a Blue marble but forget to "give" it to someone on your turn, normal play resumes with the player to your left. Pay attention to the marbles that fall! They could help you win!
- NOTE: Blue marbles are still counted the same as regular marbles.

Billes bleues spéciales

- Si un joueur obtient une bille bleue à son tour, il doit d'abord terminer son tour (c'est-à-dire placer son bâtonnet dans le niveau inférieur ou retirer un second bâtonnet).
- Puis, il doit faire tourner le plateau sélecteur vers le joueur qu'il choisit ou simplement le joueur à sa gauche.
- Il doit ensuite retirer 2 autres bâtonnets, en suivant les instructions précédemment indiquées. Si tous les bâtonnets n'ont pas été retirés du niveau supérieur, il doit en retirer un et l'insérer dans le niveau inférieur.
- REMARQUE : Les joueurs doivent tenter de réinsérer les bâtonnets délicatement, même pendant ce tour.
- À ce moment, toutes les billes qui tombent iront dans le compartiment du joueur choisi! Le joueur à qui c'est le tour doit donc bien réfléchir pour retirer le bâtonnet qui fera tomber le plus de billes! Mais il ne doit pas oublier : son tour viendra peut-être!
- La partie se poursuit ensuite comme d'habitude avec le joueur de gauche (indépendamment de celui à qui le joueur précédent a choisi de "donner" des billes supplémentaires).
- Le joueur doit suivre ces instructions autant de fois qu'il a de billes bleues. Cependant, si un joueur obtient une bille bleue à son tour, mais qu'il oublie de "donner" des billes à un adversaire, le jeu se poursuit normalement vers la gauche. Il faut être attentif aux billes qui tombent! Elles pourraient aider à gagner.
- Remarque : Les billes bleues sont calculées comme des billes ordinaires.

Canicas azules especiales:

- Si sale una canica azul en tu turno, primero completa tu turno (sacar otra varita o meter la varita en el nivel inferior).
- Luego, gira la bandeja selectora de canicas al jugador de tu elección o simplemente al siguiente jugador a la izquierda.
- Luego, saca otras dos varitas, siguiendo las mismas instrucciones que antes. Si todavía quedan varitas en el nivel superior, sácala una varita y métela en el nivel inferior.
- NOTA: Los jugadores deben tratar de meter las varitas cuidadosamente, incluso en este turno.
- ¡Esta vez, todas las canicas que caigan caerán en el compartimento de dicho jugador! ¡Así que piensa cuál varita hará que caigan más canicas! Pero no olvides: ¡a ti también te va a tocar!
- El juego sigue con el siguiente jugador a la izquierda (sin importar a quién hayas escogido para que le "cayeran" las canicas adicionales).
- Repite estas instrucciones cada vez que salga una canica azul. Si te sale una canica azul y olvidas "dársela" a alguien en tu turno, sigue el juego normal con el siguiente jugador a tu izquierda. ¡Presta atención a las canicas que caen! ¡Te pueden ayudar a ganar!
- NOTA: Las canicas azules se cuentan igual que las demás canicas.

Winning:

When all the marbles have dropped into the game base, each player counts the number of marbles in his/her compartment. The player with the least number of marbles in his/her compartment is the winner!

Gagnant

Quand toutes les billes sont tombées dans la base de l'unité, chaque joueur doit compter les billes de son compartiment. Le joueur qui en a le moins gagne la partie!

Garar:

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.

Remember those games you loved as a kid? Those you once played are still fun today! Share the memories with a new generation.

Vous vous souvenez des jeux de votre enfance? Ces jeux sont tout aussi amusants aujourd'hui! Partagez vos souvenirs avec une nouvelle génération.

¿Te acuerdas de los juegos que te gustaban de niño? ¡Esos juegos siguen siendo divertidísimos! Comparte tus memorias con la nueva generación.

- Toss Across® game
- Rebound® game
- Tip-It® game
- Magic 8 Ball®
- Rock'Em Sock 'Em® game



Each sold separately and subject to availability. Play them all!

Tous vendus séparément. Certains produits peuvent ne pas être commercialisés. Des jeux des plus divertissants!

Se venden por separado y están sujetos a disponibilidad. ¡Juégalos todos!

90 DAY LIMITED WARRANTY

Mattel, Inc. warrants to the original consumer purchaser that this product will be free of defects in material or workmanship for 90 days (unless specified in alternate warranties) from the date of purchase. If defective, return the product along with proof of the date of purchase, postage prepaid, to Consumer Relations, 636 Girard Avenue, East Aurora, New York 14052 for replacement or refund at our option. This warranty does not cover damage resulting from unauthorized modification, accident, misuse or abuse. In no event shall we be responsible for incidental, consequential, or contingent damages (except in those states that do not allow this exclusion or limitation). Valid only in U.S.A. This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from state to state. Some states do not allow the exclusion of incidental or consequential damages, so the above exclusions or limitations may not apply to you.

Send only the product to the address above. Send all correspondence to Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, California 90245-5012 U.S.A. Or you may phone us toll-free at 1-800-524-TOYS, Monday - Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Mattel garantit à l'acheteur premier que le produit est couvert contre les défauts de matériau ou de fabrication pour une période de 90 jours (à moins qu'une autre garantie ne spécifie autrement) à compter de la date d'achat. Tout jouet défectueux doit être retourné, accompagné d'une preuve de la date d'achat et dûment affranchi, au Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155 boul. Freemont, Mississauga, Ontario L5R 3W2, où il sera remplacé par un jouet identique ou un jouet semblable de valeur égale ou supérieure. La présente garantie procure certains droits légaux à l'acheteur et peut également lui donner des droits supplémentaires pouvant varier d'une province à l'autre. La présente garantie ne couvre pas les dommages occasionnés par un accident, un usage abusif ou inapproprié. Valable pour les produits vendus au Canada seulement.

PÓLIZA DE GARANTÍA (VÁLIDA SÓLO EN MÉXICO)

Mattel de México, S.A. de C.V. garantiza sus productos por un periodo de 2 años en todas sus partes y mano de obra, a partir de la fecha de entrega. Condiciones: 1.- El consumidor presentará el producto en el lugar donde lo adquirió o lo presentará o enviará a nuestro centro de servicio ubicado en Lebríja 296-A, Col. Cerro de la Estrella, Iztapalapa C.P. 09880 México, D.F. Tels.: 54-26-44-87 y 54-26-44-38 2.- Durante la vigencia de esta póliza nos comprometemos a efectuar sin cargo la reparación, en un plazo que no excederá de 30 días a partir de la fecha de recepción del producto, en nuestro centro de servicio, o al cambio del producto defectuoso en su caso. Así mismo cubrimos gastos que se deriven de la presente garantía. 3.- Refacciones para este producto podrán ser adquiridas en nuestro centro de servicio. Esta garantía se invalida en los siguientes casos: si ha sufrido un deterioro esencial, grave o irreparable por causa del consumidor, por daños causados por maltrato, mal uso, golpes accidentales o intencionales, o que el artículo se haya expuesto a elementos como agua (a excepción de que el instructivo indique otra cosa), ácidos, fuego, intemperie, así como daños causados por baterías que se dejen dentro del juguete por largos periodos de tiempo sin uso.

NOMBRE DEL CONSUMIDOR: _____
DIRECCIÓN Y TELÉFONO: _____
LÍNEA DE PRODUCTO: _____ SERIE: _____
MODELO: _____
NOMBRE DEL DISTRIBUIDOR: _____
DIRECCIÓN: _____
SELLO O FIRMA DEL DISTRIBUIDOR: _____

FECHA DE COMPRA: FECHA DE ENTREGA: _____