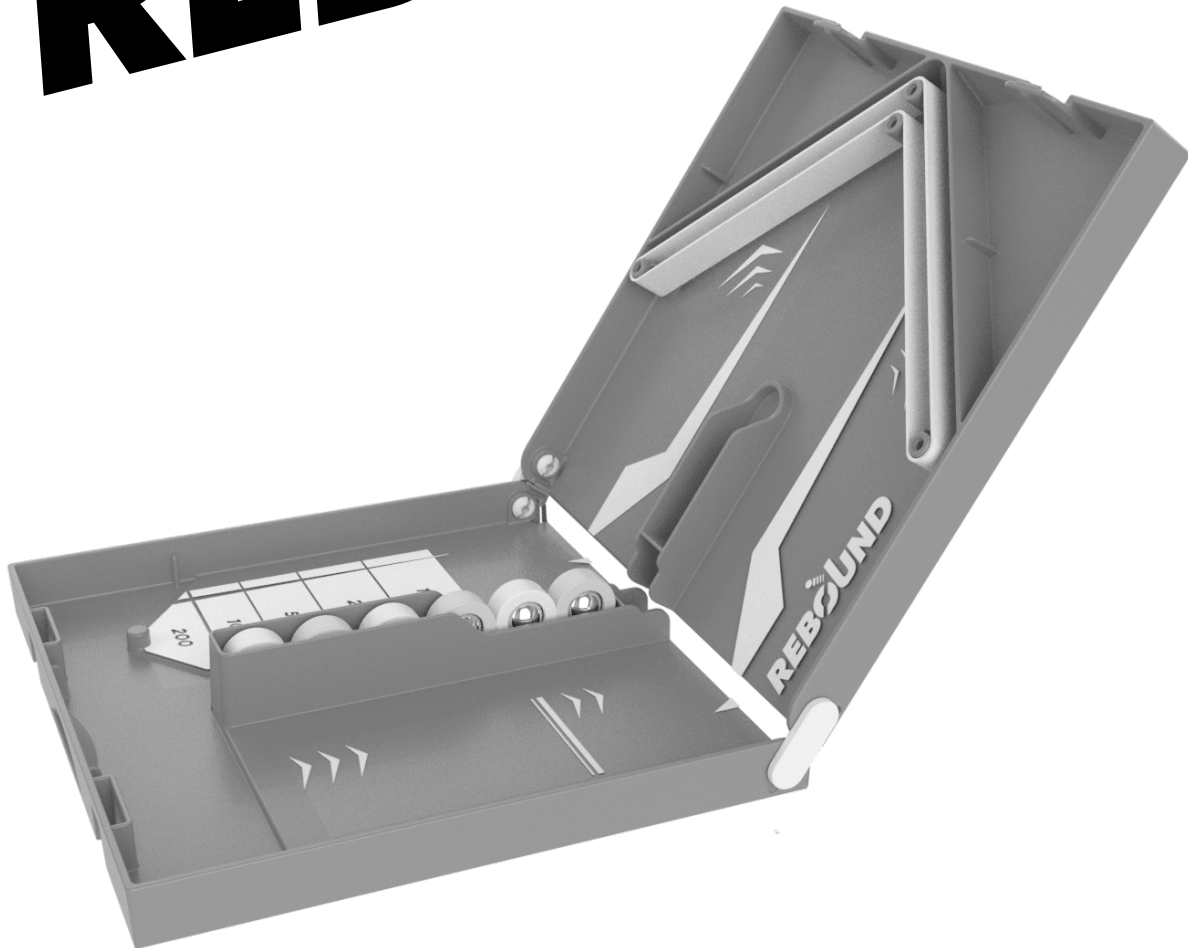




TRAVEL VOYAGE

REBOUND™

Game • Jeu



WARNING:
CHOKING HAZARD – Small parts.
Not for children under 3 years.

ATTENTION :

DANGER D'ÉTOUFFEMENT –
Petits éléments. Ne convient pas
aux enfants de moins de 36 mois.

GKF42-2B70
1102242840-2LB

COVER

CONTENTS

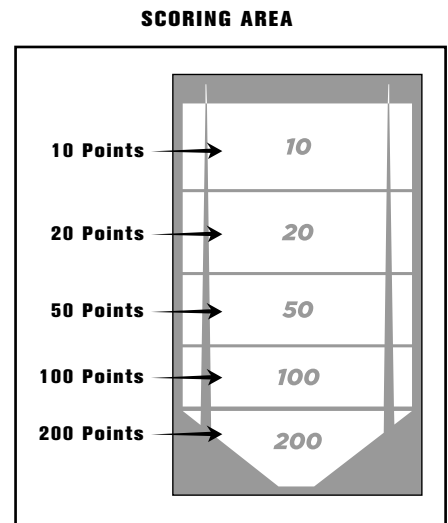
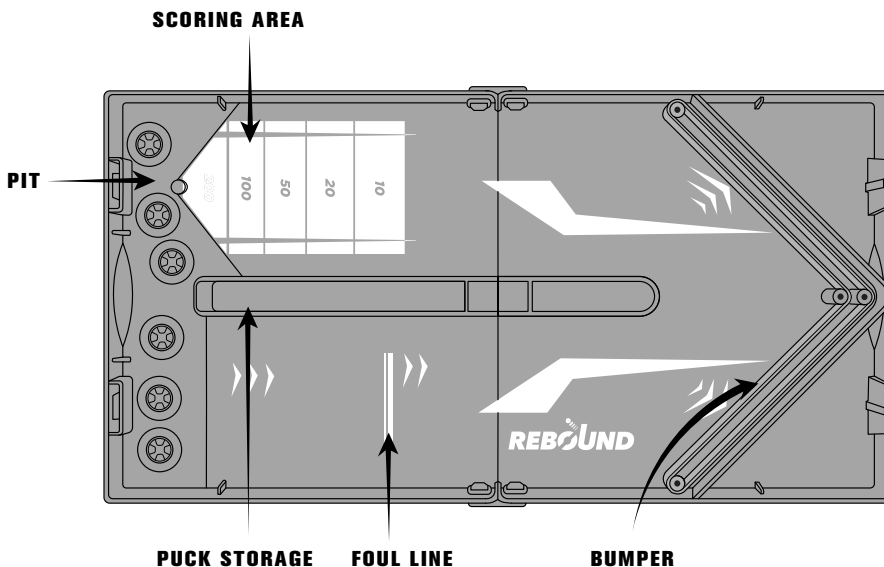
Game Base / Storage Unit, 6 Pucks, 1 Bumper.

Please remove all components from package and compare them to the components list. If any items are missing, please call 1-800-524-TOYS.

OBJECT

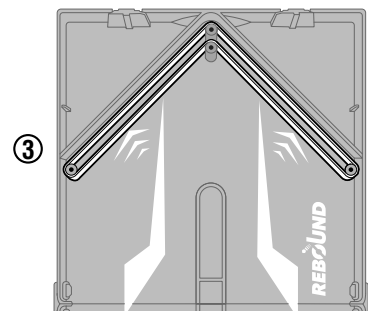
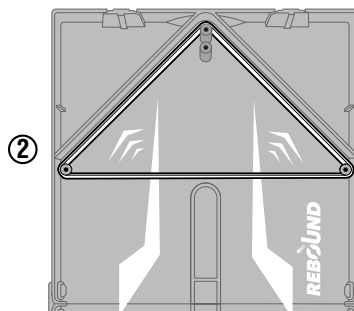
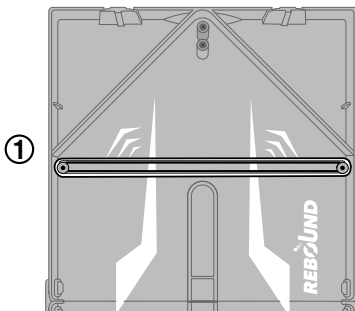
Fling your Pucks up the alley to score points. The first Player to reach 500 points wins!

PLAYING FIELD



SETUP

1. Open the game base (Playing Field) and lay it on a flat surface.
2. Remove the 6 pucks from the center storage area
3. Each player selects three matching-color pucks.
4. Attach the Bumper to the posts at the end of the Playing Field as shown in the illustration.



5. Use a pencil and paper to keep score.

TO PLAY

1. On your turn, start below the foul line and slide only one puck up the alley of the playing field toward the bumper. The puck will hit the bumper and bounce back down the alley toward the scoring area.
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 playing field or lands in the pit is out of play until the round ends.
4. After you have played one puck, it is the next player's turn. Do not touch or remove your pucks from the playing field until the round is completely over. The round is over when each player has played all 3 of their pucks.

STRATEGY HINTS

Players may try to knock their opponent's pucks into the pit to keep them from being scored. Pucks that land in the pit stay there until the round ends.

SCORING

1. After all the pucks have been played, the round is scored by adding up the points for each of the pucks in the scoring area.
2. Pucks in the scoring area must lie within a particular point section. If a puck is touching the line between two point sections, its value is that of the **LOWER** score.
3. No points are scored for pucks in the pit.
4. Register your score for the round on a piece of paper (not included).
5. After your score has been registered, remove all of your pucks and begin the next round. The player with the highest score goes first.

WINNING THE GAME

The first player to score 500 points wins the game!

After the game is over, place the 6 pucks back into the center puck storage area and fold up the game board for easy storage.

CONTENU

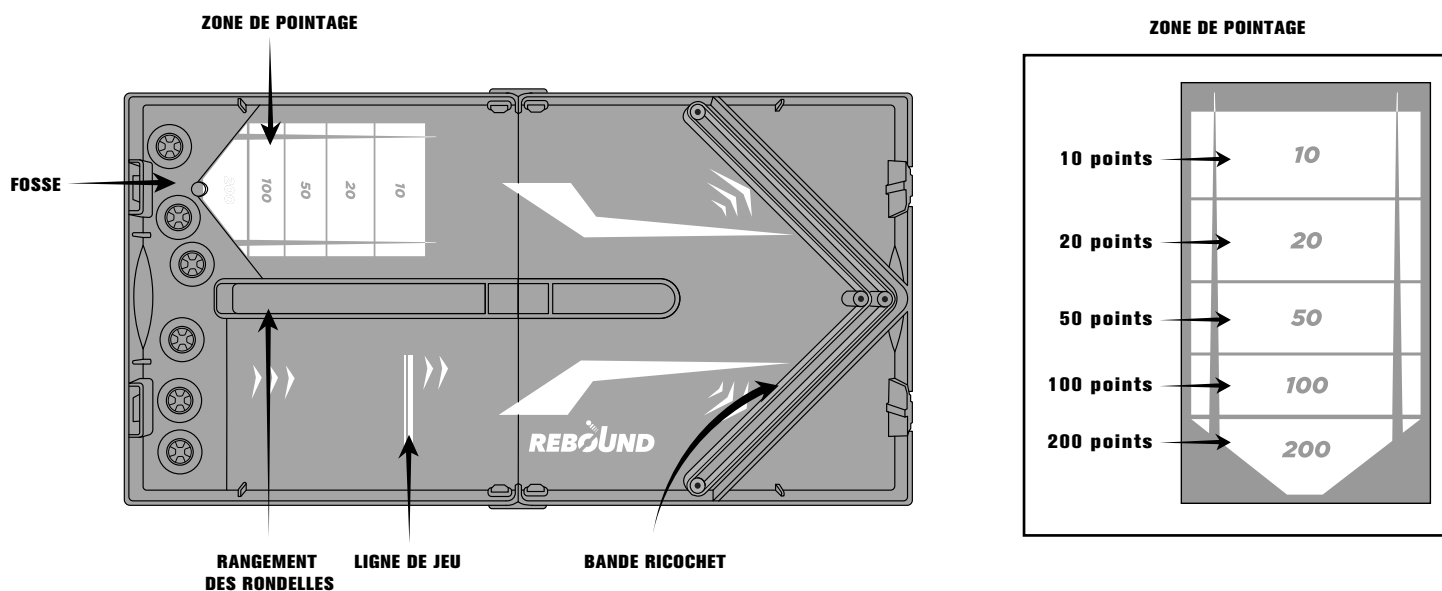
Base de jeu/unité de rangement, 6 rondelles, 1 bande ricochet.

Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu. S'il en manque, composez le 1 800 524-TOYS (8697).

BUT DU JEU

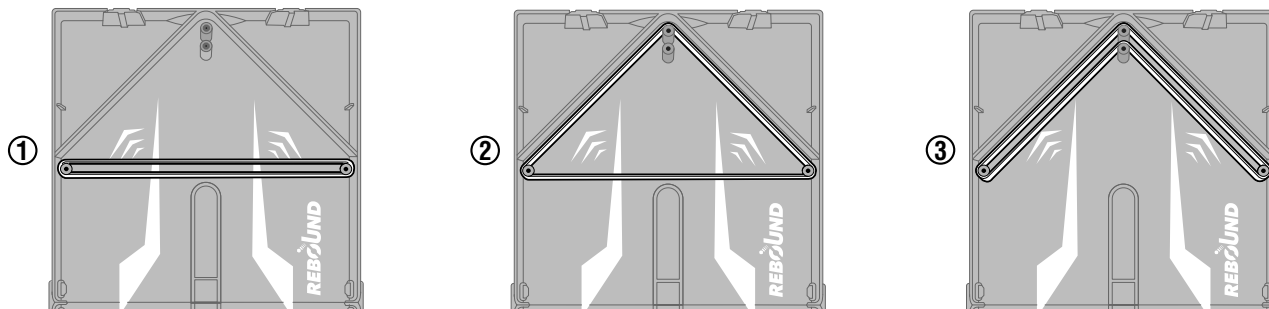
Lancer ses rondelles sur la planche de jeu pour marquer des points. Le premier joueur qui accumule 500 points gagne la partie!

PLANCHE DE JEU



PRÉPARATION

1. Ouvrir la base de jeu (planche de jeu) et la placer sur une surface plane.
2. Retirer les 6 rondelles de la zone de rangement centrale.
3. Chaque joueur choisit 3 rondelles de même couleur.
4. Fixer la bande ricochet aux poteaux à l'extrémité de la planche de jeu, tel qu'illustré.



5. Utiliser un crayon et une feuille pour noter les points.

POUR JOUER

1. À son tour, le joueur place la rondelle derrière la ligne de jeu, puis la lance sur la planche de jeu en direction de la bande ricochet. La rondelle frappe ensuite la bande ricochet et rebondit vers la zone de pointage.
2. Le joueur DOIT lâcher la rondelle avant que sa main atteigne la ligne de jeu. Si la main d'un joueur dépasse la ligne de jeu, son tour est annulé.
3. Le joueur qui lance une rondelle hors de la planche de jeu ou dans la fosse doit attendre la fin de la manche avant de pouvoir jouer de nouveau.
4. Les joueurs lancent une rondelle à tour de rôle. Un joueur ne peut toucher ou enlever ses rondelles de la planche de jeu avant que la manche ne soit terminée. La manche est terminée quand tous les joueurs ont lancé leurs 3 rondelles.

STRATÉGIES

Les joueurs doivent essayer de frapper les rondelles de leurs adversaires pour qu'elles tombent dans la fosse et ainsi empêcher leurs adversaires d'accumuler des points. Une rondelle qui tombe dans la fosse doit y rester jusqu'à la fin de la manche.

CALCUL DES POINTS

1. Quand toutes les rondelles ont été lancées, la manche est terminée et le pointage est calculé : les joueurs additionnent les points obtenus pour chaque rondelle qui se trouve dans la zone de pointage.
2. Les rondelles dans la zone de pointage doivent se trouver dans une section particulière de pointage. Si une rondelle touche la ligne entre deux sections de pointage, elle est considérée comme étant dans la section de pointage INFÉRIEUR.
3. Les rondelles qui se trouvent dans la fosse ne donnent aucun point.
4. Noter le pointage de la manche sur une feuille de papier (non incluse).
5. Une fois le pointage inscrit, retirer toutes les rondelles de la planche de jeu et commencer une nouvelle manche. Le joueur ayant accumulé le plus de points joue en premier.

POUR GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur ayant accumulé 500 points gagne la partie!

Une fois le jeu terminé, placer les 6 rondelles dans la zone de rangement centrale, puis replier la planche de jeu pour faciliter le rangement.

©2020 Mattel. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Mattel Canada Inc. Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 – 16 936. Luxemburg: 800 - 22 784. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK.

