

NÄR NI SPELAT KLART

Tryck på I/O-knappen så att den hamnar i läget O.
Spelet stängs av efter 15 minuter om det inte används.
En röd lampa blinkar var 15:e sekund som
en påminnelse om att spelet är på.

FÖRVARING

- Lägg ALDRIG undan det här spelet.
- Krukväxter och möbler ingår inte.
- Du får bara det som står under
Innehåll.

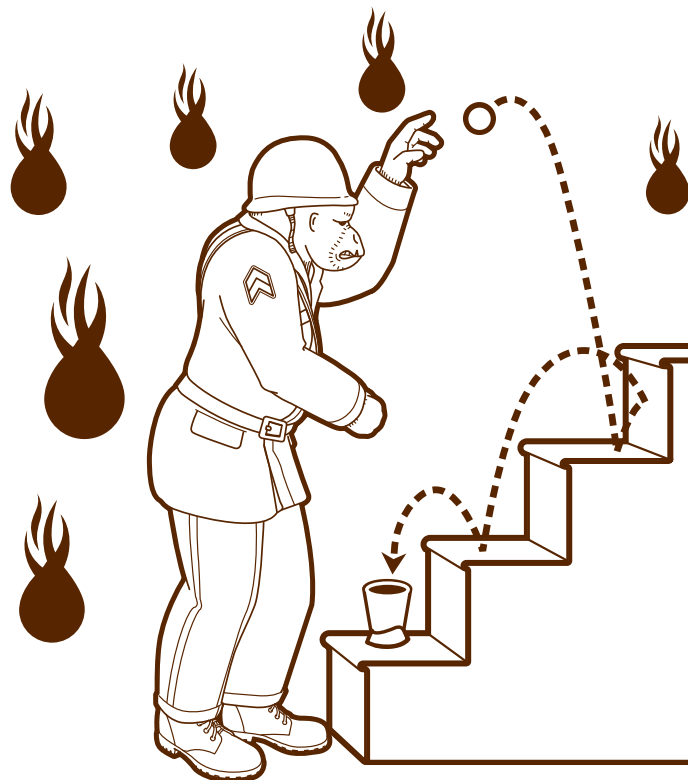


VARNING:

1. Följ alltid instruktionerna noggrant. Använd enbart de batterier som anges och se till att du sätter i dem på riktigt sätt så att polerna + och - stämmer överens.
2. Blanda aldrig gamla och nya batterier eller standardbatterier med alkaliska batterier.
3. Avlägsna svaga eller uttjänta batterier från produkten.
4. Avlägsna batterierna från produkten om du under en längre tid inte ska leka med den.
5. Kortslut inte batteripolerna.
6. Om produkten orsakar eller påverkas av elektriska störningar ska den avlägsnas från annan elektrisk utrustning. Starta om (stäng av och slå på igen eller ta ur och sätt i batterierna) ifall det behövs.
7. ANVÄND INTE ÅTERUPPLADDNINGSBARA BATTERIER. FÖRSÖK ALDRIG ATT ÅTERUPPLADDA ANDRA SORTERS BATTERIER ÄN DE SOM ÄR AVSEDDA FÖR ÅTERUPPLADDNING.
8. Se till att dessa batterier, liksom alla andra små föremål, är utom räckhåll för mindre barn. Sök omedelbart läkarhjälp om någon skulle råka svälja ett batteri!

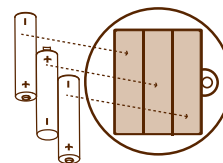


Batterier skall kasseras separat på närmaste återvinningsstation. Kassera dem inte tillsammans med hushållsavfallet.



BYTA BATTERIER

1. Se till att strömbrytaren på bägarens undersida är i läget O.
2. Lossa skruven till batterifacket och ta bort luckan.
3. Sätt i tre batterier av typen AAA. Se till att symbolerna för + och - är placerade rätt.
4. Skruva fast luckan på batterifacket.



VIKTIG INFORMATION OM BATTERIERNÄ

Behåll den här informationen för framtida bruk.
Batterierna ska alltid bytas ut av en vuxen person.

© 2011 Hasbro. Med ensamrätt.

Tillverkad av: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH.
Representerad av: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Hasbro Nordic Consumer Services
Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Danmark. +46 (0)20 79 43 91
hasbrodk@hasbro.dk



www.hasbro.se

021148005106 01



ÅLDER
9+



CUPONK GORILLANATOR

SPELETS MÅL
Du har en boll och en bägare ... Placera bollen i bägaren.
Följ kortets instruktioner och se till att du får behålla kortet.
Den som först får tre kort vinner!

INNEHÅLL

- 2 Cuponk-bollar • 1 elektronisk Cuponk-bägare
- 1 ramp i kartong • Kortlek med 30 tricketkort (5 tricketkort för ramp, 5 tomma tricketkort, 20 kort med vanliga Cuponk-trick)

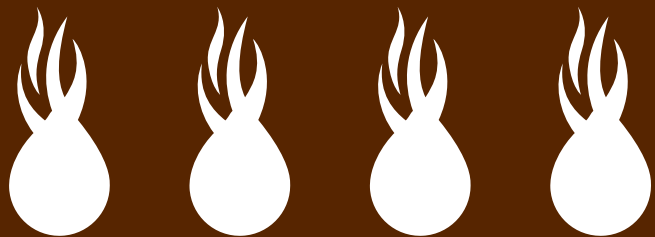
HOPSÄTTNING

1. Sätt fast rampen runt bägaren.
2. Fäst filken i öppningen.
3. Justera rampen så att den ligger mot bägarens kant.



VIKTIGT

Drick inte ur Cuponk-bägaren.
Håll aldrig vätska i den.



CUPONK

SPELREGLER

1. Dra ett kort

2. Skjut bollen

- Klarade du det? Behåll kortet
- Missade du? Då går turen över till nästa spelare

3. Den första spelaren som får tre kort **VINNER!**

4. Gör på samma sätt igen

5. Hänger ni med? Då är det bara att sätta igång!

2

KOMMA IGÅNG

1. Blanda kortleken och lägg den med baksidan vänd uppåt. Det är från den här högen ni drar alla kort.
2. Slå på spelet. På bågarens undersida finns en I/O-knapp. Tryck på den så att den hamnar i läget I.
3. Bestäm vem som ska börja och hur turen sedan ska gå vidare. Skjut alltid i den här ordningen.

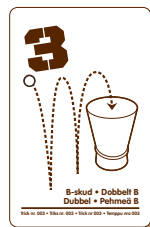
SÅ HÄR SPELAR NI

När det är din tur:

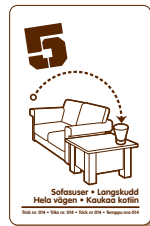
1. Vänd upp det översta trickkortet.



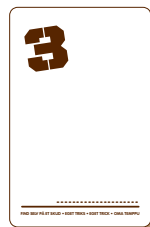
Om rampen ska användas i tricket fäster du den på bågaren (se sidan 1)



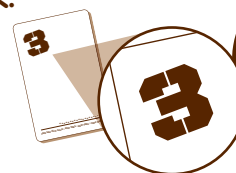
Om kortet visar en eller flera studsar så måste du få bollen att studsa samma antal gånger när du skjutet.



Om det inte visas någon studs på kortet så behöver du inte studsa bollen innan du skjutet i den i bågaren. Men du får förstås om du vill.



Om du vänder upp ett tomt kort så hittar du på ett eget trick.



Du har så här många försök att få i bollen.

3

2. Först kommer ni överens om hur långt från bågaren ni ska stå när ni skjutet. Skjut bollen.
3. Klarade du det?

JAI!

Behåll trickkortet och lägg det framför dig. Nästa spelare drar ett nytt kort.

NÄ!

- Nästa spelare försöker klara av det trick som du misslyckades med. Samma regler gäller. Den som klarar tricket får behålla kortet. Om han/hon misslyckas med tricket går turen över till nästa spelare.
- Om **INGEN** klarar av tricket och turen kommer tillbaka till dig så drar du ett nytt trickkort och börjar om på nytt.

VEM VINNER

Den första spelaren som får tre kort vinner.

AVANCERAT SPEL

- Gå igenom hela korthögen. Den som får flest kort vinner.
- Hitta på nya trick genom att kombinera olika skott.

ANDRA SÄTT ATT SPELA

- Använd de fem tomma korten och hitta på egna trick som passar er eller den plats ni spelar på. Imponera på kompisarna – hitta på vansinniga trick och spela in dem på video så att alla kan se.
- Om ni vill ha det lite enklare kan tillbehöret sitta på under hela spelet.
- Om ni har mer än ett tillbehör kan ni slå ihop alla trickkort och få en superkortlek.
- Hitta på egna regler!

4