

PÄÄTTYIKÖ PELI?

Katkaise kiposta virta asettamalla pohjan I/O-virtakytkin O-asentoon. Virta katkeaa 15 minuutin kuluttua, kun kippona ei käytetä. Punainen valo vilkkuu 15 sekunnin välein ja muistuttaa, että peli on vielä kesken.

SÄILYTYS

- ÄLÄ KOSKAAN pane tätä peliä pois.
- Kasvit ja huonekalut eivät sisälly pakkaukseen. Sisällöstä näet, mitä pakkauksen mukana saat.

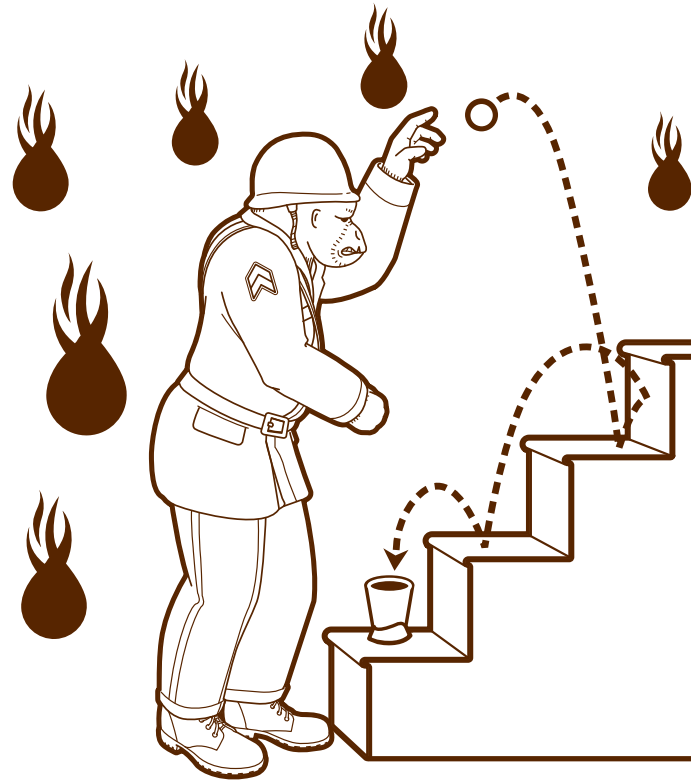


PARISTOJEN KÄYTTÖOHJEET:

1. Noudata aina ohjeita huolellisesti. Käytä vain mainitunlaisia paristoja ja aseta paristot paristokoteloon niin, että niiden navat (+) ja (-) ovat oikeinpäin.
2. Älä sekoita vanhoja ja uusia paristoja tai tavallisia (hiili-sinkki) paristoja ja alkaliparistoja keskenään.
3. Poista tyhjät ja loppuun käytetyt paristot tuotteesta.
4. Poista paristot tuotteesta, jos se on käyttämättömänä pitkän aikaa.
5. Päitä ei saa yhdistää oikosulkuvaaran vuoksi.
6. Jos tuote aiheuttaa sähköhäiriöitä tai muut laitteet aiheuttavat siihen sähköhäiriöitä, siirrä se kauemmas muista sähkölaitteista. Käynnistä lelu tarvittaessa uudelleen (sammuuta ja käynnistä tai poista paristot ja aseta ne takaisin paikalleen).
7. LADATTAVAT PARISTOT: Älä sekoita näitä paristoja muuntotyyppisten paristojen kanssa. Poista aina paristot tuotteesta ennen niiden lataamista. Paristot on ladattava aikuisen valvonnassa. ÄLÄ YRITÄ LADATA MITÄÄN MUITA PARISTOJA KUIN LADATTAVIA PARISTOJA.
8. Älä jätä paristoja pienten lasten ulottuville. Jos lapsi nielaisee vahingossa pariston, ota välittömästi yhteyttä lääkäriin.

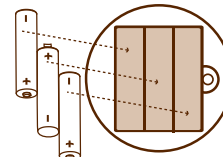


Paristoja ei saa hävittää normaalien talousjätteiden mukana, vaan ne on toimitettava ongelmajätteiden keräyspisteeseen hävitettäväksi.



PARISTOJEN VAIHTAMINEN

1. Muista katkaista virta asettamalla virtakytkin O-asentoon.
2. Löysää paristokotelon ruuvia ja irrota kansi.
3. Pane kolme AAA-kokoista paristoa paikoilleen. Kohdistaa plus- ja miinusnavat paristokotelon merkintöjen mukaan.
4. Kiinnitä kansi takaisin paikoilleen.



TÄRKEÄÄ TIETOA PARISTOISTA!

Säilytä nämä ohjeet mahdollista myöhempää tarvetta varten. Aikuisen tulee vaihtaa laitteen paristot.

© 2011 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Valmistaja: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH.
Edustaja: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.
Hasbro Nordic Consumer Services
Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark. +358 (0) 9 525 911 73
hasbrodk@hasbro.dk



www.hasbro.fi

021148005109 01



IKÄ
9+ | 1+
PELAAJAA

CUPONK GORILLANATOR

TAVOITE

Pelissä on pallo ja kippo... Heitä pallo kippon.
Toimi kortin ohjeiden mukaan ja pidä kortti.
Ensimmäisenä kolme korttia kerännyt voittaa.

SISÄLTÖ

• 2 Cuponk-palloa • 1 elektroninen Cuponk-kippo
• 1 pahvinen ramppi • 30 kortin pakka tempukortteja
(5 ramppitemppukorttia, 5 tyhjää tempukorttia ja 20 tavallista Cuponk-tempukorttia)

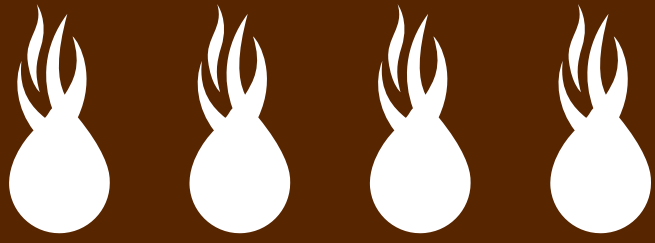
VALMISTELUT

1. Kiedo ramppi kipun ympäri.
2. Työnnä kieleke aukkoon.
3. Säädä ramppia niin, että se on kipun reunalla.



TÄRKEÄÄ

Älä juo Cuponk-kiposta.
Älä pane siihen mitään nestettä.



CUPONK

PIKASÄÄNNÖT

1. Nosta kortti

2. Heitä pallo

- Onnistuitko? Pidä kortti
- Menikö huti? Seuraava pelaaja kokeilee onneaan

3. Ensimmäisenä kolme korttia kerännyt pelaaja **VOITTA!**

4. Toista

5. Tajusitko? Sitten töpinäksi!

2

VALMISTAUTUMINEN

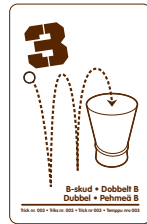
1. Sekoita tempukorttipakka ja pane kortit pinoon kuvapuoli alaspäin. Kortit nostetaan tästä pakasta.
2. Käynnistä peli kytkemällä kippoon virta asettamalla pohjassa oleva I/O-virtakytkin I-asentoon.
3. Sopikaa pelivuorot ja säilyttäkää järjestys.

PELAAMINEN

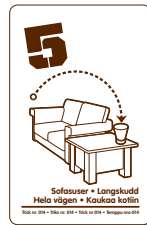
Omalla vuorollasi:
1. Nosta tempukortti ja käännä se.



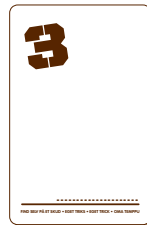
Jos tempussa käytetään ramppia, kiinnitä se kippoon (katso sivu 1).



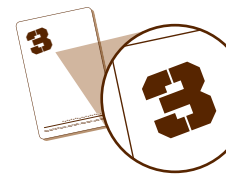
Jos kortissa näytetään yksi tai useampi pomppu, suorita tempu tekemällä yhtä monta pomppua.



Jos kortissa ei näytetä pomppua, pallon ei tarvitse pomppata ennen kippoon pääymistään. Voit kuitenkin pompputtaa palloa, jos haluat.



Jos nostat tyhjän kortin, tee oma tempu.



Voit yrittää tempua näin monta kertaa

3

2. Sopikaa ensin, miten kaukaa heitto tehdään. Heitä pallo.
3. Onnistuitko?
YEAH!
Pidä tempukortti itselläsi.
Seuraava pelaaja nostaa uuden tempukortin.
NOPE!
Seuraava pelaaja yrittää samaa tempua. Säännöt ovat samat: jos pelaaja onnistuu, hän saa pitää kortin. Jos hän ei onnistu, vuoro siirtyy seuraavalle.

- Jos KUKAAN EI onnistu ja nostamasi tempukortti palaa sinulle, nosta uusi kortti ja pelaa tavalliseen tapaan.

VOITTAMINEN

Ensimmäisenä kolme tempukorttia kerännyt pelaaja voittaa.

VAATIVAMPI PELI

- Käykää koko tempukorttipakka läpi. Eniten kortteja kerännyt voittaa.
- Tehkää uusia tempuja yhdistämällä heittoja.

MUITA PELITAPOJA

- Tee viidellä tyhjällä kortilla heittoja, jotka sopivat täydellisesti pelipaikkaan tai omaan tyyliisi.
- Tee vaikutus ystäviisi ja ihailijoihisi – tee hurjia tempuja ja tallenna ne todisteeksi videolle.
- Helpota peliä jättämällä lisävaruste paikoilleen koko pelin ajaksi.
- Jos käytössäsi on useampi lisävaruste, yhdistä kaikki tempukortit ja tee Cuponk-superpakka.
- Keksi omat säännöt!

4