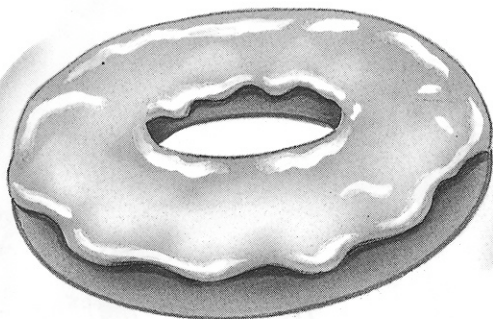




Doel van het spel

De eerste speler die al zijn koekjes kwijt is door ze om de koekjesstaaf aan de bovenkant van de koekjes-machine te doen, wint het spel. Maar je moet wel heel snel en hééél voorzichtig zijn: de koekjes-machine moet zo hard werken dat hij zo nu en dan uit protest ontploft, waardoor alle koekjes de lucht in vliegen! Als de machine ontploft terwijl jij aan de beurt bent, probeer je zo veel mogelijk koekjes te vangen!

Inhoud

Onderdelen koekjes-machine, Schuimrubberen koekjesstaaf, 20 Schuimrubberen koekjes
Dobbelsteen, Stickers

Vorbereiding

- Leg koekjes van dezelfde kleur bij elkaar.
- Geef iedere speler van iedere kleur één koekje. Doe de overgebleven koekjes om de koekjesstaaf.
- De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.
- Duw de groene staaf naar beneden om de machine te starten.

Het spel

Als je aan de beurt bent doe je het volgende:

- Wees voorbereid op snelle actie! Trek de oranje hendel omhoog om de machine in beweging te zetten: nu begint het spel!
- Gooi de dobbelsteen en doe snel alle koekjes in de kleur die de dobbelsteen aangeeft om de koekjesstaaf.
- Geef de dobbelsteen door aan de speler links van je, die vervolgens de dobbelsteen gooit en koekjes van een bepaalde kleur om de koekjesstaaf doet.
 - Als je geen koekjes hebt in de kleur die de dobbelsteen aangeeft, geef je de dobbelsteen onmiddellijk door aan de volgende speler.
 - Als je een "gooi nog een keer"-symbool gooit, gooi je de dobbelsteen snel nog een keer om zo wellicht nog meer koekjes kwijt te raken.
 - Als de machine ontploft terwijl jij aan de beurt bent (d.w.z. als jij de dobbelsteen in je bezit hebt), probeer je zo veel mogelijk wegvliegende koekjes te vangen.
 - Duw de groene staaf naar beneden om de machine te herstarten en trek de oranje hendel omhoog om alles in beweging te zetten. Ga door met spelen!



Gooi nog een keer

Winnaar

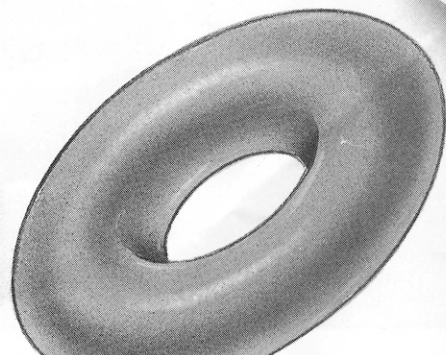
De speler die als eerste al zijn koekjes kwijt is, wint het spel! Duw onmiddellijk de oranje hendel naar beneden om de machine stil te zetten.

Let Op

De Koekjes-machine is echt niet gek! Als iemand de hendel naar boven trekt, zal hij gaan sputteren en draaien en niets en niemand kan hem dan stoppen. Je moet gewoon wachten tot de machine ontploft!

Het spel opbergen

Verwijder de steunen en de koekjesstaaf van de koekjes-machine voordat je het spel in de doos opbergt.



5 Steek o
in de h

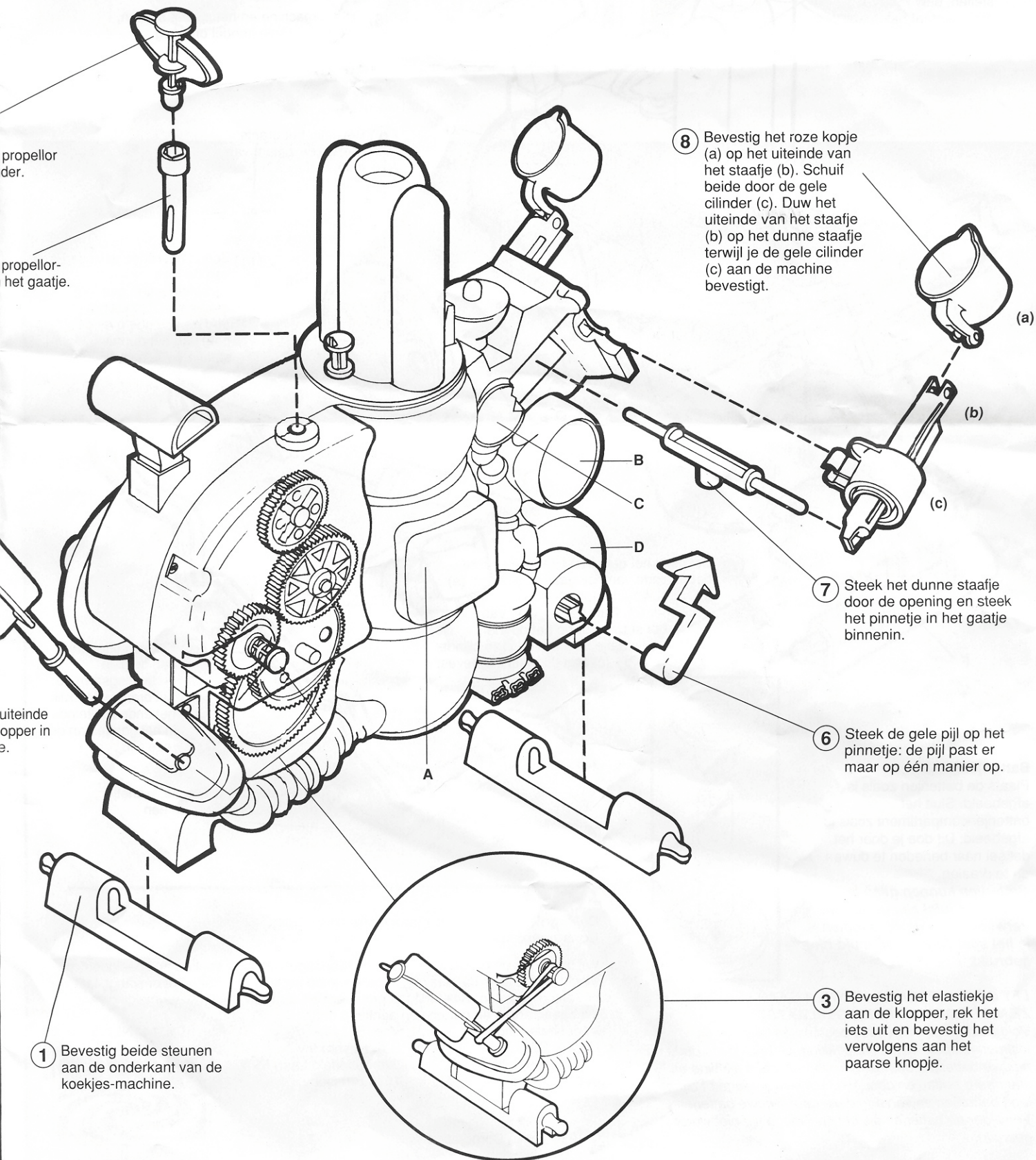
4 Steek d
houder



2 Duw he
van de
het gaa

Montage instructies

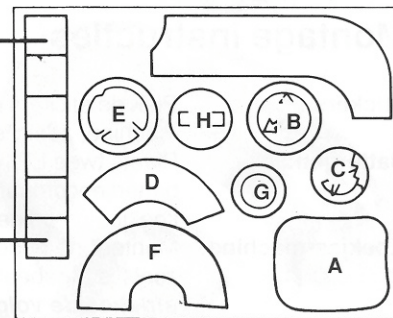
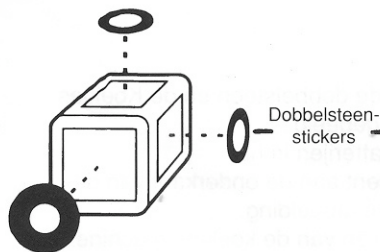
- Stickers:** Plak de stickers op de dobbelsteen en de Koekjes-machine, zoals is afgebeeld.
- Batterijen:** Plaats twee LR14 batterijen in het batterijencompartiment aan de onderkant van de koekjes-machine. Zie afbeelding.
- Koekjes-machine:** Monteer de onderdelen van de koekjes-machine zoals is afgebeeld. **Je moet de machine in de afgebeelde volgorde monteren.**



Afbeelding 1. Stickervel

- 14 Steek de schuimrubberen 'koekjesstaaf' in het gat aan de bovenkant van de machine. **De machine werkt alleen als de 'koekjesstaaf' er helemaal in zit.**

- 15 Om de motor en de propellor in werking te stellen, duw je deze groene staaf helemaal naar beneden.



- 16 Om de machine en het spel te starten, trek je de oranje hendel omhoog.

- 9 Bevestig het oranje wiel op de zijkant van de machine.

- 11 Schuif het ronde uiteinde van de roze verbindingarm over het oranje wiel. Schuif het andere uiteinde over de punt van het dunne staafje.

- 13 Bevestig het gele kopje (a) op het uiteinde van het staafje (b). Schuif beide door de roze cilinder (c). Duw het uiteinde van het staafje (b) op het dunne staafje terwijl je de roze cilinder (c) aan de machine bevestigt.

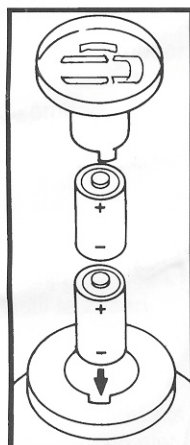
- 12 Klik een uiteinde van de gele verbindingarm op het oranje wiel. Klik het andere uiteinde in het gaatje van de roze pijl.

- 10 Steek de roze pijl op het pinnetje: de pijl past er maar op één manier op.

Batterijen

Plaats de batterijen zoals is afgebeeld. Sluit het batterijencompartiment zoals is afgebeeld. Dit doe je door het deksel naar beneden te duwen en te draaien.

Batterijen kunnen gaan lekken als ze niet juist zijn geplaatst. Verwijder de batterijen indien je het spel voor langere tijd niet gebruikt.



LET OP: BATTERIJEN KUNNEN GAAN LEKKEN ALS ZE NIET GOED WORDEN GEPLAATST.

Volg daarom de instructies goed op en lees ook de instructies op de batterijverpakking. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar, gebruik geen alkaline en standaard batterijen door elkaar. Verwijder lege of bijna lege batterijen en vervang deze door nieuwe batterijen. Verwijder de batterijen als het spel lange tijd niet wordt gebruikt.

Belangrijk! Bewaar deze informatie zorgvuldig. Consumentenservice!

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland:
Hasbro B.V.,
Postbus 3010,
3502 GA Utrecht.

Voor België:
S.A. Hasbro n.v.,
Internationale Laan 55/4,
1070 Brussel.

14141NL0494

