

**BRUKSANVISNING** Behåll som framtida referens

**VARNING!**  
Behåll all information om produkten för framtida bruk.  
Fare och innehåll kan variera.

**VITIG! Ta bort alla plastdelar och förpackningsmaterial innan den ges till barn.**

Avstånd intill den produktens på polerade, lakkade eller andra omvälvda underlag. Det kan leda till skador.

**Innehåll**  
Gulna hindersbanor-enhet  
Spelkuglar  
Slumpat (montering krävs)  
Ramp (montering krävs)  
2 kuler  
Regler

**Spellets syfte**  
Mål med spel är att ta sig igenom hela hindersbanan Nivå 2 så fort som möjligt utan att tappa kulan. Om kulan rinner ned för du blir om från början.

**Förberedelse**  
Monta Gulna hindersbanan Nivå 2 genom att sätta slumpatet och rampen på hindersbanan. Se diagram.

**Så här går det till**  
Placer kulan i startpositionen och spela. Tryck på knappen ① för att manövera kulan över slumpatet och trappa. Sedan tryck på knappen ② för hindersbanan. Härigenom är kulan på rampdelen, men se till att vrida på knapp ③ för hjulrävslinjen, annars kommer de ned i kufflarna! Håll sedan på knappen ④ för att långsamt komma fram över och ner till läskraken. Avstånd räknas ⑤ för förlagstid för kulan längs hopp- och slutturerna. Se upp så den inte hamnar i den färre delen av läskraken.

**Spelregler**  
Om du redan har organiserat en gulna hindersbanan kan du använda spelkuglarna enligt spelen för att ordna Nivå 2 till originalen. Då får du en enorm labrynt!

**Vinnare**  
Snabbast genom labrynten vinner!

**BRUKSANVISNING** Oppbevar for fremtidig referanse

**ADVARSEL!**  
Vendligst se på alle produksjonsinformasjon for fremtidige referenser.  
Fare og innhold kan variere.

**VITIG! Fjern alt plasttilbehør og alt emballasje før du gir det til barn.**

Før å unngå skade bør ikke produktet brukes på polerte, lakkerte eller andre skjærte overflater.

**Innhold**  
Screwball Scramble-enhet  
Spillkugler  
Prøv-Vinen-skål (montering nødvendig)  
Rampe (montering nødvendig)  
2 x boller  
Regler

**Ermis med spillet**  
Å spille Screwball Scramble er 2 x hurtigere enn måltid, uten å miste ballen. Hvis ballen faller av, må du starte på nytt fra begynnelsen av.

**Fest av spillet**  
Monterting av Screwball Scramble nivå 2. Følg tegningene og prøv lykken og rampen på hovedboken.

**Spillregler**  
Placer ballen i startposisjonen og spille. Trykk på knappen ① for å få ballen til å klatre opp slipp-trappa. Forårsak for at manøvere ballen ved hjelp av knappen ② fra den første flipperplattformen i den andre. Dra på knappen ③ for å få ballen opp rampen inn i vinjetten-skålen. Hvis du er heldig blir du ikke oppkastet, helst vil ferren bli tilbake!

**Vinnere**  
Trykk på knappen ④ for å la en langsam ballen gjennom oppskriften så den kan få klatret. Trykk på knappen ⑤ for å bruke knappene ⑥ til å klatre opp til kulebollen opp til 100 cm høyde på klatret. Terz pionen er også en god måte opprøp for trappa. Vid helse trappene trykk på knappen ⑦ for å komme tilbake til starten og til å enda i konkurransen. Avslutt med ⑧ for å få klatret til å komme ned igjen.

**KÄYTTÖOHJEET** Säilytä myöhempää tarvetta varten

**VAROITUS!**  
Suljettu kaikki tulostetut myöhempää käytävät varten.  
Vihje ja sisältö voidaan vaihdella.

**TÄRKÄÄ:** Posta kaikki muoviosat ja pakkauksesi osallitteen ennen kuin annat tuotteen lajeksi.

Tuotteesta ei saa käyttää kilittoleita, latauksesta eikä muilla herkällä painulla, koska se voi vaurioittaa vuoristoa.

**Sisältö**  
Vihje ja sisältö voidaan vaihdella.  
Pallo  
Nykyisäät (kostava)  
Rampi (kostava)  
2 palloa  
Säännöt

**Pelin pääsäära**  
Yritä saavuttaa Vinen-pallo Taso 2 nopeasti ilman pallon pudottamista. Jos pallo pudota, aloita alusta.

**Viljelmistö**  
Jos Vinen-pallo Taso 2 kaivon mukaan, aseta nykyisäät ja rampi paljakselle.

**Palaamisen**  
Aseta pallo alustaholvenneksi pikkilevälle. Nosta pallo ylös siksi portata paamallia ① vare, ettei pallo pudota.

**Portatahdon**  
Portatahdon on suunniteltu kolmalle, mutta myös kääntämällä portatahdon voi käytellä kolmella eri tavalla.

**Säädän spilleri**  
Käytä spilleriä, kunnes pääset paljaksi liu ja ulos.

**Spillerien**  
Ota spillerien pikkulevälle kääntämällä spilleri ① vare, ettei pallo pudota.

**Vinkejä**  
Jos sinulla on alkuperäinen Vinen-pallo -pell, käytä pelittämistä vauvan mukaisesti ja liitä Taso 2 alkuperäisen pellin ja liu jättämällä sen takana.

**Voitamisen**  
Noin seköön läpäistystä voittaa peli!

**BRUGERVEJLEDNING** opbevar for fremtidig reference

**ADVARSEL!**  
Gem alt produktinformation for senere reference.  
Fare og indhold kan variere.

**VITIG! Fjern alt plast og emballasje, før du giver produktet til barn.**

Dette produkt må ikke bruges på polerede, lakkerede eller andre skrælgele overflader, da det kan medføre skader.

**Indhold**  
Skrubbedystemet  
Spillkugler  
Lydkikkere (krav samling)  
Ramp (krav samling)  
2 boller  
Regler

**Spilles formål**  
Det gælder om at komme igennem Screwballsystemet niveau 2 så hurtigt som muligt uden at tabe kuglen. Hvis kuglen ryger af, skal man starte forfra.

**Klargøring**  
Samt Skrubbedystemet niveau 2. I følge tegningerne ved at sætte Lydkikkere og Ramp fast på underdelen.

**Sådan spiller du**  
Placer kuglen i startpositionen i højre side af spillet. Tryk på knappen ① for at få kuglen op ved hjælp af hæfteslæren ② fra den første flipper-plattform i den anden, tryk på hæfteslæren ③ for at få kuglen ud af Rampen og ned i Lydkikkeren. Hvis du er heldig, ryger kuglen op over et vinjetten-skål. Hvis du er heldig, ryger kuglen op over et vinjetten-skål. Dra på knappen ④ for at få kuglen gennem en spillebane til Klatret. Tryk på knappen ⑤ for at få kuglen til at klatre ud af klatret.

**Tips til spillet**  
Hvis du allerede har det originale Screwball-spil, hører for ikke ikke spillerindstillingen og sæt niveau 2 fast på det oprindelige spil og gør det ved hjælp af din smartphone.

**Vinder**  
Den, der kommer hurtigst gennem forhindringsbarrieren vinder!

## Page 5

## Back (Page 6)

**INSTRUKCJA UŻYCIA** Proszę zachować do przyszłego oglądania

**OSTRZEŻENIE!**  
Proszę zachować wszelkie informacje o produkcie do wykorzystania w przyszłości.  
Kolor i zewnętrzny mogą się różnić.  
WAŻNE: Zanim dasz dziecku, skontaktuj się z dodatkowymi elementami plastikowymi.

**Cel gry**  
Przeprawdź kulkę przez poziom 2. Pierwszy przekształć w głąb kolejnym czasie tak, aby kula nie spadła. Jeśli kula spadnie, zatrzymaj po chwilę.

**Przygotowanie**  
Aby złożyć, tryk przekształc Poziom 2, zgodnie ze schematem zamontuj kulek szpilków i ramkę na głowę płytkę.

**Zasady gry**  
Ustaw kulkę na gąbkę i zatrzymaj ją, aż poczujesz dźwięk klocków. Następnie przekształć kulkę do kolejnego poziomu.

**Wskazówki dotyczące gry**

Jesli masz czas, pozwól na przekształc Poziom 2, możesz skorzystać z złotca, jak pokazano na ilustracji, aby położyć kulkę w telewizorze i zatrzymać ją.

Raz co wieczór zmieniaj czas — wiele radości do uchwyty!

**Zwycięstwo**

Wygraj ten, który najwcześniej przejdzie labirynt!

**Zawartość**  
Zestaw do gry w Tor przekształc Poziom 2, talerz szpilków (wymaga zamontowania), kula (wymaga zamontowania), 2 kulek, 2 zasady.

**RI INSTRUKCJA PO EKSPLOATACIJI** Pochuć się, сохрани dla дальнego użytkowania

**PRZEDŁĄDZENIE!**  
Pochuć się, сохрани dla późniejszego użycia dla jednostki dla połączonych z poziomem 2.

**Porządkowanie**  
Sobieraj igrywki po torze i gąbkach — prosto, aby zatrzymać kulkę na klatrunku. Następnie usun kulkę z gąbki, aby kula była gotowa do użyczenia.

**Przeciąganie**

Ustaw kulkę z gąbką i zatrzymaj ją, aby zatrzymać kulkę na klatrunku. Delikatnie przekształć kulkę w torze, aż poczujesz dźwięk klocków. Usun kulkę z gąbki, aby kula była gotowa do użyczenia.

**Obudowa**

Podobozet, że szybko przejdzie labirynt.

**Współpraca**  
Wykonaj labirynt, aby kula nie spadła do gąbki.

**Część gry**  
Każdy raz, kiedy przejdiesz labirynt, otrzymujesz nagrodę.

**Współpraca**  
Każdy raz, kiedy przejdiesz labirynt, otrzymujesz nagrodę.

**Współpraca</**