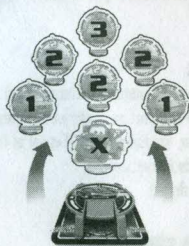


Mission McMissile

Hook ist von Professor Z entführt worden. Du, Finn McMissile, musst ihm zu Hilfe eilen. Nutze die acht Geschosse, um die bösen Buben zur Strecke zu bringen, aber ohne Hook zu treffen. Du hast es in der Hand – lass Hook nicht im Stich!

Inhalt

- 8 Geschosse aus Kunststoff (mit Aufklebern)
- 7 Ziele (mit Standfüßen aus Kunststoff):
Professor Z, Grimm, Acer, Vladimir, Viktor, Petrov und Hook
- 1 Abschussrampe
- Spielregel



Spielvorbereitung

Nimm die Geschosse aus Kunststoff und die Aufkleber aus dem Plastikbeutel. Löse die Aufkleber vorsichtig vom Bogen ab und klebe jeweils einen auf jedes der acht Geschosse. Stecke jeden der bösen Buben und Hook in einen Standfuß aus Kunststoff.

Spielablauf

Der Spieler, der als nächster Geburtstag hat, beginnt. Stellt die Abschussrampe, die sechs bösen Buben und Hook auf den Tisch – oder auf eine andere glatte Oberfläche –, wie auf der Abbildung dargestellt. Sorgt dafür, dass jedes Ziel der Abschussrampe zugewandt ist. Ziele mit einem höheren Wert werden weiter entfernt aufgestellt. Die nächstgelegenen Ziele müssen mindestens 30 cm von der Abschussrampe entfernt stehen.

Dein Auftrag besteht darin, so viele Ziele wie möglich unzuwerfen, ohne Hook zu erwischen. Um ein Geschoss zu schießen, stellst du es auf die Abschussrampe, drückst mit deinem Zeigefinger hinten auf das Geschoss und rutschst mit dem Finger nach unten. Wenn du loslässt, schnell das Geschoss nach vorne. Versuche, den Druck deines Fingers so zu variieren, dass das Geschoss unterschiedlich weit fliegen kann.

Wertung

Die anderen Spieler notieren auf einem Blatt Papier die erzielten Punkte. Es gibt Punkte, wenn ein Geschoss ein Ziel umwirft. Das Ziel zu berühren, reicht dabei nicht aus: Es muss umkippen, um Punkte einzubringen. Wenn ein Geschoss mehrere Ziele umwirft, gibt es für jedes dieser Ziele die doppelte Punktzahl. Doch Vorsicht: Du darfst Hook nicht treffen! Wenn du ihn umschleifst, verlierst du alle Punkte, die du bisher in dieser Runde erhalten hast.

Nächster Spieler

Nachdem der erste Spieler alle acht Geschosse abgeschossen hat und die Punkte jeweils notiert worden sind, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn jeder Spieler einmal dran war, endet die Runde.

Wer gewinnt?

Wer am Ende der Runde die meisten Punkte hat, gewinnt. Am besten spielt ihr fünf Runden, um festzustellen, wer von euch der wahre Finn McMissile ist!

Für fortgeschrittene Spieler:

Wenn Kinder unterschiedlichen Alters mitspielen, könnt ihr den Abstand zwischen der Abschussrampe und den Zielen für die größeren Kinder erhöhen. Ihr könnt aber auch den Abstand generell vergrößern, damit es für alle etwas schwieriger wird.



MISSION McMISSILE

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
Visit: www.jumbo.eu. Made in the Netherlands.

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

GB Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this box for future reference.

F Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

D Achtung: Dieses Spiel enthält kleine Teile an denen Kinder ersticken können und ist ungeeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr: Schachtel mit Herstellerschrift bitte aufbewahren.

© Disney Pixar

Visit the Cars website at Disney.com/Cars



MISSION McMISSILE

Instructies - Instructions - Instructions - Anleitung

Missie McMissile

Takel is gepakt door Professor Z. Jij, Flynn McMissile moet hem gaan redden. Gebruik de 8 raketten om de boeven neer te halen, zonder Takel te raken. Het hangt van jou af! Laat hem niet in de steek!

Inhoud

- 8 Plastic raketten (met stickers)
- 7 Doelen (met plastic voetjes), Professor Z, Grem, Acer, Vladimir, Victor, Petrov en Takel
- 1 Lanceerplatform
- Spelregels

Voor je begint:

Haal de plastic raketten en stickers uit het plastic zakje.

Haal de stickers voorzichtig van het stickervel en plak ze op de 8 raketten. Plaats alle boeven en Takel op een voetje.

Hoe speel je Missie McMissile?

De speler die het eerste jarig is, begint. Plaats het lanceerplatform, de 6 boeven en Takel op een tafel - of een ander vlak oppervlak - zoals aangegeven in de afbeelding. Zorg ervoor dat alle doelen richting het lanceerplatform staan. Zet de doelen met meer punten verder weg. Het dichtstbijzijnde doel moet op zijn minst 30cm van het lanceerplatform af staan.

Het is jouw missie om zoveel mogelijk doelen neer te halen zonder Takel te raken. Een raket lanceren - plaats deze op het lanceerplatform en druk met je wijsvinger op de achterkant van de raket en glijd met je vinger naar beneden. Bij het loslaten schiet de raket naar voren. Probeer meer of minder druk uit te oefenen zodat de raket verschillende afstanden overbrugt.

Score:

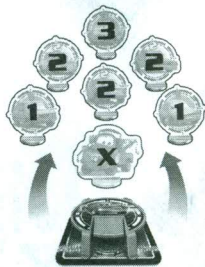
De andere spelers houden de score bij met pen en papier. Je scoort punten wanneer een raket een doel omver schiet. Alleen het doel raken is niet voldoende - het doel moet omvallen om punten te scoren. Als één van jouw raketten meerdere doelen tegelijkertijd omverschiet, worden de punten van deze doelen verdubbeld. Maar pas op! Schiet Takel niet omver! Als je hem omverschiet, verlies je alle punten die je in die ronde gehaald hebt.

Wie wint?

De speler met de meeste punten wint de ronde. Speel "de beste van 5 ronden" om te bepalen wie de echte Flynn McMissile is!

Voor een nog uitdagender spel:

Wanneer er kinderen van verschillende leeftijden spelen, kan je de afstand tussen het lanceerplatform en de doelen vergroten voor de oudere kinderen. Je kan ook de afstand vergroten om het spel voor iedereen moeilijker te maken.



Mission McMissile

Mater has been captured by Professor Z. You, Flynn McMissile have to come to his rescue. Use the 8 missiles to knock over the bad guys, without hitting Mater. It's up to you. Don't let him down!

Contents

- 8 Plastic Missiles (with stickers)
- 7 Targets (with plastic stands); Professor Z, Grem, Acer, Vladimir, Victor, Petrov and Mater
- 1 Launch Pad
- Game Rules

Before you begin

Take the plastic missiles and the stickers out of the plastic bag. Carefully peel the stickers off the sheet and sticker each of the 8 missiles. Place each of the bad guys and Mater on a plastic stand.

How do you play Mission McMissile?

The player whose birthday comes next in the year, begins. Place the Launch Pad, the 6 Bad Guys and Mater on a table - or any other flat surface - as shown in the illustration. Make sure that all targets are facing the Launch Pad. Place targets with a higher value further away. The closest targets must be at least 30cm away from the Launch Pad.

Your mission is to knock over as many targets as possible without taking down Mater. To shoot a missile - place it on the Launch Pad and press down on the back of the missile with your index finger, sliding the finger downwards. On release, the missile leaps forward. Try varying the pressure applied to make the missile jump various distances.

Scoring

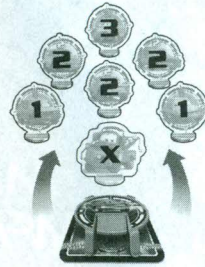
The other player(s) keep scores using pen and paper. Points are scored when one missile knocks over a target. Hitting the target is not enough - it must topple over to score the points. If one of your missiles takes out multiple targets, points are doubled for each of those targets. But beware! Don't shoot down Mater! If you take him down you'll lose all the points scored in that round.

Who wins?

The player to score the most points wins the round. Play 'best out of 5' to decide who the real Flynn McMissile is!

For a more challenging game:

If children of different ages are playing, you might want to increase the distance between the Launch Pad and the Targets for the older children. You can also increase the distance to make the game more difficult for everyone.



Mission McMissile

Martin a été capturé par le professeur Z. Toi, Flinn Mc Missile, tu dois venir à son secours. Utilise les 8 missiles pour renverser les méchants, sans toucher Martin! A toi! Ne le laisse pas tomber!

Contenu

- 8 missiles en plastique (+ autocollants)
- 7 cibles (+ support en plastique): Professeur Z, Grem, Acer, Vladimir, Victor, Petrov et Martin.
- 1 rampe de lancement
- les règles du jeu

Avant de commencer

Sors les missiles et les autocollants du sac en plastique.

Détache soigneusement les autocollants de leur feuille et colles-en un sur chaque missile. Place chaque méchant sur un support en plastique.

Comment jouer à Mission McMissile?

Le dernier joueur à avoir fêté son anniversaire commence. Il place la rampe de lancement, les 6 méchants et Martin sur la table (ou une autre surface plane), comme montré sur l'illustration. Les cibles doivent faire face à la rampe. Celles aux valeurs élevées doivent être placées le plus loin de la rampe. Les cibles les plus proches doivent se situer au moins à 30 cm de la rampe.

Ta mission? Renverser un maximum de cibles sans toucher Martin. Pour tirer un missile, place-le sur la rampe de lancement. Pousse sur la plaque bleue située à l'arrière du missile en faisant glisser ton index vers le bas. Quand tu le lâcheras, le missile fera un bond vers l'avant. Modifie la pression de ton doigt pour varier la distance parcourue par le missile.

Score

Chaque joueur comptabilise ses points sur une feuille de papier. On gagne des points lorsqu'un missile renverse une cible. La toucher ne suffit pas, il faut qu'elle soit complètement renversée. Si un missile renverse plusieurs cibles à la fois, les points de chaque cible sont doublés! Mais attention! Ne renverse pas Martin! Sinon, tu perdras tous les points que tu avais obtenus dans cette manche.

Qui gagne?

Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la manche. Faites le total après 5 manches pour savoir qui est le vrai Flinn McMissile!

Pour rendre le jeu plus complexe:

Si des enfants d'âges différents jouent ensemble à ce jeu, éloignez les cibles de la rampe lorsque c'est au tour des joueurs plus âgés de jouer. Vous pouvez aussi éloigner les cibles pour tout le monde, afin de rendre le jeu plus complexe.

