

VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

Eddy Emmer werkt het beste op een harde ondergrond, liefst op de vloer. Leg alle plastic balletjes er dichtbij. De spelers kiezen allemaal een gekleurd schepje en gaan om Eddy Emmer heen zitten of staan.

(Als er minder dan vier kinderen meedoen, gaan de ongebruikte kleuren schepjes en balletjes in de doos.)

HET SPEL

Als iedereen er klaar voor is, drukt één van de spelers op het hengel van Eddy Emmer en het spel kan beginnen. Eddy Emmer waggelt, wuift, belt en draait rond op de vloer.

Opscheppen!

Schep een balletje dat dezelfde kleur heeft als jouw schepje op en gooi het zo vlug mogelijk in Eddy Emmer.

Denk erom! Schep alleen maar balletjes van je eigen kleur. Gebruik altijd je schepje – je vingers mogen niet meehelpen en je andere hand ook niet!

Volgooien!

Schep je balletjes op en gooi ze in Eddy Emmer. Maar je moet wel opschieten! Want Eddy Emmer spuugt de balletjes die jij erin stopt er bijna net zo hard weer uit!

Tillen!

Als je als eerste speler alle drie je balletjes in Eddy Emmer hebt weten te krijgen, til je hem op aan het hengel. JIJ HEBT GEWONNEN!

Eddy Emmer

GEMOTORISEERD

GOOI-MAAR-IN-DE-EMMER
SPEL!



SPELREGELS

MB
SPELLEN



04137NL0194

© 1994 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.

OPMERKING VOOR DE OUDERS

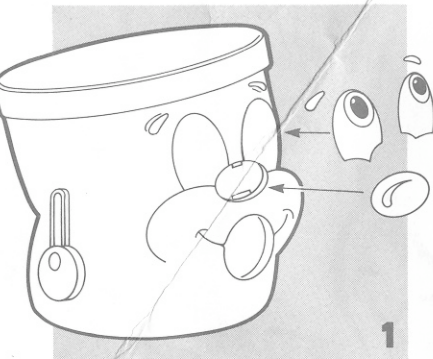
Eddy Emmer is een spel dat werkt op batterijen. Het is alleen geschikt voor gebruik met de meegeleverde balletjes. Doe nooit zand, water of andere dergelijke dingen in Eddy Emmer.

INHOUD

Emmer met aan/uit hengel, neus, 2 handen, 2 armen, 4 schepjes, 12 balletjes en stickervel.

DOEL VAN HET SPEL

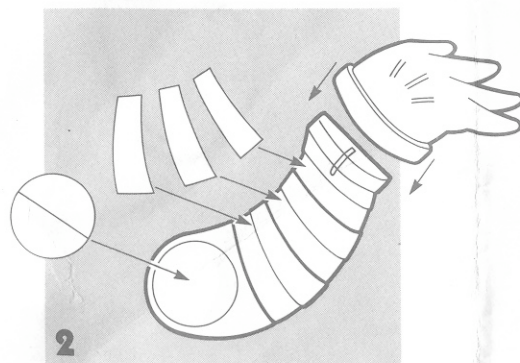
Zorgen dat je als eerste alle drie je gekleurde balletjes in Eddy Emmer krijgt.



MONTAGE

Bevestig de neus. De beide lipjes in de neusopening van Eddy Emmer moeten in de neus klikken. Plak dan de stickers voor ogen en wenkbrauwen op. Zie afbeelding 1.

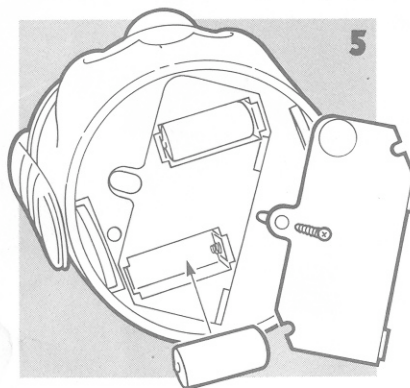
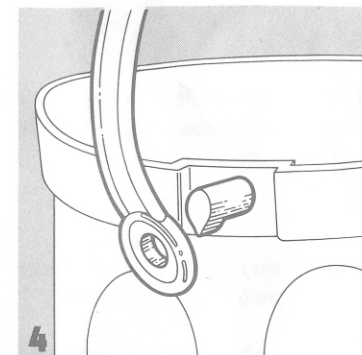
Plak drie witte stickers en één ronde sticker op elke arm. Bevestig een hand aan de arm (let op dat het lipje in het gleufje valt). Zie afbeelding 2.



Maak de armen aan Eddy Emmer vast. De arm met de "R" moet aan de rechterkant en de arm met de "L" aan de linkerkant. Zie afbeelding 3.



Druk de losse kant van het hengel vast. Zie afbeelding 4.



BATTERIJEN PLAATSEN

Maak de schroef van het batterijencompartiment aan de onderkant van Eddy Emmer los. Verwijder het dekseltje en plaats 2 "R14" alkaline batterijen. Zie afbeelding 5. Let op de positie van plus- (+) en minpolen (-). Schroef het dekseltje weer vast.



Controleer de batterijen door de hengelschakelaar omlaag te drukken (ON). Zie afbeelding 6.

Als Eddy Emmer niet begint te waggelen, te wuiven en te bellen, zijn de batterijen leeg of onjuist geplaatst. Als alles goed werkt, trek je het hengel omhoog (OFF) en Eddy Emmer is weer stil.

BELANGRIJK: Oude of verkeerd geplaatste batterijen kunnen gaan lekken en het spel beschadigen. Verwijder de batterijen als het spel langere tijd niet gebruikt wordt.

6

