



Det finns två olika sätt att spela AIR SHOOTER på – ett som passar jättebra inomhus och ett som är superroligt utomhus.

## Förberedelser

- Sätt på stöden på måltavlorna.
- Ladda AIR SHOOTERN genom att öppna luckan och stoppa i skott. Det får plats 4 skott i magasinet.

## 1. Utomhus. Skjut prick!

Hur många skott behövs för att nå 80 poäng?

- Sätt upp måltavlorna mot en vägg eller något annat så att inte skotten försvinner iväg för långt och blir svåra att hitta.
- Placera måltavlorna på ett smart och roligt sätt. Ni kanske vill gruppera måltavlorna så att det går att skjuta ner två måltavlor med ett skott? Det är bara att testa olika varianter.
- Bestäm var spelaren som skjuter ska stå. 6-10 meter från måltavlorna är lagom.
- Den som börjar ställer sig på skjutplatsen med sin AIR SHOOTER och sina skott.
- Det gäller att räkna poäng samtidigt som du siktar och skjuter.
- Du har 10 skott på dig.
- Den som når 80 poäng med minst antal skott vinner!
- Om du kommer över 80 poäng måste du börja om – med noll poäng. Sätt snabbt upp måltavlorna igen och kör om! Det är det totala antalet skott som räknas. Så om du använde 3 skott första gången och två skott andra så har du 5 skott i den här omgången. Det kanske fortfarande räcker för vinst!

## 2. Inomhus. Spring, sikta och skjut!

Hur lång tid tar det att klara banan?

- Bestäm var startlinjen är.
- Sätt upp måltavlorna i en rolig och utmanande bana. Börja ganska enkelt och gör banan svårare efter hand.
- Bygg gärna banan genom flera rum för dynamik och rörelse.
- Sätt inte måltavlorna framför ömtåliga saker (som en vas, en fotoram eller TV:n). Kolla med en vuxen vad som är OK!
- Sätt måltavlorna i poängordning. Börja med 10 poäng-måltavlan och avsluta med 60 poäng-måltavlan.
- Den som börjar ställer sig på startlinjen med sin AIR SHOOTER och sina skott.
- Den som ska ta tid är redo med klockan.
- Det gäller att vara snabb samtidigt som du är noggrann. Spring, sikta och skjut!
- Om skotten tar slut innan du är i mål måste du vända och samla ihop de skott som du redan har skjutit innan du kan fortsätta. Medan klockan tickar!
- När spelaren skjuter ner den sista måltavlan, 60 poäng-måltavlan, stänger tidtagaren av klockan.
- Snabbast vinner!
- Det går jättebra att spela i lag. Då lägger ni ihop tiderna och ser vilket lag som har bäst totaltid.

**OBS!** Om ni är flera som delar på en AIR SHOOTER så var noga med att skölja eller torka av den när ni byter för att hindra läskiga baskelusker från att spridas.

**WARNING!** Sikta inte mot ansikte och ögon. Sikta inte mot något levande över huvud taget.



Der er to forskellige måder at spille AIR SHOOTER på – en som er mest velegnet inden døre, og en som er supersjov uden døre.

### Forberedelser:

- Sæt støtterne på målskiverne.
- Lad AIR SHOOTEREN ved at åbne lemmen og stoppe skud ind. Der er plads til 4 skud i magasinet.

### 1. Udendørs. Ram plet!

Hvor mange skud kræves der for at nå 80 point?

- Anbring målskiverne op ad en væg eller noget andet, så skuddene ikke forsvinder for langt væk og bliver sværere at finde.
- Anbring målskiverne på en smart og sjov måde. I kan f.eks. gruppere måltavlerne, så det er muligt at skyde to målskiver ned med ét skud. Det er bare at teste forskellige varianter.
- Bestem hvor den spiller, som skyder, skal stå. 6-10 meter fra målskiverne er passende.
- Den, som starter, stiller sig på skydepladsen med sin AIR SHOOTER og sine skud.
- Det gælder om at tælle point, samtidig med at du sigter og skyder.
- Du har 10 skud på dig.
- Den, som når 80 point med det laveste antal skud, vinder!
- Hvis du kommer over 80 point, må du starte forfra – med nul point. Sæt hurtigt målskiverne op igen og start forfra! Det er det samlede antal skud, der tæller. Så hvis du anvendte 3 skud første gang, og to skud anden gang, så har du 5 skud i denne runde. Måske er det stadig godt nok til at vinde!

### 2. Indendørs. Løb, sigt og skyd!

Hvor lang tid tager det at fuldføre banen?

- Bestem hvor startlinjen er.
- Sæt målskiverne op i en sjov og udfordrende bane. Start helt enkelt, og gør banen sværere efterhånden.  
Lad eventuelt banen gå gennem flere rum, det giver dynamik og bevægelse.
- Opsæt ikke målskiverne foran skrøbelige genstande (f.eks. en vase, en fotoramme eller TV'et). Tjek med en voksen, hvad der er OK!
- Anbring målskiverne i pointrækkefølge. Start med 10 point-målskiven, og afslut med 60 point-målskiven.
- Den, som starter, stiller sig på startlinjen med sin AIR SHOOTER og sine skud.
- Den, som skal tage tid, holder sig klar med uret.
- Det gælder om både at være hurtig og omhyggelig. Løb, sigt og skyd!
- Hvis du løber tør for skud, inden du er i mål, må du vende om og opsamle de skud, som du allerede har affyret, før du kan fortsætte. Mens uret tikker!
- Når spilleren skyder den sidste målskive ned, 60 point-målskiven, standser tidtageren uret.
- Den hurtigste deltager vinder!
- Det er også muligt at spille i hold. Så lægger I tiderne sammen og ser, hvilket hold der har den bedste samlede tid.

**OBS!** Hvis I er flere, der deler en AIR SHOOTER, så skyl eller aftør den omhyggeligt, før I giver den videre, for at hindre at skadelige bakterier spredes.

**ADVARSEL!** Sigt aldrig mod ansigt eller øjne. Sigt aldrig på noget levende i det hele taget.



Det er to ulike måter å spille AIR SHOOTER på – én som passer veldig bra innendørs og én som er kjempegøy utendørs.

## Forberedelser

- Sett støttene på blinkene.
- Lad AIR SHOOTEREN ved å åpne dekselet og legge i skudd. Det er plass til 4 skudd i magasinet.

### 1. Utendørs. Skyt blink!

- Hvor mange skudd må til for å oppnå 80 poeng?
- Sett opp blinkene mot en vegg eller noe annet slik at skuddene ikke går for langt av sted og blir vanskelige å finne igjen.  
Plasser blinkene på en smart og morsom måte. Kanskje dere vil sette opp blinkene slik at det går an å skyte ned to blinker med ett skudd? Det er bare å prøve ut ulike varianter.
- Bestem hvor spilleren som skyter skal stå. 6–10 meter fra blinkene er passe.
- Den som begynner, stiller seg på skyteplassen med sin AIR SHOOTER og sine skudd.
- Det gjelder å telle poeng samtidig som du sikter og skyter.
- Du har 10 skudd på deg.
- Den som oppnår 80 poeng med minst antall skudd vinner!
- Hvis du kommer over 80 poeng, må du begynne på nytt – med null poeng. Sett blinkene raskt opp igjen og begynn på nytt! Det er det totale antallet skudd som teller. Så hvis du brukte 3 skudd første gang og to skudd den andre, har du 5 skudd i denne omgangen. Det holder kanskje likevel til seier!

### 2. Innendørs. Løp, sikt og skyt!

Hvor lang tid tar det å komme seg gjennom banen?

- Bestem hvor startstreken skal være.
- Sett opp blinkene i en morsom og utfordrende bane. Begynn ganske enkelt og gjør banen vanskeligere etter hvert.  
Legg gjerne banen gjennom flere rom for å skape dynamikk og bevegelse.
- Ikke sett blinkene foran ømtålige ting (f.eks. en vase, en billedramme eller TV). Sjekk med en voksen hva som er OK!
- Sett blinkene i poengrekkefølge. Begynn med 10 poeng-blinken og avslutt med 60 poeng-blinken.
- Den som begynner, stiller seg på startstreken med sin AIR SHOOTER og sine skudd.
- Den som skal ta tiden er klar med klokken.
- Det gjelder å være rask, samtidig som du er nøyaktig. Løp, sikt og skyt!
- Hvis du går tom for skudd før du er i mål, må du snu og samle sammen de skuddene du allerede har brukt før du kan fortsette. Mens klokken tikker!
- Når spilleren skyter ned den siste blinken, 60 poeng-blinken, stopper tidtakeren klokken.
- Den raskeste vinner!
- Det går kjempefint an å spille i lag. Da legger dere sammen tidene og ser hvilket lag som har best totaltid.

**OBS!** Hvis dere er flere som deler en AIR SHOOTER, må dere være nøye med å skylle eller tørke av den når dere bytter for å hindre at det spres ekle basilusker.

**ADVARSEL!** Ikke sikt mot ansikt og øyne. Ikke sikt mot noe levende i det hele tatt.



AIR SHOOTER -peliä voi pelata kahdella eri tavalla – toinen pelitapa sopii hyvin sisätiloihin ja toinen ulos.

### Valmistelut

- Aseta maalitaulujen tuet paikalleen.
- Lataa AIR SHOOTER avaamalla luukku ja aseta ammuksent paikoilleen. Lippaassa on tilaa 4 ammukselle.

### 1. Ulkona. Ammu tarkasti maaliin!

Kuinka monta ammusta tarvitset saadaksesi 80 pistettä?

- Asettakaa maalitaulut seinää tai jotakin muuta sopivaa taustaa vasten, jotta ammuksent eivät lennä liian kauas, jolloin niiden löytäminen olisi vaikeaa.
- Asettakaa maalitaulut ovelalla ja hausalla tavalla. Ehkä voitte asettaa maalitaulut ryhmittäin siten, että kahteen maalitauluun voi osua yhdellä ammuksella? Kannattaa kokeilla eri vaihtoehtoja.
- Päättäkää, missä kohdassa ampujan tulee seistä. 6-10 metrin päässä maalitauluista on hyvä etäisyys.
- Se joka aloittaa, asettuu ampumapaikalle AIR SHOOTERinsa ja ammustensa kanssa.
- Sinun tulee laskea pisteet samalla kun tähtää ja ammut.
- Sinulla on käytettävissäsi 10 ammusta.
- Se pelaaja, joka saavuttaa 80 pistettä pienimmällä ammusmäärällä, voittaa!
- Jos ylität 80 pistettä, sinun tulee aloittaa uudelleen alusta – nollassa pisteestä. Aseta nopeasti maalitaulut takaisin paikoilleen ja yritä uudelleen! Pelissä lasketaan käytettyjen ammusten kokonaismäärä. Jos käytit ensimmäisellä kerralla 3 ammusta ja toisella kerralla 2 ammusta, sinulla on tällä kierroksella käytössäsi 5 ammusta. Ehkä ne riittävät vielä voittoon!

### 2. Pelaaminen sisätiloissa. Juokse, tähtää ja ammu!

Kuinka pitkä ajan tarvitset radan selvittämiseen?

- Päättäkää, missä aloitusviiva sijaitsee.
- Sijoittakaa maalitaulut hauskan ja haastavan radan muotoon. Aloittakaa suunnitteleamalla ensin helppo rata ja tehkää siitä myöhemmin vaikeampi.
- Rata kannattaa rakentaa siten, että se kulkee useamman huoneen läpi, jotta peliin tulee dynaamisuutta ja liikettä.
- Maalitauluja ei saa asettaa helposti vaurioituvien esineiden (kuten maljakoiden, valokuvakehysten tai TV:n eteen). Tarkistakaa aikuiselta, että niiden sijoituspaikat ovat OK!
- Asettakaa maalitaulut järjestykseen pisteiden mukaan. Aloittakaa rata 10 pisteen maalitaululla ja päättäkää se 60 pisteen maalitauluun.
- Se joka aloittaa, asettuu lähtöviivalle AIR SHOOTERinsa ja ammustensa kanssa.
- Se joka ottaa aikaa, on valmiina kello kädessään.
- Onnistuaksesi sinun tulee olla yhtä aikaa sekä nopea että tarkka. Juokse, tähtää ja ammu!
- Jos ammuksent loppuvat ennen maalia, sinun täytyy kääntyä takaisin ja kerätä jo käyttämäsi ammuksent, jotta voit jatkaa. Muista kuitenkin, että kello käy!
- Kun pelaaja on ampunut alas viimeisen 60 pisteen maalitaulun, ajanottaja pysäyttää kellon.
- Nopein voittaa!
- Peli sopii myös hyvin pelattavaksi joukkueittain. Tällöin laskette ajat yhteen ja katsotte, minkä joukkueen kokonaisuena on paras.

**HUOM!** Jos useampi pelaaja käyttää samaa AIR SHOOTERia, huuhdelkaa tai pyyhkikää se huolellisesti vaihtaessanne ampumavuoroa estääksenne ällöttäviä pöpöjä leviämästä.

**VAROITUS!** Älä tähtää kohti kasvoja tai silmiä. Älä tähtää lainkaan kohti eläviä kohteita.