



OPERATION®

STAR WARS®

JUEGO DE HABILIDAD

EDICIÓN

REQUIERE SER ARMADO POR UN ADULTO

En sus aventuras por la galaxia, R2-D2 ha librado batallas espaciales, ayudó a destruir la Estrella de la Muerte y recibió incontables disparos de rayos láser.

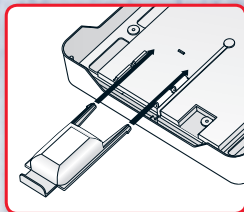
Necesita urgentemente un afinado, y a C-3PO también le vendrían bien unos arreglos. Toma las pinzas y deja a estos droides como nuevos. Tan solo evita tocar los bordes, o si no tendrás que empezar todo de nuevo.

CONTENIDO

Tablero de juego y pinzas, 24 tarjetas, 12 divertidas partes anatómicas de plástico, créditos galácticos y cajón para guardar

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS

- Coloca las pilas (ver información sobre las pilas). Toma las pinzas y toca los lados de cada una de las cavidades para asegurarte de que el juego funcione correctamente. Si no oyes nada, presiona el botón de reinicio ubicado al exterior del compartimiento de las pilas.
- Desprende con cuidado las divertidas partes anatómicas de la guía plástica. Si es necesario, puedes utilizar una lima de uñas o papel de lija para eliminar el exceso de plástico de las piezas. Deshazte de la guía después de sacar las piezas.
- Para sacar las pinzas, presiona con cuidado y deslízalas hacia afuera.
- Para colocar el cajón: Voltea el tablero y entra el cajón como se muestra. Asegúrate que el cajón pueda deslizarse con facilidad. Luego voltea el tablero otra vez. Ver la ilustración.



DISPOSICIÓN DEL JUEGO

Separa las tarjetas de Doctor de las tarjetas de Especialista en Droides. Mezcla las tarjetas de Especialista en Droides y repártelas boca arriba. Cada jugador debe tener la misma cantidad de tarjetas. Deja las tarjetas extras fuera de juego. Mezcla las tarjetas de Doctor de Droides y colócalas boca abajo cerca del tablero. Escojan un jugador para que distribuya los créditos por cada "operación" exitosa. Coloca cada parte anatómica de plano en el espacio que le corresponde en el tablero.

CÓMO JUGAR

El jugador más joven comienza. El juego continúa hacia la izquierda. ¡Que la Fuerza esté contigo!

EN TU TURNO

1. Toma la primera tarjeta de Doctor de Droides de la pila y léela en voz alta. La tarjeta te indicará qué parte anatómica debes extraer y cuánto ganarás por ello.
2. Toma las pinzas y trata de sacar la divertida parte anatómica, ¡pero ten cuidado! Si tocas el metal alrededor de la parte anatómica, la cúpula de R2-D2 se iluminará y comenzará a sonar como si fuera a tener un cortocircuito.



- ¡LO LOGRASTE! Si extraes la parte sin activar la luz y el sonido, el banquero te pagará con créditos. Coloca la parte delante de ti y saca la tarjeta de Doctor de Droides del juego. Tu turno ha terminado.
- ¡LO LAMENTO! Si activas la luz y el sonido antes de completar la "operación", tu turno termina. Vuelve a colocar la pieza de plano en el tablero y deja la tarjeta de Doctor frente a ti. Ahora le toca probar al Especialista en Droides.

EL ESPECIALISTA EN DROIDES

El jugador con la tarjeta de Especialista en Droides para esa "operación" trata de hacer la misma "operación" por el doble de dinero.

Nota: Si la tarjeta de Especialista para esa "operación" está fuera de juego, pon la tarjeta de Doctor boca abajo y colócala en el fondo de la pila. Ahora sigue el jugador a la izquierda del Doctor.



- Si el Especialista tiene éxito, recibirá sus honorarios. Deja ambas tarjetas para esa "operación" fuera de juego. Ahora sigue el jugador a la izquierda del Doctor.
- Si el Especialista no tiene éxito, coloca la tarjeta de Doctor boca abajo en el fondo de la pila. El Especialista se queda con su tarjeta de Especialista. Ahora sigue el jugador a la izquierda del Doctor.

PARA GANAR

El juego termina cuando las 12 partes anatómicas hayan sido extraídas. ¡El jugador con más créditos gana!

PARA GUARDAR EL JUEGO

Guarda las divertidas partes anatómicas en el cajón. Guarda las pinzas presionándolas y deslizándolas suavemente por debajo de la muesca.

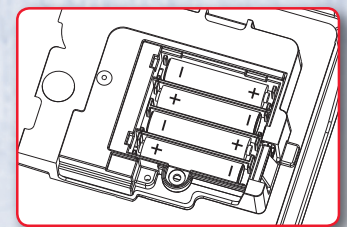
INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LAS PILAS

Conserve esta información para referencia futura. Las pilas deben ser reemplazadas por un adulto.

x4 AAA o R03 de 1,5 V **NO INCLUIDAS**

PILAS REQUERIDAS

Se recomiendan pilas alcalinas. Requiere un destornillador en cruz (no incluido) para colocar las pilas.



PARA COLOCAR LAS PILAS

Afloja el tornillo de la tapa del compartimiento de las pilas, ubicado en la parte inferior de la consola, y quita la tapa. Introduce 4 pilas AAA (se recomiendan alcalinas), respetando la polaridad + y - inscrita en el juguete. Coloca la tapa y atornilla.



ADVERTENCIA:

- 1) Al igual que con las pilas pequeñas, las pilas incluidas en este juego deben mantenerse fuera del alcance de los niños. Si fueran ingeridas, consulte a un médico inmediatamente.
- 2) Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las pilas recomendadas y colóquelas respetando la polaridad + y - inscrita en el juego.
- 3) No mezcle pilas gastadas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón/zinc).
- 4) Retire las pilas débiles o gastadas del juego.
- 5) Retire las pilas del juego en caso de que éste quede inactivo por un largo período.
- 6) No origine cortocircuitos en los bornes del compartimiento de las pilas.
- 7) Si el juguete provoca interferencias o es afectado por ellas, debe alejarlo de aparatos eléctricos y, si fuera necesario, reinicializarlo encendiéndolo y apagándolo, o bien sacando y reinsertando sus pilas.
- 8) PILAS RECARGABLES: No las combine con otros tipos de pilas. Retírelas siempre del juguete antes de recargarlas bajo la supervisión de un adulto. NO RECARGUE OTROS TIPOS DE PILAS.

Declaración de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC):

Este producto ha sido evaluado y se ha concluido que cumple con todas las restricciones de un dispositivo digital Clase B, en virtud de lo establecido por la Sección 15 de las Normas de la CFC (FCC). Dichas restricciones establecen una protección razonable contra las interferencias perjudiciales de una instalación residencial. Este producto genera, utiliza y puede irradiar energía radioeléctrica, por cuanto, si no se instala y no se utiliza según se indica en las instrucciones, puede causar interferencias perjudiciales a la comunicación radioeléctrica. Sin embargo, no se puede garantizar que no se produzca interferencia en una instalación en particular. Si se produce una interferencia perjudicial a la recepción de radio y televisión al encender o apagar el producto, el usuario deberá tratar de corregir dicha interferencia de la siguiente manera:

- Reorientar o volver a instalar la antena receptora.
- Aumentar la distancia que separa el producto del receptor.
- Consultar a un representante autorizado o a un técnico en radio/televisión.

CUIDADO: Cualquier cambio o alteración realizados al producto sin la autorización del fabricante podrían anular el derecho de uso del consumidor.

© 2011 Lucasfilm Ltd. & ® or TM where indicated. All rights reserved.

The HASBRO and MB names and logos and OPERATION are trademarks of Hasbro, © 2011 Hasbro. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks. U.S. Patent Pending.

Consumer contact:

USA and Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 USA. ☎ 888-836-7025.

Hasbro Australia Ltd., Level 2, 37-41 Oxford Street, Epping, NSW 2121, Australia. ☎ 1300 138 697. Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway,

Auckland, New Zealand. ☎ 0508 828 200.

10136550A00



hasbrogames.com

