

# OPERATION®

JUEGO DE  
DESTREZA



EDICIÓN

## Instrucciones

**EDAD 6+**

**1 o más jugadores**

**Objetivo:** Ganar la mayor cantidad de dinero “operando” exitosamente a Spider-Man.

**Contenido:** • Tablero de juego con Spider-Man como “paciente” y pinzas  
• 22 tarjetas • 11 divertidas partes anatómicas • Dinero de juguete

### La primera vez que juegas

Con mucho cuidado saca las 11 divertidas partes anatómicas de la guía. Deshazte de la guía. Saca las pinzas presionándolas hacia abajo por el frente y con mucho cuidado deslízalas por debajo de la muesca. Ver Figura 1.

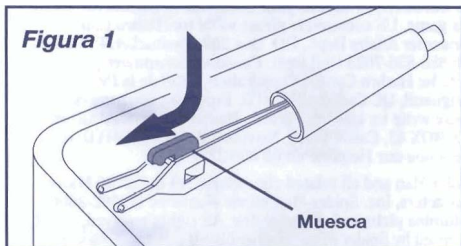


Figura 1

### Pilas

Requiere 2 pilas AA/LR6 (1,5 V), no incluidas. Se recomiendan pilas alcalinas. Requiere un destornillador en cruz (no incluido) para colocar las pilas.

Afloja el tornillo que se encuentra en el compartimento de pilas, ubicado debajo del juego, y quita la tapa. Introduce 2 pilas AA (se recomiendan pilas alcalinas), asegurándote de alinear los símbolos + y - con los marcados en el plástico. Luego coloca la tapa y ajusta el tornillo.



### ADVERTENCIA:

#### PARA EVITAR QUE LAS PILAS SE DERRAMEN

1. Asegúrese de que las pilas estén colocadas correctamente y de seguir las instrucciones de los fabricantes del juguete y de las pilas.
2. No combine pilas viejas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón y zinc) o con pilas recargables (níquel y cadmio).
3. Siempre retire del producto las pilas débiles o gastadas.

**IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS**  
Conserve esta información para futura referencia. Las pilas deben ser cambiadas por un adulto.



### ADVERTENCIA:

1. Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las pilas recomendadas y colóquelas respetando la polaridad + y -.
2. No mezcle pilas gastadas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón-zinc).
3. Retire las pilas débiles o gastadas del juguete.
4. Retire las pilas del juguete en caso de que éste quede inactivo por un largo periodo.
5. No origine cortocircuitos en los bornes del compartimiento de las pilas.
6. Si el juguete provoca interferencias, o es afectado por ellas, debe alejarlo de aparatos eléctricos. Si fuera necesario, reiniciarlo encendiéndolo y apagándolo, o bien sacando y reinstalando las pilas.
7. **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.**

## Disposición

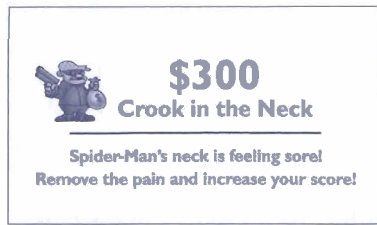
**Las tarjetas:** Separa las tarjetas en 2 pilas: las tarjetas de Doctor y las tarjetas de Especialista. Baraja las tarjetas de Especialista y repártelas boca arriba, una por una, para que cada jugador tenga la misma cantidad de tarjetas. Si sobran, colócalas fuera del juego. Luego baraja las tarjetas de Doctor y colócalas boca abajo cerca del tablero de juego.

**El banquero:** Eligen a un jugador que será el banquero. Este jugador pagará a los jugadores por las "operaciones" exitosas. El banquero colocará el dinero cerca de él, en pilas por denominaciones.

**Divertidas partes anatómicas:** Deja caer cada parte anatómica de plano en su cavidad correspondiente. Las divertidas partes anatómicas se muestran más abajo. Asegúrate de que las partes anatómicas caigan planas dentro de su cavidad.

## Cómo jugar

El jugador que haya visto más películas de Spider-Man juega primero. Si no pueden decidirse, el jugador de menor edad juega primero.



Si tomas una tarjeta de doctor para la "operación" del bandido en el cuello, ganarás \$300 por sacarlo exitosamente.

### En tu turno

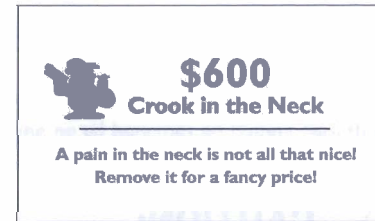
1. Toma la primera tarjeta de Doctor de la pila y léela en voz alta. La tarjeta te indicará cuál divertida parte anatómica debes sacar y cuántos serán tus honorarios si lo haces con éxito.
2. Ahora trata de hacer la "operación" usando las pinzas para sacar la divertida parte anatómica de la cavidad.

¡Ten cuidado! La clave para una "operación" exitosa es sacar la parte sin tocar el borde de metal de la cavidad. Si tocas el borde de metal, sonará la alarma y la luz cerca del cuello de Spider-Man se iluminará.

• Una "operación" exitosa: Si sacas la parte sin que la alarma suene, ¡es un éxito! El banquero te pagará tus honorarios. Guarda la divertida parte anatómica frente a ti y coloca la tarjeta de Doctor fuera del juego. Tu turno termina.

• Una "operación" fallida: Si la alarma suena antes de que termines tu "operación", no tienes éxito. Tu turno termina. Vuelve a colocar la parte de plano en la cavidad y coloca la tarjeta de Doctor frente a ti. ¡Ahora prueba con el Especialista!

**Tarjetas de Especialista:** Todos los jugadores (incluyéndote a ti) miran sus tarjetas de Especialista. El jugador con la tarjeta de Especialista para esa "operación" trata de hacer la misma "operación" por el doble de la cantidad de dinero. Mira el ejemplo abajo.



Si tienes la tarjeta de especialista para hacer la "Operación" del bandido en el cuello, ganarás \$600 por sacarlo exitosamente.

**Nota:** Si la tarjeta de Especialista para esa "operación" está fuera del juego, voltea la tarjeta de Doctor boca abajo y colócala al final de la pila. Ahora el jugador al lado izquierdo del Doctor toma el turno.

• Si el Especialista lo hace con éxito, el banquero le pagará sus honorarios. Ambas tarjetas, la del Doctor y la del Especialista para esa "operación", quedan fuera del juego. Ahora el jugador a la izquierda del Doctor toma su turno.

• Si el Especialista fracasó, coloca la tarjeta de Doctor boca abajo al final de la pila. El Especialista se queda con su tarjeta de Especialista. Ahora es el turno del jugador a la izquierda del Doctor.

## Cómo ganar

El juego termina cuando las 11 "operaciones" hayan sido hechas exitosamente. ¡El jugador con más dinero gana!

## "Operando" Contra Reloj

Antes de comenzar el juego, los jugadores deben ponerse de acuerdo en un tiempo límite (puede ser un minuto) para cada "operación". Un jugador (que no sea el Doctor ni el Especialista) contabiliza el tiempo. En este juego, la "operación" es exitosa solo si el jugador la completa antes de que termine el tiempo.

## Un Solo Jugador

¿Eres el único "Doctor" en casa? ¡Practica tus habilidades con Spider-Man. Trata de hacer las 11 "operaciones" exitosamente sin ningún orden. Si alguna "operación" fracasa, ¡no importa... inténtalo de nuevo!

## Para guardar el juego

¿Acabaste de jugar ya? Sujeta las pinzas presionándolas hacia abajo por el frente y deslizándolas con cuidado por debajo de la muesca. Guarda las partes en la parte inferior del juego.



No es conveniente para niños menores de 3 años debido a piezas pequeñas - riesgo de sofocamiento.

Estaremos felices de escuchar sus preguntas o comentarios sobre este juego. Los clientes en EUA favor escribir a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin costo alguno). Los clientes canadienses favor escribir a: Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada, J4G 1G2. Los clientes europeos favor escribir a: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP194YD, o llame a nuestra línea de ayuda al: 00 800 2242 7276.

Spider-Man and all related characters: TM & ©2006 Marvel Characters, Inc. Spider-Man movie elements: ©2002-2006 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. Licensed by Spider-Man Merchandising L.P.

OPERATION is a registered trademark, licensed for use by Hasbro, Inc. ©2006 Banc of America Leasing & Capital, LLC. The HASBRO, MILTON BRADLEY and MB names and logos OPERATION are © & © 2006 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & © denote U.S. Trademarks. 1015100800

[miltonbradley.com](http://miltonbradley.com)



Cabeza de telaraña –



Palo de golf –



Bandido en el cuello –



Rodilla trepa-muros –



Mary Jane Palpitaciones –



Picada de araña radiactiva –



Costillas arácnidas –



Babatoxina simbiótica –



Lanza-telaraña roto –



Pies enredados –



Centavos de araña –



# ATTACKTIX<sup>®</sup>

## BATTLE FIGURE GAME

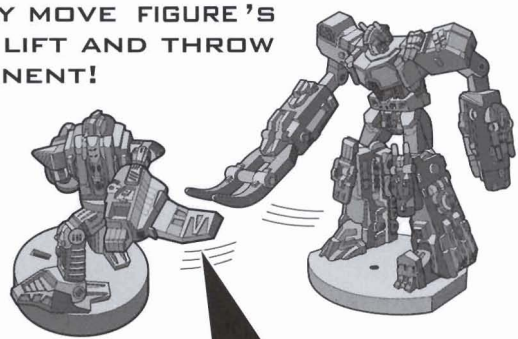
AGES 6+  
68241/68239 ASST.



OMEGA SUPREME<sup>®</sup> WITH GRUMPLEZONE<sup>®</sup>  
BATTLE MASTERS<sup>™</sup> FIGURE

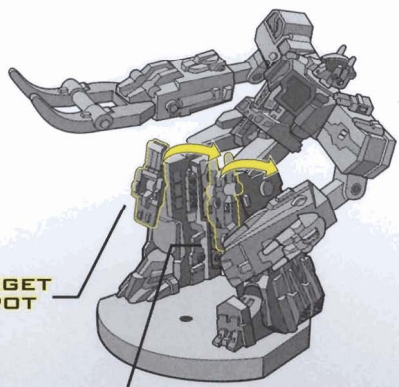
INCLUDES 2 FIGURES AND RULEBOOK  
WITH QUICK-START GUIDE.

MANUALLY MOVE FIGURE'S  
ARMS TO LIFT AND THROW  
HIS OPPONENT!



TWO TARGET SPOTS -  
OPPONENTS HIT THEM  
TO KNOCK FIGURE OVER.

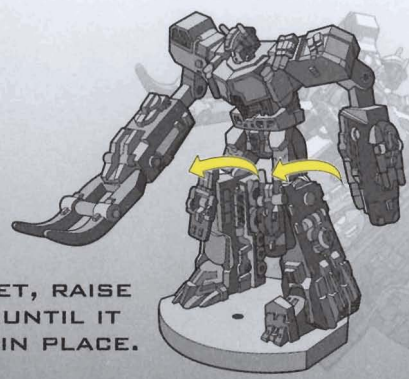
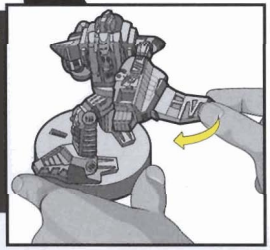
NOTE: Must hit both target spots to knock figure over.



TARGET  
SPOT

TARGET  
SPOT

PULL BACK  
ARM AND  
RELEASE  
FOR ARM  
SWINGING  
ACTION.



TO RESET, RAISE  
FIGURE UNTIL IT  
CLICKS IN PLACE.



© 2006 Hasbro. All Rights Reserved.  
TM & © denote U.S. Trademarks.  
Patents Pending

Some poses may require hand support.  
Product and colors may vary.

[attacktix.com](http://attacktix.com)

P/N 6564830000



Not suitable for children under 3 years  
because of small parts - choking hazard.