

Incluye un trompo BEYBLADE[™] desarmado, un propulsor y una varilla dentada.
Requiere armado, sin herramientas.

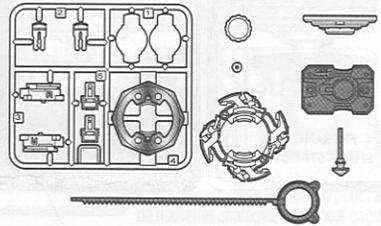
⚠ CUIDADO: No uses los trompos o los estadios BEYBLADE[™] sobre una mesa o sobre cualquier otra superficie elevada.

Los trompos y los estadios BEYBLADE deben usarse en el suelo. No te inclines sobre el estadio mientras los trompos están girando, ya que pueden rebotar y causar lesiones a los ojos y la cara.

- Lee las instrucciones antes de armar y de jugar, y guárdalas para referencia futura.
- Al retirar las piezas de su marco, pídele a un adulto que les recorte el exceso de plástico con tijeras o cualquier otra herramienta apropiada.
- En el marco están inscritos unos números. Fíjate bien en ellos para armar las piezas correctamente.
- Deshazte inmediatamente de las bolsas plásticas.

PIEZAS:

Guía con piezas, base del trompo, anillo de ataque, anillo del eje, anillo-pesa de metal, propulsor de rotación a la derecha, varilla dentada.



Nota: La tapita cuyo lado tiene inscritos orificios y un triángulo puede usarse con los PROPULSORES ELECTRONICOS BEYBLADE (vendidos por separado)

Los estadios BEYSTADIUM se venden por separado.

CONSTRUYE:

- 1** Anillo del eje

Coloca el anillo en el eje. Junta ambas partes del astil exterior (5) en el eje.
- 2** Anillo-pesa

Coloca el anillo-pesa de metal sobre el engranaje (5).
- 3**

Encaja las dos mitades del engranaje de rotación a la derecha (3) sobre el engranaje encerrando el anillo-pesa de metal.
- 4** Coloca las etiquetas tal como se indica.

Base del trompo

Anillo de ataque
- 5**

Inserta las uniones en la base hasta que sus extremos rebasen los botones. No los insertes más adentro por el momento.
- 6**

Coloca el engranaje de rotación a la derecha en la base.
- 7**

Encaja las uniones en la base hasta el fondo para trabar el engranaje de rotación a la derecha.
- 8**

Coloca la pesa del disco (4) sobre la base.
- 9**

Coloca la tapita sobre el anillo de ataque.
- 10**

A LA IZQUIERDA PARA CERRAR

Coloca el anillo de ataque sobre la base alineando las lengüetas del anillo con las ranuras del engranaje de rotación. Gira el anillo hacia la izquierda hasta que se traben en posición. (Gira el anillo hacia la derecha para extraerlo de la base.)
- 11**

¡Ahora tu trompo BEYBLADE está listo para combatir!

PROPULSA:

A Inserta la varilla dentada en el propulsor tal como se indica.

Vista de arriba

B Inserta los salientes del propulsor en las ranuras del trompo, tal como se indica.

C Sosteniendo la parte inferior del propulsor, gira el trompo hacia la izquierda para que se trabe en su lugar.

D Sosteniendo el propulsor firmemente, jala la varilla dentada encima del estadio (vendido por separado), para que el trompo empiece a girar en el momento en que sale del propulsor.

CARACTERÍSTICAS:



SISTEMA DE ROTACIÓN

Engranaje de rotación a la derecha

¡Intercambia tu engranaje de rotación derecha con otros engranajes para adaptar tu trompo a nuevas estrategias ganadoras!

1 PROPULSA



2 COMBATS



UN TROMPO ADAPTADO A CADA COMBATE

¿CÓMO ADAPTAR TU TROMPO?

Puedes personalizar tu trompo tomando piezas de otros trompos BEYBLADE y unir las para obtener un nuevo trompo. ¿Por qué modificarlo? Para ajustar el rendimiento de tu trompo a las necesidades del momento. Intercambiando sus piezas puedes crear un trompo más eficaz para cierto tipo de combate. Así por ejemplo si tu oponente juega con un trompo de tipo ataque, te conviene cambiar las piezas de tu trompo para convertirlo en tipo defensa a fin de contrarrestar los ataques adversos. Conozca los diferentes tipos de anillos de ataque, discos-pesas o engranajes de rotación existentes o que ya tienes en tu colección. Mira también las tablas con estrellas en los empaques que te indican las fuerzas de las piezas de cada trompo. Por fin, visita nuestro sitio beyblade.hasbro.com para más información.

TRES RONDAS ¡Tú y tu adversario se enfrentarán con 3 trompos Beyblade para triple diversión!

1 Alista tus 3 trompos Beyblade.

2 Determina en qué orden los lanzarás.

3 ▶ Ronda 1
Ronda 2
Ronda 3

Los jugadores empiezan la partida lanzando su primer trompo Beyblade.

4 Juegan las tres rondas.

5 ▶ Ronda 1
▶ Ronda 2
▶ Ronda 3

¡El jugador que gana dos de las tres rondas gana la partida!