

PERFECTION[®]

1 o Más Jugadores
Para Niños de 5 Años en Adelante

Contenido: 25 Figuras Geométricas, Etiqueta, La Unidad de Juego con Cronómetro y Bandeja que Salta



ADVERTENCIA:

RIESGO DE ASFIXIA - Piezas pequeñas.
Peligroso para niños menores de tres años.

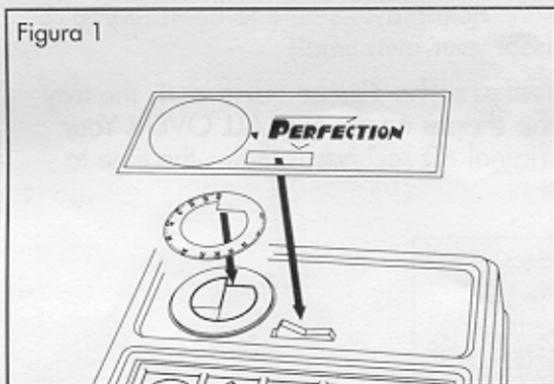


Objetivo: Ser el más rápido en introducir las 25 figuras en los agujeros correspondientes de la bandeja.

¡EN SUS MARCAS!

1. Primero limpia la superficie de la unidad de juego con un paño limpio y seco, y luego aplica cuidadosamente las etiquetas. **SUGERENCIA:** Para aplicar la etiqueta rectangular con mayor facilidad, sujétala por las esquinas y antes de ponerla en la posición adecuada colócala correctamente sobre la abertura start/stop. Ve figura 1.

Figura 1

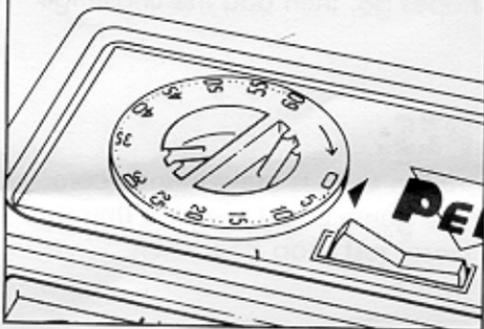


2. Luego, con cuidado, separa las figuras de las planchas de plásticos, y desecha las planchas.

¡LISTOS!

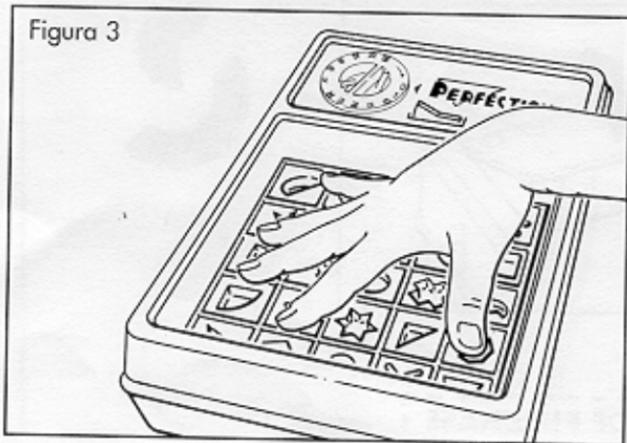
1. Elige a un jugador para que empiece. Los jugadores alternan turnos.
2. Coloca las figuras junto a la unidad de juego y mézclalas. Luego colócalas de manera que los manguitos estén hacia arriba.
3. Coloca el interruptor en la posición "STOP."
4. Gira el disco selector del cronómetro SEGUN LAS MANECILLAS DEL RELOJ, hasta que pare en el "0." Ve figura 2.

Figura 2



5. Presiona la bandeja hacia abajo. Ve figura 3.

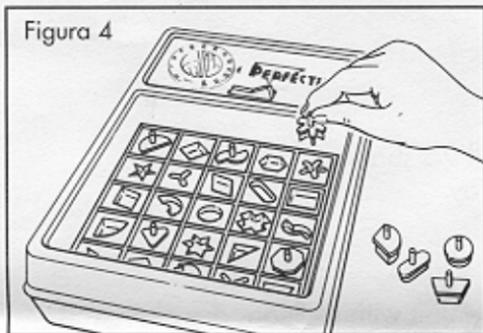
Figura 3



¡YA!

Para hacer funcionar el cronómetro, mueve el interruptor a la posición "START" y empieza rápidamente a colocar las figuras en los agujeros correspondientes. Ve figura 4.

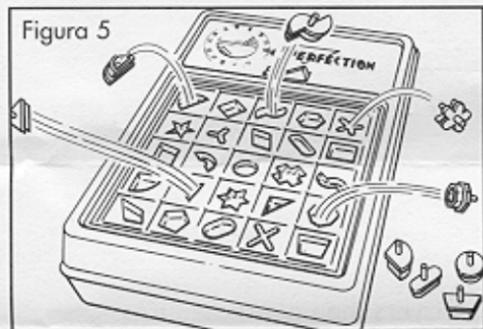
Figura 4



Si terminas antes de que el cronómetro haya terminado de girar, mueve rápidamente el interruptor a la posición "STOP." Tu turno habrá entonces terminado. ¡El número del disco selector al que apunte la flecha, representa la marca que el siguiente jugador debe tratar de superar! (¡Si estás jugando solo, trata nuevamente para superar tu propia marca!)

Si NO terminas antes de que el cronómetro haya terminado de girar, la bandeja saltará — ¡desparramando las figuras de la bandeja POR TODAS PARTES! Tu turno habrá terminado y los 60 segundos originales vuelven a ser la marca que hay que superar. Ve figura 5. (El proxima jugador recoge las 25 figuras y cog su turno).

Figura 5



Luego, el siguiente jugador tiene que juntar las 25 figuras, y empieza su turno.

¡EL GANADOR!

El jugador que coloca las 25 figuras en el menor tiempo gana.

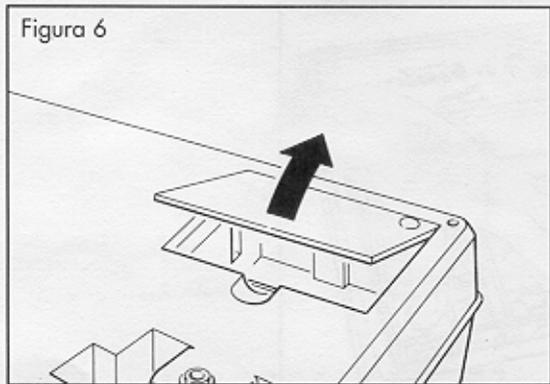
NOTA PARA LOS PADRES:

Si los niños son pequeños, trate de jugar sin el cronómetro, para que se acostumbren a colocar las figuras en los agujeros correspondientes. Después de que hayan aprendido dónde van las figuras, añada el reto que representa el "tictac" de cronómetro.

COMO GUARDAR LAS FIGURAS:

Cuando hayas terminado de jugar, guarda las figuras en el práctico compartimiento que se encuentra debajo de la unidad de juego. Coloca el dedo en la pequeña depresión y levanta la tapa. Para cerrarla, simplemente presiónala hacia abajo. Ve figura 6.

Figura 6



PRUEBA DE COMPRA

PERFECTION®



www.hasbro.com

Nos gustaría saber de tus preguntas ó comentarios sobre este juego. Escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Department, P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02892.

Tel: 888-836-7025 (toll-free). Clientes en Canada pueden llamar 450-670-9820.

©1975, 1977, 1980, 1982, 1987, 1989, 1990 Milton Bradley Company. ©2000 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados. 1000 Rev.1 4060-1