



### CUIDADO:

No es para niños menores de 3 años. PELIGRO DE ASFIXIA-Piezas pequeñas



## ADVERTENCIA:

Supervición de adulto es requirido. cabello viene en contacto con el Enredo de pelo puede resultar si el movimiento as ruedas.



se empieza a sospechar que el cuento de Oscar e de lo lindo hasta que los vientos le sean de nuevo héroe suena algo raro. Oscar debe ahora chapoteas riqueza. Todos nadan felices hasta el día en que partir de ese momento se ve inundado de fama y el anzuelo y se traga el cuento de Oscar, quien a un héroe. Al principio, su compañero el pez muerde parlanchín que se encuentra de pronto en aguas Shark Tale relata la historia de Oscar, un pececito ravorables. revueltas cuando lo toman equivocada- mente por

cos, está en busca de Oscar jy nada lo detendrá tus oponentes y terminar a salvo de Oscar en un desesperado intento por esquivar a hasta morderlo! En este juego, tú jugarás el pape Lino, el jefe de la gran familia de los tiburones blan

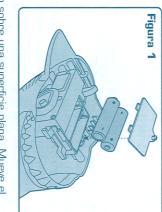
CONTENTO

plásticas •3 dados •Tablero de juego •1 tiburón motorizado •4 peones de Oscar •Brazo plástico •2 clavijas

#### OBJETIVO

Lino el Tiburón. Ser el único pez en no dejarse comer por

cados en el plástico. Coloca la tapa y ajusta alinear los símbolos + y - con aquellos mar-(recomendamos alcalinas), asegurándote de Luego, afloja el tornillo del compartimiento de Instalación: Asegúrate que el interruptor tiburón, y quita la tapa. Coloca dos pilas AA pilas que se encuentra en la parte inferior del ON/OFF en el lomo del tiburón esté en OFF.



abajo y hacia atrás, las pilas no fueron instaladas apropiadamente. ruptor a OFF para detener al tiburón. NOTA: Si el tiburón se mueve hacia arriba y hacia a moverse lentamente hacia arriba y hacia abajo y hacia delante. Luego, mueve el interinterruptor ON/OFF a ON para poner en marcha al tiburón. El tiburón debe comenzar el tornillo. Ver Figura 1. Prueba el tiburón: Voltea el tiburón y colócalo sobre una superficie plana. Mueve el

#### INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

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



cadmio). 3. Siempre remueva del producto de las pilas. 2. No mezcle pilas viejas con Asegurese que las pilas esten insertadas correctamente y siempre siga las (carbono-zinc), o recargables (níquelnuevas, o pilas correctamente y siempre siga las instrucciones de los fabricantes del juego y PARA EVITAR DERRAME DE PILAS las pilas débiles o agotadas. alcalinas, regulares

## ADVERTENCIA:

siempre del juguete antes de recargarlas bajo la supervisión de un adulto. NO RECARGUE OTROS TIPOS DE PILAS. eléctricos. Si fuera necesario, reiniciarlo encendiéndolo y RECARGABLES: No las combine con otros tipos de pilas. Retirelas apagándolo, o bien sacando y reinstalando las pilas. 7. PILAS estándar (carbón-zinc). 3. Retire las pilas débiles o gastadas del interferencias, o es afectado por ellas, debe alejarlo de aparatos bornes del compartimiento de las pilas. 6. Si el juguete provoca juguete. 4. Retire las pilas del juguete en caso de que éste quede inactivo por un largo período. 5. No origine cortocircuitos en los mezcle pilas gastadas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas recomendadas y coloquelas respetando la polaridad + y -. 2. No 1. Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las pilas

# PARA COLOCAR AL TIBURÓN EN EL TABLERO

Figura 2

su posición. Ver Figura 3 con el tiburón armado. Figura 2. Luego, con cuidado levanta el brazo a el brazo en la ranura de la aleta del tiburón. Ver Saca el brazo del tiburón de la bolsa. Introduce Con cuidado saca las dos clavijas redondas de

cios en el centro del tablero, como se ilustra en 3. Coloca la clavija con dos dientes por debajo de otra tiene un diente y dos orificios. tablero, introduciendo los dientes por los orifi-

la bolsa. Una de lasclavijas tiene dos dientes y la

la Figura 3.

Ver Figura 3. (El tablero quedará prensado entre las dos ciavijas piasticas. J debajo del tablero en los orificios de esta clavija. tablero, y encaja los dos dientes de la clavija por 4. Coloca la clavija con un diente sobre el

tablero, como se ilustra en la Figura 3. tiburón en la clavija que se encuentra sobre el Encaja el extremo circular del brazo del

> Figura 3 [ablero clavijas redondas liburón

### DISPOSICION

Coloca el tablero en el centro del área de juego

Figura 4

muestra en la Figura 4. tablero cerca del letrero "Whale Wash", como se UBICACION DEL TIBURON: Coloca el tiburón en el

El tiburón

comienza aguns

- Oscar rojo y amarillo. Los demás peones van de vuelta 5). NOTA: Si hay solo 2 jugadores, usen los peones de en el pezcado de empiece del mismo color (ver Figura Cada jugador escoge un peón de Oscar y lo coloca
- de él/ella. Durante todo el juego, este jugador lanza los dados y anuncia los colores. NOTA: Este jugador color. Este jugador toma los dados y los coloca cerca El jugador con más edad lanza los dados y anuncia el LANZADOR DE DADOS/ANUNCIADOR DEL COLOR a la caja también juega moviendo su peón de Oscar.



## JUEGO BASICO

Regresa el dado con la 🔊 en la caja. Este dado no se usa en el Juego Básico.

2. LANZA, ANUNCIA Y MUEVE mueve el interruptor a ON para que el tiburón empiece a moverse 1. Coloca el tiburón sobre el tablero plana, luego

- LANZA: El lanzador lanza los dos dados.
- NOTA: Si el mismo color sale en ambos dados, ese color se anuncia dos veces (ejemplo ANUNCIA: La misma persona que lanzó anuncia rápidamente los colores que salieron. verde, verde).
- mantengas a tu peón contigo durante el juego. Solo debes tocar a Oscar para moverlo delante. Si un color es anunciado dos veces, ese Oscar mueve dos espacios. NOTA: No • MUEVE: Tan pronto como los colores hayan sido anunciados, los jugadores que tienen a Oscar del color "anunciado" mueven rápidamente sus peones un espacio hacia
- acaba de indicar lanza los dados otra vez, anuncia los colores que salieron y el pez se mueve como se Después de mover todos los peces que se debían mover, el Lanzador/Anunciador
- queda atrapado en la boca del tiburón se queda ahí hasta que el juego termine. Si tu 4. PEZ COMIDO: Conforme avanza el juego, el tiburón se va acercando al pez. Cuando la boca del tiburón toca al pez, ese pez es comido. Ver Figura 6. Un pez comido que

colores que van saliendo. Anunciador, continúa lanzando y anunciando los quedas fuera del juego. Aun si eres el Lanzador, tiburón, colócalo a un lado hasta que el juego termine. Una vez que tu pez haya sido comido, pez comido no queda atrapado en la boca del

sin ser comido. 5. El juego continúa hasta que quede solo un pez

## Para ganar el juego

otra vez para determinar quién gana. Para jugar sido comido gana el juego. Si los dos últimos El jugador que posea el único pez que no haya peces en la posición de salida. peces comidos. Coloca al tiburón de vuelta y los otra vez, quita al tiburón del tablero y sácale los peces fueron comidos al mismo tiempo, jueguen



etapa, prueba esta versión, donde todos los Si todos lo jugadores se sienten listos para esta jugadores lanzan los dados y toman decisiones (para Jugadores con más edad)

- dolo cerca del hidrante. Ver Figura 7. Dale una salida más lenta al tiburón colocán-
- 2. Añade el tercer dado, el que tiene la 💌
- y anuncian los colores obtenidos. papel de Lanzador/Anunciador durante todo el juego. Por turnos los jugadores lanzan 3. Juega como se ha indicado anteriormente, pero sin asignar a ningún jugador el
- obtuvo. Si dos dados muestran el mismo color, el jugador puede anunciar el color dos veces. 4. El jugador que lanzó los dados escoge para anunciar dos de los tres colores que
- 5. Si la 🔊 aparece en el dado, es un comodín. cualquier color para anunciar en lugar de la 🕵 ciar dos colores en total. El jugador de turno puede escoger NOTA: El jugador solo puede anun-
- izquierda. IMPORTANTE: 6. Después de lanzar y anunciar, el jugador le pasa los dados al próximo jugador a su que puedan mover hayan sido movidos. Los dados no se pueden pasar hasta que todos los peces
- dos, no pueden lanzar los dados. 7. El juego termina para un jugador cuando su pez haya sido comido. Una vez elimina

PARA GUARDAR

## No es conveniente para niños Debes retirar al tiburón del tablero antes

Canadian consumers please write to: Hasbro Canada Corporation, menos de 3 años debido a piezas este juego. Escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin costo). pequenas – riesgo de sofocamiento Estaremos felices de escuchar sus preguntas o comentarios sobre de guardarlo en la caja

DreamWorks' Shark Tale ™ & © 2004 DreamWorks L.L.C.

2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada, J4G

The HASBRO, MB and MILTON BRADLEY names and logos and SHARK ATTATCK are ® & © 2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM and ® denotes Reg. US Pat. & TM Office. 42048-I





