



EDICIÓN

OPERATION

Jue

PARA 1+ JUGADORES / EDAD 6+ REQUIERE SER ARMADO POR UN ADULTO

Mater está preparándose para un viaje, pero su equipo se le dañó tumbando tractores. Toma las pinzas y ponte a trabajar para reparar sus locuras. Pero ten cuidado con los bordes o con dejarte llevar en reversa por Mater. Adelante, toma tus herramientas, Mater quiere que lo repares.

OBJETIVO

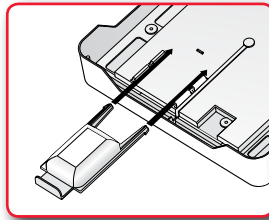
Ganar la mayor cantidad de dinero "operando" a Mater.

CONTENIDO

Tablero de juego con Mater como "paciente" y pinzas • 22 tarjetas • 11 divertidas partes anatómicas de plástico • Dinero para jugar • Cajón para guardar

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS

- Coloca las pilas (ver información sobre 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 boca abajo 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

Separa las tarjetas de Doctor de las tarjetas de Especialista. Mezcla las tarjetas de Especialista 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 y colócalas boca abajo cerca del tablero. Escogan un "banquero" para que pague a los jugadores por las "operaciones" exitosas. Coloca cada parte anatómica de plano en la cavidad que le corresponde en el tablero.

CÓMO JUGAR

El jugador más joven juega primero. El juego continúa hacia la izquierda.



EN TU TURNO

1. Toma la primera tarjeta de Doctor de la pila y léela en voz alta. La tarjeta te indicará qué parte anatómica debes extraer y cuánto ganarás por ello. Ver el ejemplo más abajo.
2. Toma las pinzas y trata de sacar la divertida parte anatómica, ¡pero ten cuidado! Si tocas el metal alrededor de la cavidad, Mater encenderá su faro y hará más ruido que tractor tumbado.
 - **¡LO LOGRASTE!** Si extraes la parte sin activar la luz y el sonido, el banquero te pagará. Coloca la parte delante de ti y saca la tarjeta de Doctor 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 la cavidad y deja la tarjeta de Doctor frente a ti. Ahora le toca probar al Especialista.



EL ESPECIALISTA

Todos los jugadores 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 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 11 partes anatómicas hayan sido extraídas. ¡El jugador con más dinero 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.

x4 AAA o R03 de 1,5 V
NO INCLUIDAS
REQUIERE PILAS

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

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LAS PILAS

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

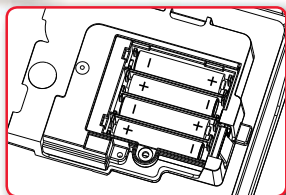
N

Juego de habilidad



PARA COLOCAR LAS PILAS

Afloje el tornillo que se encuentra en la tapa del compartimiento de las pilas ubicado en la parte inferior de la consola. Quite la tapa. Introduzca 4 pilas AAA (de preferencia alcalinas) asegurándose de alinear los símbolos + y - con las marcas en el plástico. Vuelva a colocar la tapa y atornille.



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.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.
Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

© Disney/Pixar.

The HASBRO and MB names and logos and OPERATION are trademarks of Hasbro. © 2011 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & © denote U.S. Trademarks. Patent Pending.

Manufactured by: Hasbro, Inc., Pawtucket, RI 02862 USA.

Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.
Hasbro Europe is the authorised representative of Hasbro SA in the European Union.

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

UK: Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK. ☎ 00800 22427276.
Consumer_affairs@hasbro.co.uk www.hasbro.co.uk

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.

27117

hasbrogames.com

