

OPERATION[®]

SILLY SKILL GAME

EDAD 6+/1 o MÁS JUGADORES

Objetivo

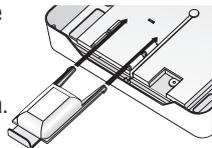
Ganar la mayor cantidad de partes anatómicas "operando" exitosamente a Sam Cavidad.

Contenido

- Tablero de juego con Sam Cavidad como "paciente" y pinzas
- 13 divertidas partes anatómicas (incluyendo banda elástica)
- Cajón para guardar

La primera vez que juegas

1. Introduce las pilas (ver Información sobre las pilas al final de las instrucciones).
2. Desprende las partes anatómicas de la guía y desechar o reciclar los residuos. Saca las otras partes anatómicas y la banda elástica de la bolsa plástica. Desecha la bolsa.
3. Para sacar las pinzas presionalas con cuidado y deslízalas hacia afuera.
4. **Para colocar el cajón:** Voltea el juego boca abajo y desliza el cajón como se muestra. Asegúrate que el cajón se deslice fácilmente hacia fuera y hacia dentro. Voltea el juego boca arriba.



Disposición

1. Deja caer cada parte anatómica de plano dentro de la cavidad correspondiente en el tablero de juego. Coloca la banda elástica como se muestra más abajo.
2. Mueve el interruptor ON/OFF hacia la derecha para ponerlo en marcha. Existen tres juegos para escoger, primero veamos estos dos:
 - 1-Desliza el interruptor al Nivel 1 para un juego para los más pequeños o para los jugadores inexpertos. (Tienes menos posibilidades de que la alarma suene si tocas ligeramente el metal alrededor de la cavidad.)

2 - Desliza el interruptor al Nivel 2 para un juego para niños mayores o jugadores con experiencia. (La alarma sonará enseguida si tocas el metal alrededor de la cavidad.)

Nota: Puedes cambiar el nivel de habilidad en cualquier momento mientras juegas.

⚡- Desliza el interruptor por completo hacia la derecha para apagar los efectos de sonido. ¡Este es un buen juego para practicar porque puedes sacar todas las partes anatómicas que quieras!

Cómo jugar

El "doctor" más joven comienza. El juego continúa hacia la izquierda.

EN TU TURNO

1. ¡Escucha con atención! Cada achaque de Sam tiene un sonido asociado con ese achaque. (Ver cuadro abajo a la derecha.) *Nota:* Para escuchar todos los sonidos en orden, manten la nariz de Sam presionada por cuatro segundos.
2. Toma las pinzas y trata de sacar una parte anatómica asociada con el sonido que escuchas. (El mismo sonido se repetirá varias veces para recordarte.) ¡Ten cuidado! Si tocas el borde de metal de la cavidad, la alarma sonará y la nariz de Sam se iluminará.
 - **¡ÉXITO!** ¡Felicitaciones Doctor! Has sacado una parte anatómica sin activar la alarma. Quédate con esa parte colocándola frente a ti y presiona la nariz de Sam para indicar tu éxito. Luego pásale las pinzas al "doctor" a tu izquierda. Tu turno termina.
 - **¡FALLA!** ¡Úpale! Pusiste a sonar la alarma y la nariz de Sam se iluminó antes de que se terminara la operación. Asegúrate de que la parte anatómica quede de plano dentro de la cavidad, luego pásale las pinzas al "doctor" a tu izquierda. Tu turno termina.

Cuadro de partes

Forma	Nombre	Sonido
	Cráneo de ave	Ave gorjeando
	Nariz goteando	Estornudo
	Zumbido en el oído	Timbre de campana
	Rana en la garganta	Croac de la rana
	Risitas	Risas
	Burbujas de eructo	Burbujas/Eructo
	Cañería rota	Inodoro bajando
	Tiempo en sus manos	Tic-tac del reloj
	Dedo en el teléfono	Celular marcando
	Gas tóxico	Pasando gases
	Agua en la rodilla	Agua goteando
	Músculo estirado	Estirando/iBoing!
	Perro cansado	Perro ladrando

Cómo ganar

El juego finaliza cuando las 13 partes anatómicas hayan sido sacadas. ¡El “doctor” con la mayor cantidad de partes gana! (En caso de un empate, los jugadores pueden jugar otra vez para determinar quién es el ganador.)

Juego solitario

¿Eres el único “doctor” en casa? Practica el juego con la alarma solamente y trata de completar las 13 “operaciones” en cualquier orden.

Para guardar tu juego

¿Acabaste de jugar? Guarda las pinzas: apriétalas y deslízalas con cuidado debajo de la muesca. Guarda las partes anatómicas en el cajón.



No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

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.

Estaremos felices de recibir sus preguntas o comentarios sobre este juego. Escribannos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Department, P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 or call 1-888-836-7025 (sin cobro alguno). Canadian consumers please write to: Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2. European consumers please write to: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD or telephone our Helpline on 00800 22427276.

hasbrogames.com

PROOF OF PURCHASE

MB
GAMES

40198

OPERATION
SILLY SKILL GAME



 x4 AAA o R03 de 1,5 V
NO INCLUIDAS

PILAS REQUERIDAS

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

Afloja el tornillo en la tapa del compartimiento de las pilas, situado en la parte inferior del juego, quita la tapa. Introduce 4 pilas AAA (se recomiendan pilas alcalinas), asegurándote de combinar los símbolos + y - con los marcados en el plástico. Coloca la tapa y aprieta el tornillo.

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

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



ADVERTENCIA:

1. Al igual que con pilas pequeñas, las pilas que se utilizan con este juguete deben mantenerse fuera del alcance de niños pequeños que aún se lleven objetos a la boca. Si un niño se tragase una de las pilas, llévelo inmediatamente a un médico y, para los residentes en EE.UU., pídale al doctor que haga una llamada por cobrar al (202) 625-3333.
2. Asegúrese de que las pilas estén colocadas correctamente y de seguir las instrucciones de los fabricantes del juguete y de las pilas.
3. No combine pilas viejas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón y zinc) o con pilas recargables (níquel y cadmio).
- 1) Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las pilas recomendadas y colóquelas respetando la polaridad + y - inscrita en el juguete.
- 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 período.
- 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 y, si fuera necesario, reinicializarlo encendiéndolo y apagándolo, o bien sacando y reinsertando sus 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.
- 8) Al igual que con objetos pequeños, estas pilas deben mantenerse fuera del alcance de los niños. Si fueran ingeridas, consulte a un médico inmediatamente.