

3. Toma las primeras tres cartas del mazo y colócalas boca arriba en el área de juego. Cada carta te indicará a quién tienes que dispararle, el número de pasos que tienes que alejarte y la posición que debes tomar. Mira el ejemplo de la derecha.

4. Elige cualquiera de las 3 cartas para intentar primero. Retrocede, toma la posición que te indica la carta ¡y dispara!

- Si diste en el blanco, toma la carta. Usa una nueva tela para lanzarle a cualquiera de las dos tarjetas restantes.
- Si no diste en el blanco, usa una nueva tela para lanzarle a la misma tarjeta o a cualquiera de las otras dos.

5. Sigue jugando hasta que hayas usado tus tres telas. Quítate el lanzador y dáselo al jugador que sigue. Quédate con las cartas que ganaste.

PARA GANAR

En un juego de 3 ó 4 jugadores, el primer jugador en juntar 4 cartas será el ganador.

En un juego de 2 jugadores, el primer jugador en juntar 5 cartas será el ganador.

JUEGO INDIVIDUAL

¿No tienes con quien jugar? ¡Desafíate a ti mismo! Intenta juntar el mayor número de cartas seguidas sin errar un disparo.

Importante: Retira las telas del lanzador antes de guardar el juego.



Esta carta te desafía a dispararle a GREEN GOBLIN™ a 5 pasos de distancia y de rodillas.



**EDAD 6+
PARA 1 - 4
JUGADORES**

JUEGO LANZATELARAÑAS



PRECAUCIÓN:

No apuntes a los ojos ni a la cara o dispires a quemarropa a personas o animales. **PARA EVITAR LESIONES:** Utiliza sólo las telas diseñadas para este producto. No modifiques las telas ni el lanzador.

Consumer contact: USA and Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. ☎ 888-836-7025. 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.

TM & © 2012 Marvel & Subs. Super Hero(es) is a co-owned registered trademark.

The HASBRO and PLAYSKOOL names and logos are trademarks of Hasbro, © 2012 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks.

98833



WWW.PLAYSKOOLHEROES.COM

INSTRUCCIONES DE JUEGO

OBJETIVO

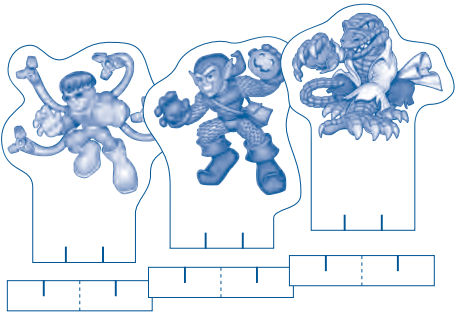
Lanza telarañas a los villanos para ganar cartas de desafío. ¡El primer jugador en juntar el número suficiente de cartas será el ganador!

CONTENIDO

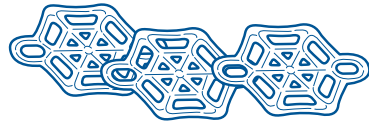
Lanzatelarañas



3 blancos de villanos con base



3 telas elásticas

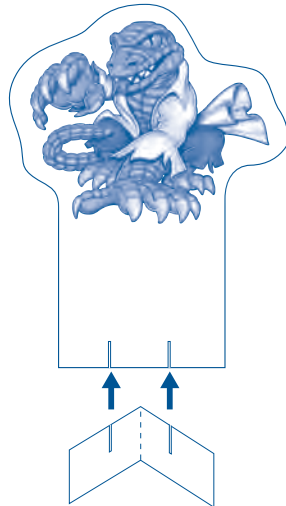


Mazo de 20 cartas de desafío



DISPOSICIÓN

1. Escoge un área de juego alejada de objetos frágiles.
2. Pliega las bases y encájalas en las tarjetas como se muestra. Luego, coloca los blancos uno al lado del otro en el área de juego.
3. Mezcla las cartas de desafío y colócalas boca abajo junto al área de juego.

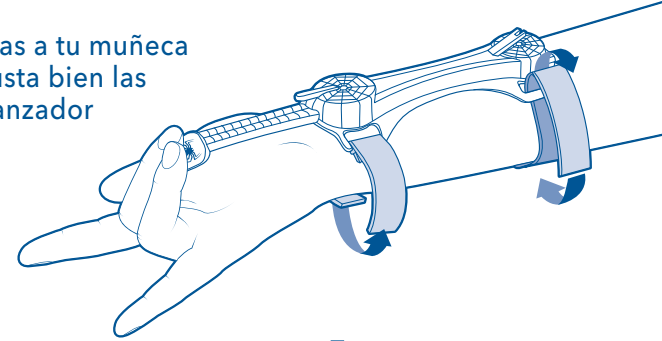


PARA JUGAR

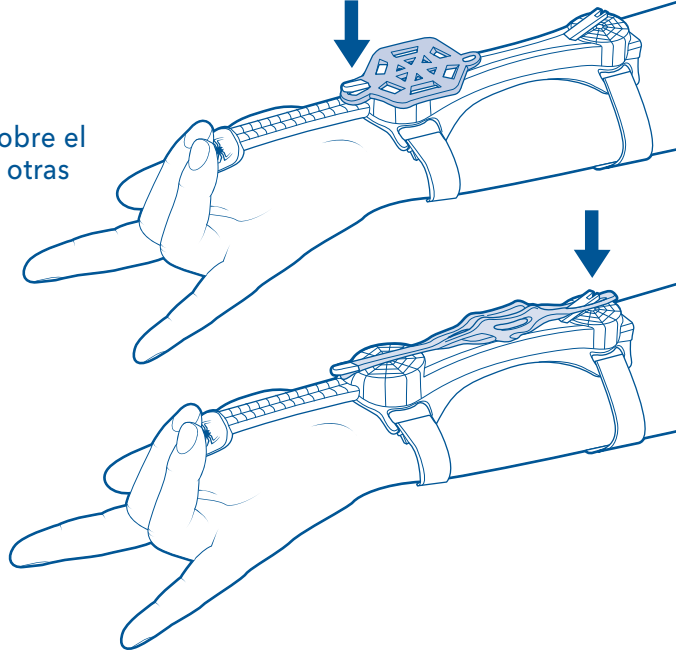
El jugador más joven comienza, seguido por el segundo más joven y así sucesivamente.

En tu turno

1. Sujeta el lanzatelarañas a tu muñeca como se muestra. Ajusta bien las correas para que el lanzador permanezca firme.



2. Estira una telaraña sobre el lanzador. Coloca las otras dos a tu alcance.



Para lanzar la telaraña, presiona el pistón en la dirección indicada.

