

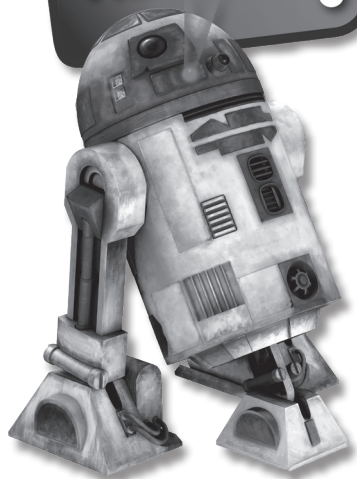
De 2 a 4 jugadores/EDAD 5+



ADVERTENCIA:

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

STAR WARS® R2-D2™ is in **TROUBLE**® GAME



¡Juega el clásico juego de Trouble® llevando los cuatro peones de tu color alrededor del tablero para llegar primero a la meta! Súmale las reglas especiales de Star Wars® y trata de ayudar a tus personajes favoritos de Star Wars® en la carrera alrededor de la cámara para salvar a R2-D2 del campo de fuerza. Ambas versiones te pondrán a “lanzar el dado” y saltar para llegar rápido a la meta.

*Escucharás una variedad de sonidos de R2-D2 cada vez que presiones el Pop-o-Matic porque R2-D2 adora “charlar”. Los sonidos son solo diversión, no ayudan ni perjudican el juego. Si quieres **quitarle el sonido**, puedes **apagarlo** moviendo el interruptor ubicado en la parte inferior de la unidad a OFF .*

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en llevar sus cuatro peones alrededor el tablero hasta la META (FINISH). Durante el juego, trata de mandar los peones de tus oponentes de regreso a CASA (HOME).

CONTENIDO

1 juego de plástico con el lanzado POP-O-MATIC • Tablero de juego • 16 peones de plástico • Hoja con etiquetas

ARMADO

1. Voltea el juego boca arriba. Coloca el tablero de juego sobre el módulo electrónico y introduce las lengüetas adentro como se muestra en las Figuras 1 y 2.

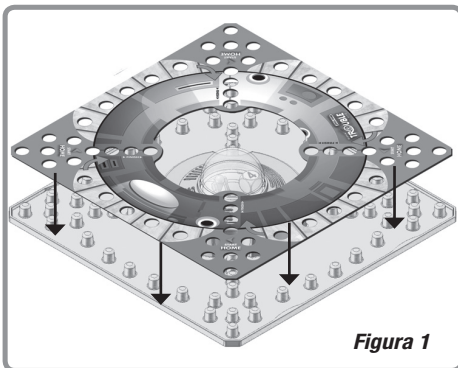


Figura 1

2. Coloca las etiquetas de colores correspondientes a los peones del mismo color.

PREPARACIÓN

TRY ME OFF ON

1. Mueve el interruptor ubicado en la parte inferior de la unidad a ON .
2. Cada jugador escoge 4 peones del mismo color y los coloca en la CASA del mismo color. Si solo van a jugar dos personas, cada una puede jugar con dos series de peones si lo desea.

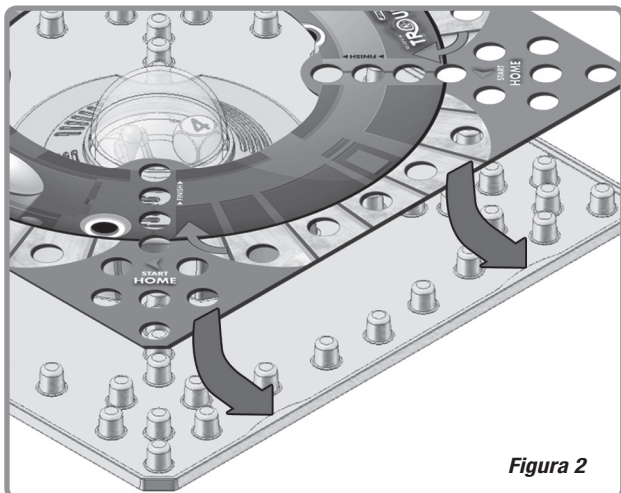


Figura 2

3. **Quién comienza el juego:** Por turnos, cada jugador presiona el POP-O-MATIC una vez. El jugador que obtuvo el número mayor juega primero. El juego continúa hacia la izquierda del jugador que comenzó.

Importante: Si sacas el número 6, obtienes un turno adicional.

1. En tu primer turno, debes sacar el número 6 para mover uno de tus peones de CASA y ponerlo en la SALIDA (START). Debes presionar solo una vez. Si no sacas un 6 en tu primer turno, no puedes mover ningún peón y debes esperar tu próximo turno para intentarlo otra vez.
2. Cuando saques un 6, coloca uno de tus peones en la SALIDA. Presiona otra vez (recuerda: tienes un turno adicional por

CÓMO JUGAR - JUEGO CLÁSICO DE TROUBLE®

Para sumarle las reglas especiales de Star Wars®, lee las instrucciones básicas y luego añádele las reglas de Star Wars® que se explican en la página 4. Si solo juegas el juego clásico, R2-D2 no te ayudará, solo observará.

Un turno consiste en presionar el lanzado una vez y mover (si puedes).

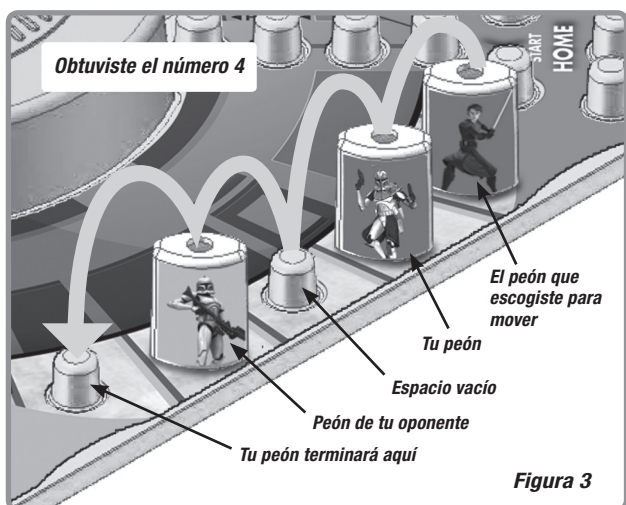


Figura 3

3. Always move your pawns clockwise around the playing track. Count each space whether it is empty or full (See Figure 3.)

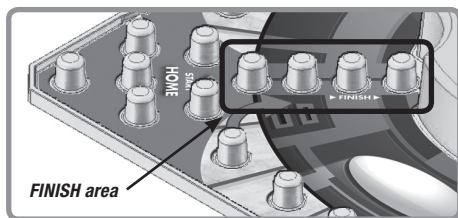
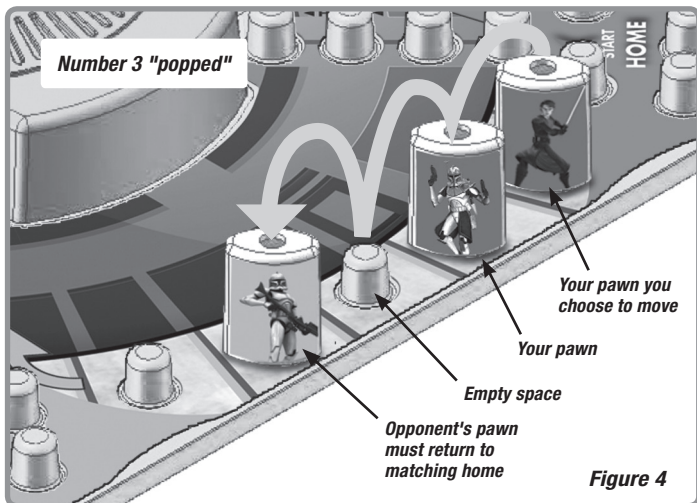
4. Pop and move all of your pawns as shown. When you pop a 6, you can either move a new pawn out to START or move a pawn already in the playing track. Then pop again.

If you pop any other number, move one of your pawns already in the playing track.

5. If your pawn lands on a space (by exact count) that already has an opponent's pawn in it, the opponent's pawn returns to its HOME and must start all over again. (See Figure 4.) Your pawn now occupies that space.

6. If another player's pawn is in your START space when you roll a 6 and you want to move a pawn out of HOME, that player's pawn is sent back to HOME and you move your pawn into START. If your own pawn is in your START space when you pop a 6, you cannot bring a new pawn out. You must use the 6 to move a pawn already in the playing track. You cannot land on your own pawns.

7. **The FINISH Area:** When a pawn has moved once around the gameboard, it enters its matching colored FINISH area. A pawn cannot go around the gameboard more than once.



A pawn can only enter FINISH if the exact number required to get into one of the FINISH spaces is popped. Pawns in FINISH are safe from other players pawns because no player can move into another player's FINISH area. Pawns can move within a FINISH area only in the direction of the arrows and by exact count of the die.

BE A WINNER!

The first player to move all 4 pawns of his/her color once around the gameboard and into the FINISH area is the winner. The game continues to see who comes in second or third.

REGLAS ESPECIALES PARA EL TROUBLE® CLÁSICO CON UN GIRO STAR WARS®

Este juego sigue las mismas reglas que el Trouble® original, más unas cuantas reglas especiales.

Si al presionar, R2-D2 se pone de pie, cuenta como si hubieras sacado un 6. Esto quiere decir que puedes:

1. Colocar un nuevo peón en la SALIDA o
2. Mover 6 espacios un peón que se encuentre en el sendero, luego mover ese peón, u otro, el número de veces que indique el dado y
3. Presionar otra vez.

Nota: Si tienes suerte y sacas un 6, Y ADEMÁS R2-D2 se pone de pie, solo puedes mover una vez más.

Por ejemplo: sacaste un 4, y R2-D2 se pone de pie. Ahora puedes hacer una de estas tres cosas:

1. Usa a R2-D2 para sacar a uno de tus peones a la salida, luego mueve ese peón o cualquier otro peón en juego 4 espacios.
2. Usa a R2-D2 para mover un peón 6 espacios, y luego mueve un peón diferente 4 espacios.
3. Usa a R2-D2 para mover un peón 6 espacios, y luego mueve ese mismo peón 4 espacios más para un total de 10 espacios.

Y recuerda... ¡puedes presionar otra vez!

Por ejemplo: sacaste 4, pero R2-D2 no se puso de pie. Esto quiere decir que mueves 4 veces y no puedes presionar otra vez.

GUARDAR EL JUEGO

Mete el juego en la caja boca abajo para evitar que los peones caigan por la abertura de la caja.

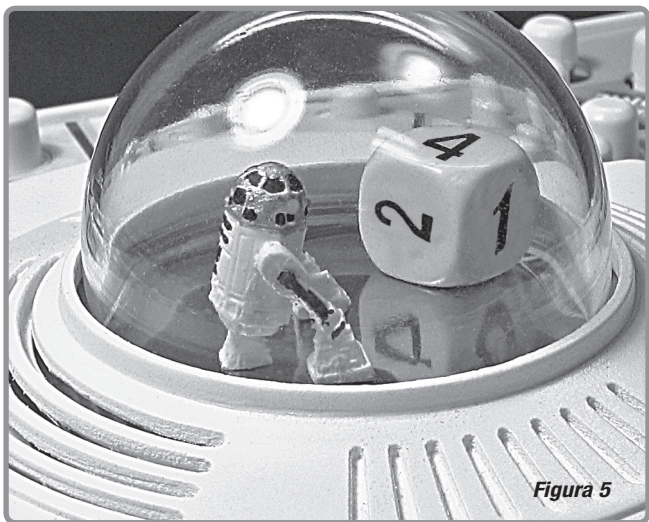


Figura 5

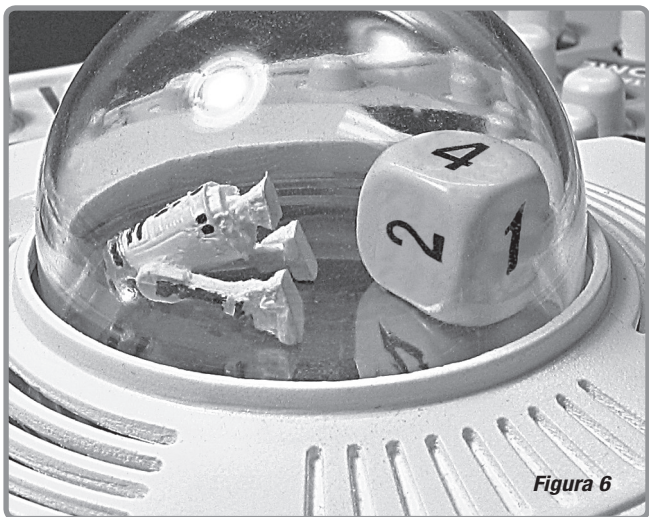






Figura 6

PARA CAMBIAR LAS PILAS

Asegúrate de que el interruptor TRY ME  OFF  ON  ubicado en la parte inferior de la unidad esté en OFF . Afloja el tornillo del compartimiento de pilas, situado en la parte inferior de la unidad, y quita la tapa. Introduce 3 pilas AAA en el compartimiento (recomendamos pilas alcalinas), asegurándote de que los símbolos + y - coincidan con las marcas en el plástico. Vuelve a atornillar la tapa.

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS



PILAS INCLUIDAS

AAA o R03 de 1,5 V

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

**Conserve este empaque para referencia futura.
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. Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las pilas recomendadas y colóquelas respetando la polaridad + y - inscrita en el juguete.
3. No mezcle pilas gastadas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón/zinc).
4. Retire las pilas débiles o gastadas del juguete.
5. Retire las pilas del juguete 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, reiniciarlo 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 LOS 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.

CUIDADO: Cualquier cambio o alteración realizados al producto sin la autorización del fabricante, podrían anular el derecho de uso del consumidor.

Este aparato Clase B cumple con las normas canadienses ICES-003.



NOTA AL CLIENTE: Deposite este producto y sus pilas por separado en el centro de reciclaje local. No los eche en el bote de basura de su casa.



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

Estaremos felices de recibir sus preguntas o comentarios sobre este juego. Los clientes de EUA escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Department, P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 o llame sin costo alguno al 1-888-836-7025. Los clientes de Canadá favor escríbanos a: Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2. Los clientes de Europa favor escribir a: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD o llámenos a nuestro número de ayuda al 00800 2242 7276.

© 2009 Lucasfilm Ltd. & ® or TM where indicated. All rights reserved.

HASBRO, MILTON BRADLEY, MB and TROUBLE and POP-O-MATIC are trademarks of Hasbro, © 2009 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks. Colors and parts may vary from those pictured. Retain this package for future reference. Los colores y las piezas pueden diferir de los ilustrados. Favor guarde este empaque para referencia futura.