BEYBLADE® V FORCE™

EDAD 8+
82655/82653 Asst.

Driger G™

TROMPOS DE ALTO NIVEL

A-94
Tipo ataque

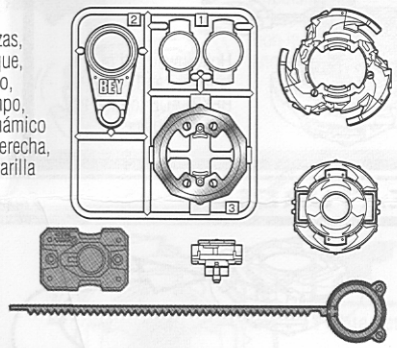
Incluye un trompo BEYBLADE desarmado, un propulsor y una varilla dentada. Requiere armado, sin herramientas.

⚠ CUIDADO: No uses los trompos o los estadios BEYBLADE™ sobre una mesa o sobre cualquier otra superficie elevada.

Los trompos y los estadios BEYBLADE deben usarse en el suelo. No te inclines sobre el estadio mientras los trompos están girando, ya que pueden rebotar y causar lesiones a los ojos y la cara.

- Lee las instrucciones antes de armar y de jugar, y guárdalas para referencia futura.
- Al retirar las piezas de su marco, pídele a un adulto que les recorte el exceso de plástico con tijeras o cualquier otra herramienta apropiada.
- En el marco están inscritos unos números. Fíjate bien en ellos para armar las piezas correctamente.
- Deshazte inmediatamente de las bolsas plásticas.

PIEZAS:
Guía con piezas, anillo de ataque, pesa del disco, base del trompo, engranaje dinámico de rotación derecha, propulsor y varilla dentada.

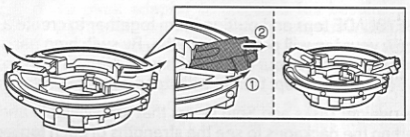


Los estadios BEYSTADIUM se venden por separado.

CONSTRUYE:

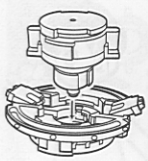
1 Coloca las etiquetas tal como se indica. Colócalas solo en el lado liso de las tapitas.

2 Ilustración de las piezas para trabar abiertas.

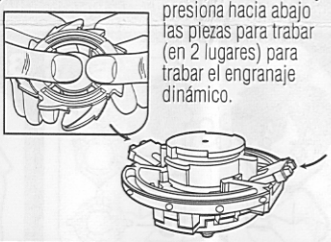


Empuja hacia arriba las lengüetas ubicadas en la parte externa de las piezas para trabar (en 2 lugares) y jálalas.

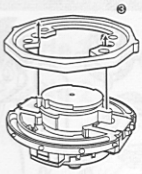
3 Coloca el engranaje dinámico de rotación derecha en la base.



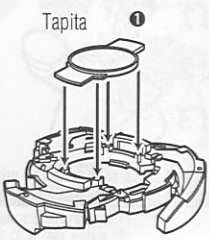
4 Empuja hacia dentro y presiona hacia abajo las piezas para trabar (en 2 lugares) para trabar el engranaje dinámico.



5 Coloca la pesa del disco sobre la base.



6

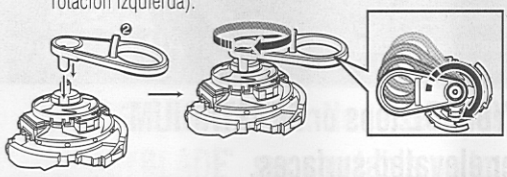


7 Coloca el anillo de ataque sobre la base alineando las lengüetas del anillo con las ranuras del engranaje de rotación. Gira el anillo hacia la IZQUIERDA hasta que se trabe en posición. Gira el anillo hacia la derecha para extraerlo de la base.

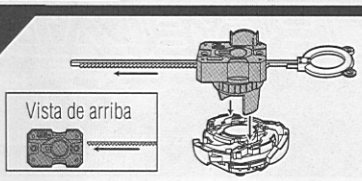
8

PROPULSA:

A Encaja el turbo mecanismo a cuerda en el eje del engranaje dinámico y dale cuerda hacia la derecha (para los trompos con rotación derecha) y hacia la izquierda (para los trompos con rotación izquierda).

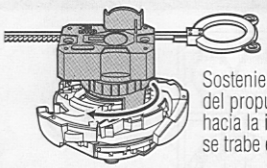


B



Introduce la varilla dentada en el propulsor.

C Inserta los salientes del propulsor en las ranuras del trompo, tal como se indica. El propulsor se mantendrá unido al trompo cuando es introducido correctamente.

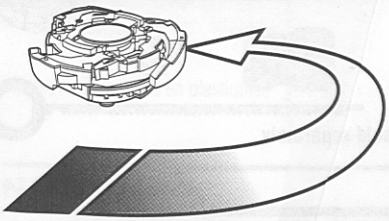


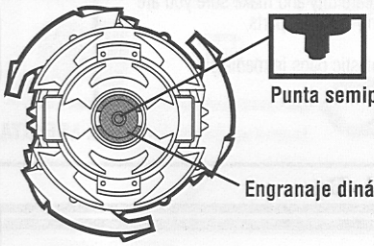
Sosteniendo la parte inferior del propulsor, gira el trompo hacia la izquierda para que se trabe en su lugar.

D

Sosteniendo el propulsor firmemente, jala la varilla con estrías encima del estadio (vendido por separado), para que el trompo empiece a girar en el momento en que sale del propulsor.

CARACTERÍSTICAS:





Engranaje dinámico para una aceleración fulgurante:
Los trompos están dotados de un engranaje dinámico para lograr un **poderoso empuje de corta duración. ¿Qué es un engranaje dinámico?** Es una nueva pieza ofensiva diseñada para mejorar el potencial de combate de tu BEYBLADE. ¡Las fuerzas giratorias del BEYBLADE y del engranaje se combinan para darle a tu trompo una super aceleración!

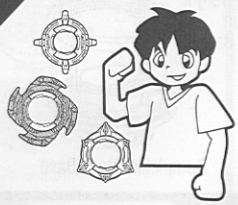
UN TROMPO ADAPTADO A CADA COMBATE

¿CÓMO ADAPTAR TU TROMPO?

Puedes personalizar tu trompo tomando piezas de otros trompos BEYBLADE y unirlas para obtener un nuevo trompo. ¿Por qué modificarlo? Para ajustar el rendimiento de tu trompo a las necesidades del momento. Intercambiando sus piezas puedes crear un trompo más eficaz para cierto tipo de combate. Así por ejemplo si tu oponente juega con un trompo de tipo ataque, te conviene cambiar las piezas de tu trompo para convertirlo en tipo defensa a fin de contrarrestar los ataques adversos. Conozca los diferentes tipos de anillos de ataque, discos-pesas o engranajes de rotación existentes o que ya tienes en tu colección. Mira también las tablas con estrellas en los empaques que te indican las fuerzas de las piezas de cada trompo. Por fin, visita nuestro sitio beyblade.hasbro.com para más información.

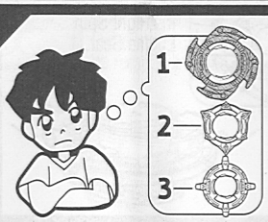
TRES RONDAS ¡Tú y tu adversario se enfrentarán con 3 trompos Beyblade para triple diversión!

1



Alista tus 3 trompos Beyblade.

2



Determina en qué orden los lanzarás.

3

Los jugadores empiezan la partida lanzando su primer trompo Beyblade.

4

Jueguen las tres rondas.

5

¡El jugador que gana dos de las tres rondas gana la partida!

oma Bonita, Cuautitlán Izcalli, Edo. de Méx. C.P. 54756 R.F.C.: SMM-990712-156. Centro de Servicio para México:

) 22427276.
. (02) 9874-0999.
kland, New Zealand. (09) 915-5200. Please retain our address for future reference. www.hasbro.com