

OPERATION® Juego de Destreza EDICIÓN SHREK®

INSTRUCCIONES PARA 1 O MÁS JUGADORES/EDAD 6 +

La vida en el pantano le ha dado a Shrek algunos... digamos *extraños* alimentos, lo que hará que él necesite unas pegajosas (y hediondas) "operaciones". Tú eres el Doctor, así que toma una tarjeta, agarra las pinzas y ¡a trabajar! Gana mucho dinero sacando exitosamente las divertidas partes de anatomía como la Merme-lada de Dedos (Toe Jam) y la Cerilla de Oído (Ear Wax). Cuando el juego termine, el Doctor que tiene más dinero gana. Cualquiera que sea el resultado, ¡estás para pasar un rato divertido con Shrek!

Objetivo

Ganar la mayor cantidad de dinero "operando" exitosamente a Shrek.

Contenido

• Tablero de juego con Shrek como "paciente"
y pinzas • 24 tarjetas • 12 divertidas partes
anatómicas • Dinero de juguete

La primera vez que juegas

Con mucho cuidado saca las 12 divertidas partes anatómicas de la guía plástica. Deshazte de la guía.

Saca las pinzas presionándolas hacia abajo por el frente y con mucho cuidado deslízalas por debajo de la muesca. Ver figura 1.

Para colocar las pilas

Afloja el tornillo que se encuentra en el compartimiento de las pilas, ubicado debajo del juego, y quita la tapa. Introduce 2 pilas AA (se recomiendan pilas alcalinas), asegurándote de alinear los símbolos + y - con los marcados en el plástico. Ver figura 2. Luego coloca la tapa y ajusta el tornillo.

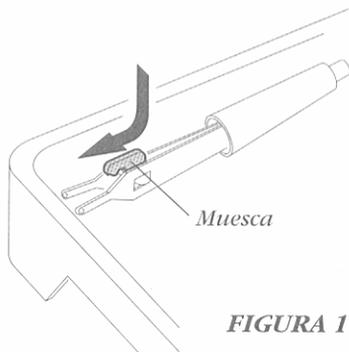


FIGURA 1

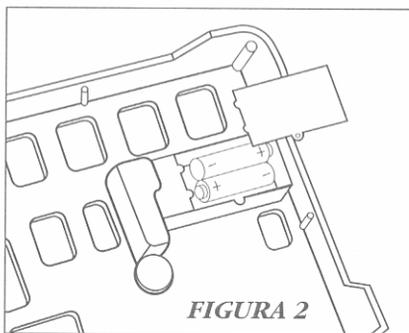


FIGURA 2



ADVERTENCIA: PARA EVITAR QUE LAS PILAS SE DERRAMEN

- 1) Asegúrese de que las pilas estén colocadas correctamente y de seguir las instrucciones de los fabricantes del juguete y de las pilas.
- 2) No combine pilas viejas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón y zinc) o con pilas recargables (níquel y cadmio).
- 3) Siempre retire del producto las pilas débiles o gastadas.

Disposición

Las tarjetas: Separa las tarjetas en dos pilas: las tarjetas del Doctor y las tarjetas del Especialista.

Baraja las tarjetas de Especialista y repártelas boca arriba, una por una, para que cada jugador tenga la misma cantidad de tarjetas. Si sobran, colócalas fuera del juego. Luego baraja las tarjetas de Doctor y colócalas boca abajo cerca del tablero de juego.

El banquero: Eligen a un jugador que será el banquero. Este jugador pagará a los jugadores por las “operaciones” exitosas. El banquero colocará el dinero cerca de él, en pilas por denominaciones.

Divertidas parte anatómicas: Deja caer cada parte anatómica *de plano* en su cavidad correspondiente. Las divertidas partes anatómicas se muestran más abajo. *Asegúrate de que las partes anatómicas caigan planas dentro de su cavidad.*



Cerilla de Oído



Dolor de Muelas



Corazón Ardiente



Aliento a Cebolla



Rana en la Garganta



Hielo en Pecho



Mordiscos de Hada



Pulgar Verde



Lombrices & Gusanos



Bolas de Barro



Hongo Enorme



Mermelada de Dedos

Cómo jugar

El mayor aficionado de Shrek juega primero. Si no pueden decidirse, entonces el jugador de menor edad juega primero.

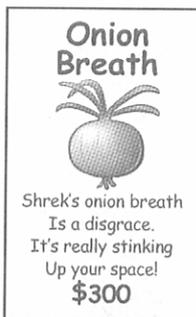
EN TU TURNO

1. Toma la primera tarjeta de Doctor de la pila y léela en voz alta. La tarjeta te indicará cuál divertida parte anatómica debes sacar y cuántos serán tus honorarios si lo haces con éxito. Mira el ejemplo.

2. Ahora trata de hacer la “operación” usando las pinzas para sacar la divertida parte anatómica de la cavidad.

¡Ten cuidado! La clave para una “operación” exitosa es sacar la parte *sin tocar el borde de metal de la cavidad*. Si tocas el borde de metal, sonará la alarma y la nariz de Shrek se iluminará.

• **Una “operación” exitosa:** Si sacas la parte sin que la alarma suene, ¡es un éxito! El banquero te pagará tus



Si tomas una tarjeta de Doctor para la “operación” del Aliento a Cebolla, ganarás \$300 por sacar la cebolla exitosamente.

honorarios. Guarda tu divertida parte anatómica frente a ti y coloca la tarjeta de Doctor fuera del juego. Tu turno termina.

- **Una “operación” fallida:** Si la alarma suena antes de que termines tu “operación”, *no tienes éxito*. Tu turno termina. Vuelve a colocar la parte de plano en la cavidad y coloca la tarjeta de Doctor frente a ti. ¡Ahora prueba con el Especialista (Specialist)!

Tarjeta de Especialista (Specialist): Todos los jugadores (incluyéndote a ti) miran su tarjeta de Especialista. El jugador con la tarjeta de Especialista para esa “operación” trata de hacer la misma “operación” por el doble de la cantidad de dinero. Mira el ejemplo siguiente.

Nota: Si la tarjeta de Especialista para esa “operación” está fuera del juego, voltea la tarjeta de Doctor boca abajo y colócala al final de la pila. Ahora el jugador al lado izquierdo del Doctor toma el turno.

- Si el Especialista lo hace con éxito, el banquero le pagará sus honorarios. Ambas tarjetas, la de Doctor y la de Especialista para esa “operación”, quedan fuera del juego. Ahora el jugador a la izquierda del Doctor toma su turno.
- Si el Especialista fracasó, coloca la tarjeta de Doctor boca abajo al final de la pila. El Especialista se queda con su tarjeta de Especialista. Ahora es el turno del jugador a la izquierda del Doctor.

Cómo ganar

El juego termina cuando las 12 “operaciones” hayan sido hechas exitosamente. ¡El jugador con más dinero gana!

“Operando” contra el reloj

Antes de comenzar el juego, los jugadores deben ponerse de acuerdo en un tiempo límite (puede ser un minuto) para cada “operación”. Un jugador (diferente al Doctor o al Especialista) contabiliza el tiempo. En este juego, la “operación” es exitosa solo si el jugador la completa antes de que termine el tiempo.

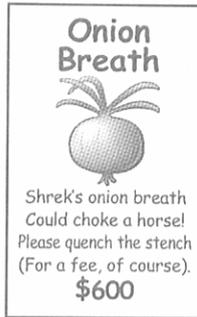
Un solo jugador

¿Eres el único “Doctor” en casa? ¡Practica tus habilidades con Shrek! Trata de hacer las 12 “operaciones” exitosamente sin ningún orden. Si alguna “operación” fracasa, ¡no importa... inténtalo de nuevo!

Para guardar el juego

¿Acabaste de jugar ya? Sujeta las pinzas presionándolas hacia abajo por el frente y deslízalas con cuidado por debajo de la muesca. Guarda las partes por debajo del juego. Quita las pilas si vas a guardar el juego por un tiempo largo.

Estaremos felices de escuchar sus preguntas o comentarios sobre este juego. Escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll-free). Los clientes de Canadá pueden escribir a: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada, J4G 1G2. Shrek es una marca registrada de DreamWorks L.L.C. Shrek 2™ y © 2004 DreamWorks L.L.C. www.Shrek2.com OPERATION es una marca registrada, autorizada para el uso de Hasbro, Inc. © 2004 Fleet Capital Corporation. HASBRO, MILTON BRADLEY y MB nombres y logotipos son ® & © 2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados. ® denota patente registrada de los Estados Unidos y Oficina de maeca registrada. 41668-1



El Doctor fracasó en sacarle el Aliento a Cebolla a Shrek por \$300. Ahora el Especialista tratará de “hacer la operación” para extirpar el Aliento a Cebolla por \$600.

