DreamWorks Shark Tale™ Tiburón al Ataque!®

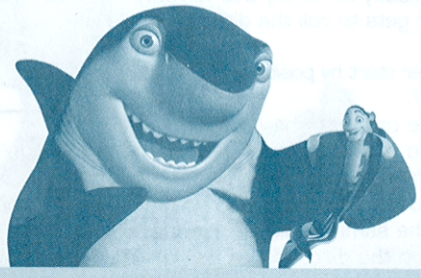
De 2 a 4 Jugadores
EDAD 5+

⚠ CUIDADO:

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

⚠ ADVERTENCIA:

Enredo de pelo puede resultar si el cabello viene en contacto con el movimiento de las ruedas. Supervición de adulto es requirido.



Shark Tale relata la historia de Oscar, un pececito parlanchín que se encuentra de pronto en aguas revueltas cuando lo toman equivocadamente por un héroe. Al principio, su compañero el pez muerde el anzuelo y se traga el cuento de Oscar, quien a partir de ese momento se ve inundado de fama y riqueza. Todos nadan felices hasta el día en que se empieza a sospechar que el cuento de Oscar el héroe suena algo raro. Oscar debe ahora chapotear de lo lindo hasta que los vientos le sean de nuevo favorables.

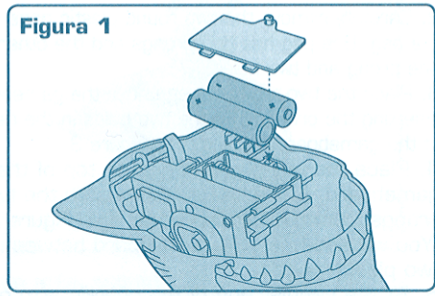
Lino, el jefe de la gran familia de los tiburones blancos, está en busca de Oscar ¡y nada lo detendrá hasta morderlo! En este juego, tú jugarás el papel de Oscar en un desesperado intento por esquivar a tus oponentes y terminar a salvo.

CONTENIDO

•Tablero de juego •1 tiburón motorizado •4 peones de Oscar •Brazo plástico •2 clavijas plásticas •3 dados

OBJETIVO

Ser el único pez en no dejarse comer por Lino el Tiburón.



PILAS

Instalación: Asegúrate que el interruptor ON/OFF en el lomo del tiburón esté en OFF. Luego, afloja el tornillo del compartimiento de pilas que se encuentra en la parte inferior del tiburón, y quita la tapa. Coloca dos pilas AA (recomendamos alcalinas), asegurándote de alinear los símbolos + y – con aquellos marcados en el plástico. Coloca la tapa y ajusta el tornillo. Ver Figura 1.

Prueba el tiburón: Voltea el tiburón y colócalo sobre una superficie plana. Mueve el interruptor ON/OFF a ON para poner en marcha al tiburón. El tiburón debe comenzar a moverse lentamente hacia arriba y hacia abajo y hacia delante. Luego, mueve el interruptor a OFF para detener al tiburón. NOTA: Si el tiburón se mueve hacia arriba y hacia abajo y hacia atrás, las pilas no fueron instaladas apropiadamente.

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

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

⚠ ADVERTENCIA:

PARA EVITAR DERRAME DE PILAS

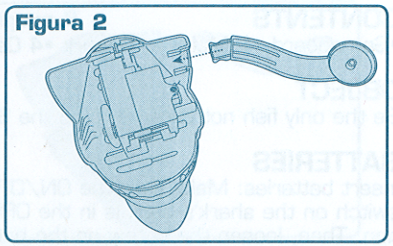
1. Asegúrese que las pilas estén insertadas correctamente y siempre siga las instrucciones de los fabricantes del juego y de las pilas. 2. No mezcle pilas viejas con nuevas, o pilas alcalinas, regulares (carbono-zinc), o recargables (níquel-cadmio). 3. Siempre remueva del producto las pilas débiles o agotadas.

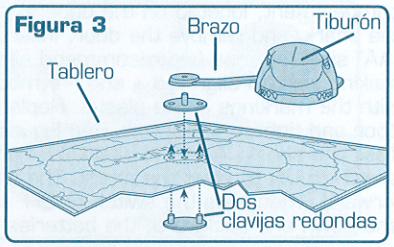
⚠ ADVERTENCIA:

1. Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las pilas recomendadas y colóquelas respetando la polaridad + y –. 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. Si fuera necesario, reiniciarlo encendiéndolo y apagándolo, o bien sacando y reinstalando las 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.

PARA COLOCAR AL TIBURÓN EN EL TABLERO

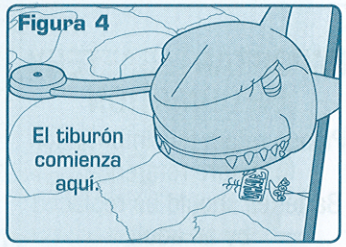
1. Saca el brazo del tiburón de la bolsa. Introduce el brazo en la ranura de la aleta del tiburón. Ver Figura 2. Luego, con cuidado levanta el brazo a su posición. Ver Figura 3 con el tiburón armado.
2. Con cuidado saca las dos clavijas redondas de la bolsa. Una de lasclavijas tiene dos dientes y la otra tiene un diente y dos orificios.
3. Coloca la clavija con dos dientes por debajo del tablero, introduciendo los dientes por los orificios en el centro del tablero, como se ilustra en la Figura 3.
4. Coloca la clavija con un diente sobre el tablero, y encaja los dos dientes de la clavija por debajo del tablero en los orificios de esta clavija. Ver Figura 3. (El tablero quedará prensado entre las dos clavijas plásticas.)
5. Encaja el extremo circular del brazo del tiburón en la clavija que se encuentra sobre el tablero, como se ilustra en la Figura 3.





DISPOSICIÓN

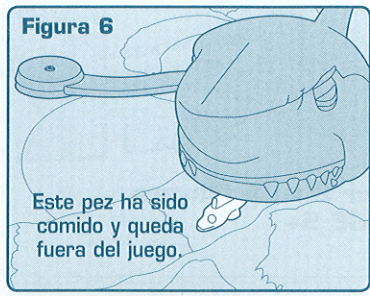
- Coloca el tablero en el centro del área de juego.
- UBICACIÓN DEL TIBURÓN: Coloca el tiburón en el tablero cerca del letrero "Whale Wash", como se muestra en la Figura 4.
- Cada jugador escoge un peón de Oscar y lo coloca en el pezcado de empiece del mismo color (ver Figura 5). NOTA: Si hay solo 2 jugadores, usen los peones de Oscar rojo y amarillo. Los demás peones van de vuelta a la caja.
- LANZADOR DE DADOS/ANUNCIADOR DEL COLOR: El jugador con más edad lanza los dados y anuncia el color. Este jugador toma los dados y los coloca cerca de él/ella. Durante todo el juego, este jugador lanza los dados y anuncia los colores. NOTA: Este jugador también juega moviendo su peón de Oscar.



JUEGO BÁSICO

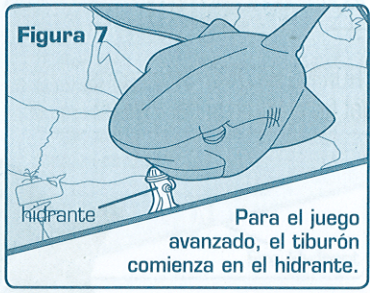
Regresa el dado con la en la caja. Este dado no se usa en el Juego Básico.
1. Coloca el tiburón sobre el tablero plana, luego mueve el interruptor a ON para que el tiburón empiece a moverse.
2. LANZA, ANUNCIA Y MUEVE
- **LANZA:** El lanzador lanza los dos dados.
- **ANUNCIA:** La misma persona que lanzó anuncia rápidamente los colores que salieron. NOTA: Si el mismo color sale en ambos dados, ese color se anuncia dos veces (ejemplo: verde, verde).
- **MUEVE:** Tan pronto como los colores hayan sido anunciados, los jugadores que tienen a Oscar del color "anunciado" mueven rápidamente sus peones un espacio hacia delante. Si un color es anunciado dos veces, ese Oscar mueve dos espacios. NOTA: No mantengas a tu peón contigo durante el juego. Solo debes tocar a Oscar para moverlo.

3. Después de mover todos los peces que se debían mover, el Lanzador/Anunciador lanza los dados otra vez, anuncia los colores que salieron y el pez se mueve como se acaba de indicar.
4. PEZ COMIDO: Conforme avanza el juego, el tiburón se va acercando al pez. Cuando la boca del tiburón toca al pez, ese pez es comido. Ver Figura 6. Un pez comido que queda atrapado en la boca del tiburón se queda ahí hasta que el juego termine. Si tu pez comido no queda atrapado en la boca del tiburón, colócalo a un lado hasta que el juego termine. Una vez que tu pez haya sido comido, quedas fuera del juego. Aun si eres el Lanzador/Anunciador, continúa lanzando y anunciando los colores que van saliendo.
5. El juego continúa hasta que quede solo un pez sin ser comido.



Para ganar el juego

El jugador que posea el único pez que no haya sido comido gana el juego. Si los dos últimos peces fueron comidos al mismo tiempo, jueguen otra vez para determinar quién gana. Para jugar otra vez, quita al tiburón del tablero y sácale los peces comidos. Coloca al tiburón de vuelta y los peces en la posición de salida.



JUEGO AVANZADO

(para jugadores con más edad)
Si todos lo jugadores se sienten listos para esta etapa, prueba esta versión, donde todos los jugadores lanzan los dados y toman decisiones rápidas.

1. Dale una salida más lenta al tiburón colocándolo cerca del hidrante. Ver Figura 7.
2. Añade el tercer dado, el que tiene la .
3. Juega como se ha indicado anteriormente, pero sin asignar a ningún jugador el papel de Lanzador/Anunciador durante todo el juego. Por turnos los jugadores lanzan y anuncian los colores obtenidos.
4. El jugador que lanzó los dados escoge para anunciar dos de los tres colores que obtuvo. Si dos dados muestran el mismo color, el jugador puede anunciar el color dos veces.
5. Si la aparece en el dado, es un comodín. El jugador de turno puede escoger cualquier color para anunciar en lugar de la . NOTA: El jugador solo puede anunciar dos colores en total.
6. Después de lanzar y anunciar, el jugador le pasa los dados al próximo jugador a su izquierda. ***IMPORTANTE:*** *Los dados no se pueden pasar hasta que todos los peces que puedan mover hayan sido movidos.*
7. El juego termina para un jugador cuando su pez haya sido comido. Una vez eliminados, no pueden lanzar los dados.

PARA GUARDAR

- Debes retirar al tiburón del tablero antes de guardarlo en la caja.

⚠ No es conveniente para niños menos de 3 años debido a piezas pequeñas – riesgo de sofocamiento.

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 (sin costo). Canadian consumers please write to: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada, J4G 1G2.

DreamWorks' Shark Tale ™ & © 2004 DreamWorks L.L.C.

The HASBRO, MB and MILTON BRADLEY names and logos and SHARK ATTATCK are ® & © 2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM and ® denotes Reg. US Pat. & TM Office. 42048-I