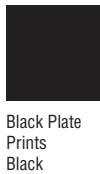
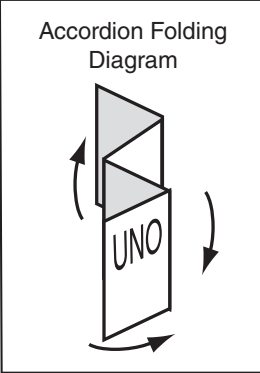


P8115 Whac-N-Mole Arcade 2L ENGLISH

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy No.:	Whac-N-Mole Arcade 1st
Part No.:	P8115
Trim Size:	22" W x 8.5" H
Folded Size:	5.5" W x 8.5" H
Type of Pals:	4 panel / 2 sided
# colors:	(only) both sides black
Covers:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	

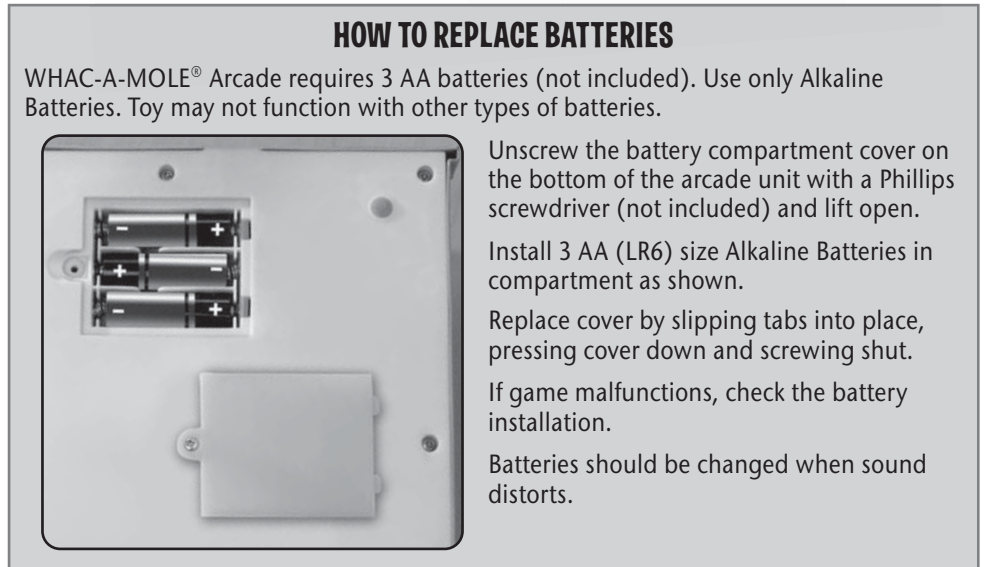
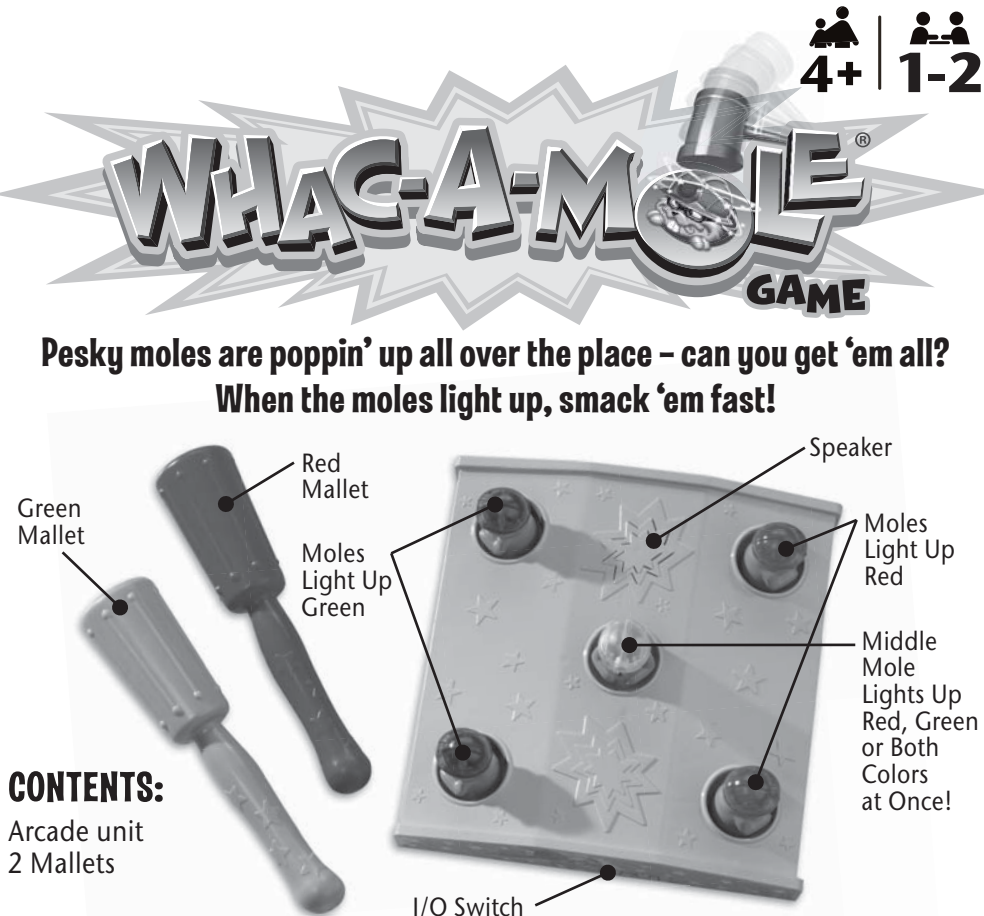


Front Cover

Inside Left Middle

Inside Right Middle

Inside Back



BATTERY SAFETY INFORMATION

In exceptional circumstances batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your product.

To avoid battery leakage:

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged (if designed to be removable).
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision (if designed to be removable).

Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.

Do not mix old and new batteries.

Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.

Batteries are to be inserted with the correct polarity.

Exhausted batteries are to be removed from the product.

The supply terminals are not to be short-circuited.

Dispose of batteries safely.

Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

Protect the environment by not disposing of this product with household waste (2002/96/EC). Check your local authority for recycling advice and facilities.

Keep these instructions for future reference as they contain important information.

This device complies with Part 15 of the FCC rules

Operation is subject to the following two conditions:

(1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

• This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment."

SET UP

Place the arcade unit on a flat surface.

Switch the I/O button to the "I" (ON) position. You will hear "Here, moley-moley-moley™." You are now ready to play.

The arcade unit will ask you to choose first the number of players and then the level. When directed, for a 1-player game, hit a red mole. For a 2-player game, hit a green mole.

Next, when directed, for a level 1 game, hit a red mole. For a level 2 game, hit a green mole.

In a level 2 game, more moles light up and they turn off faster than in a level 1 game.

When a game is over, you can start a new one by hitting any of the moles while the unit is still turned on. You will again be asked to choose the number of players and level of play.

1 Player:

Object: Smack as many lighted moles as possible before time runs out.

How to play

- After the countdown, the player uses one of the mallets to hit any mole that is lit, whether it lights up red or green. Keep a special look out for the middle mole. When it lights up with both red and green lights, hit it fast because it's worth 2 points but it won't stay lit for long!
- Hitting a mole that is not lit subtracts 1 point from your mole total.
- The game will tell you when you only have 5 seconds to go.
- After the game tells you "Stop!," you'll hear how many moles you hit.

2 Players:

Object: Smack more of your lighted moles than your opponent.

How to play

- Each player chooses a color and makes sure that's the color that's in front of them.
- After the countdown, each player uses either color mallet to hit the moles when they light up in their color.

- Players should keep a special look out for the middle mole because it's wild! Each player should only hit the middle mole when it lights up with their color because that's the color that will get the point!
- Hitting one of your moles that isn't lit subtracts from your mole total.
- The game will tell you when you only have 5 seconds to go.
- After the game tells you "Stop!," the unit will announce which color won.
- In the event of a tie, all of the lights will flash and no winner will be announced. You can play another game as a tiebreaker!

© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc. 434 Grand Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121 Consumer Advisory Service - 1300 133 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Dimpore & Dierdarian Osh: Mattel SEA Ptd Ltd (993332 P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Linn Hse, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ, Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. Mattel U.K. Ltd., "Jermal" Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Importado y distribuido por Mattel de Mexico, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3379, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, Mexico, D.F. R.E.C. MME-920701-NB3. Tel.: 59-05-51-40 Ext. 5206-6 01-800-463-59-89. Mattel Chile S.A., Avenida Americo Vespucio 501-8, Quilicura, Santiago, Matel de Venezuela, C.A. RIF 191596439. Ave. Marz, C.C. Maacaras Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071, Matel Argentina, S.A. Cansapay 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Matel Colombia S.A., calle 12347-07 P.5, Bogotá. Importado por: Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ: 54.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2º Andar - 07770-000 - Polvinho - Cajamar - SP - Brasil Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-550780 - sac@matel.com Matel España, S.A., Anibal 200, 08036 Barcelona. servicio.gam@matel.com Tel: 902.26.30.10 http://www.service.mattel.com/ve Mattel Portugal Ltda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@matel.com.

P8115-0920



Novel Associates® In the U.S. and Canada, service.mattel.com or 1-800-524-8697. In F. Spain - 1904 or 800-1300-ET. ¡Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, service.mattel.com o llame al 1-800-524-8697. En F. Spain - 1904 o 800-1300-ET. En México: 01-800-463-59-89. L-V 9 a.m. - 4 p.m. SERVICE.MATTEL.COM

LAAM Spanish

Outside Left

Outside Left Middle

Outside Right Middle

Outside Back



INFORMACIÓN DE SEGURIDAD ACERCA DE LAS PILAS

En circunstancias excepcionales, las pilas pueden derramar líquido que puede causar quemaduras o dañar el producto.

Para evitar derrames:

- No cargar pilas no recargables.
- Sacar las pilas recargables antes de cargarlas (si están diseñadas para esto).
- La carga de las pilas recargables sólo debe realizarse con la supervisión de un adulto.
- No mezclar pilas alcalinas, estándar (carbón-cinc) o recargables (níquel-cadmio).
- No mezclar pilas nuevas con gastadas.
- Usar solo el tipo de pilas recomendadas o su equivalente.
- Cerciorarse de que la polaridad de las pilas sea la correcta.
- Sacar las pilas gastadas del producto.
- No provocar un cortocircuito con las terminales.
- Disponer de las pilas gastadas de manera segura.
- No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar el líquido incorporado en ellas.

Proteger el medio ambiente no disponiendo de este producto en la basura del hogar (2002/96/EC). Consultar con la agencia local pertinente en cuanto a información y centros de reciclaje.

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.

Este dispositivo cumple con la Parte 15 del reglamento FCC

El uso está sujeto a las siguientes dos condiciones:

(1) Este dispositivo no debe causar interferencia dañina y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que puede resultar en el uso indeseado del producto.

- Este equipo fue probado y cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B, según está establecido en la Parte 15 del reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia, y si no se instala y utiliza según lo estipulado en las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radiocomunicaciones. Sin embargo, no hay ninguna garantía de que no haya interferencia en una instalación particular. Si este equipo llega a causar interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo cual puede ser verificado encendiendo y apagando el equipo, se recomienda tomar una de las siguientes medidas para corregir el problema:
- Cambiar la orientación o localización de la antena receptora.
- Aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo en un tomacorriente en un circuito diferente al del receptor.
- Ponerse en contacto con el distribuidor o con un técnico de radio/TV.

NOTA: Los cambios o modificaciones no expresamente autorizados por el fabricante responsable del cumplimiento de las normas puede cancelar la autoridad del usuario de usar el equipo.

PREPARACIÓN

Pon la unidad de juego sobre una superficie plana.

Pon el interruptor de ENCENDIDO/ APAGADO en ENCENDIDO. Se oirá "¡al topo, topo, topo". La unidad está lista para jugar.

La unidad de juego te preguntará cuántos jugadores participarán y en qué nivel jugarán. Cuando se te pida, para un juego de 1 jugador, dale a un topo rojo. Para un juego de 2 jugadores, dale a un topo verde.

Luego, cuando se te pida, para jugar en el nivel 1, dale a un topo rojo. Para jugar en el nivel 2, dale a un topo verde.

En el nivel 2 se prenden más topos y se apagan más rápido que en el nivel 1. Cuando se acabe un juego, empieza un juego nuevo dándole a cualquiera de los topos mientras que la unidad sigue prendida. Se te volverá a pedir la cantidad de jugadores y el nivel del juego.

1 jugador:

Objetivo: Darle a tantos topos iluminados como te sea posible antes de que se acabe el tiempo.

Cómo jugar

- Después de la cuenta regresiva, el jugador usa uno de los mazos para darle a cualquier topo iluminado sin importar si la luz del topo es roja o verde. Mantén un ojo abierto para el topo del medio de la unidad de juego. Cuando se ilumine tanto en rojo como en verde, dale rápido porque tiene un valor más alto de puntos, ¡pero no permanecerá iluminado por mucho tiempo!
- Si le das a un topo que no está iluminado pierdes puntos de tu total.
- El juego te dirá cuando solo queden 5 segundos.
- Cuando el juego anuncie "¡Alto!", escucharás a cuántos topos le diste.

2 jugadores:

Objetivo: Dale a más de tus topos iluminados que tu oponente.

Cómo jugar

- Cada jugador escoge un color y se asegura de que dicho color está enfrente de cada uno.

- Después de la cuenta regresiva, cada jugador usa el mazo de su color para darle a los topos cuando se iluminen en su color.
- ¡Presten atención al topo del medio porque es un topo comodín! Cada jugador solo debe darle al topo del medio cuando se ilumine en su color correspondiente, porque ese es el color al que se le darán los puntos.
- Si le dan a un topo que no es de su color, perderán puntos de su total.
- El juego les dirá cuando solo queden 5 segundos.
- Cuando el juego anuncie "¡Alto!", se escuchará cual fue el color ganador.
- En caso de que haya un empate, centellearán todas las luces y no se anunciará un ganador. ¡Jueguen otra vez para el desempate!

P8115

