

4+ | 1-2

WHAC-A-MOLE®

JUEGO

**Topos latosos están saliendo por todas partes, ¿podrás dar con todos?
Cuando los topes se iluminen, idales un golpe rápido!**



CONTENIDO:

Unidad de juego
2 mazos

COLOCACIÓN DE LAS PILAS

El juego WHAC-A-MOLE® funciona con 3 pilas AA (LR6) x 1,5V (no incluidas). Usar solo pilas alcalinas. Quizá el juego no funcione con otro tipo de pilas.



Destornillar la tapa del compartimiento de pilas de la parte de abajo del juego con un destornillador de estrella (no incluido) y retirarla.

Introducir 3 pilas alcalinas AA (LR6) x 1,5V tal como se muestra.

Cerrar la tapa ajustando las lengüetas en su lugar, presionando la tapa hacia abajo y apretando los tornillos.

Si el juego no funciona correctamente, verificar que las pilas estén bien colocadas.

Sustituir las pilas si el sonido se oye distorsionado.

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 (carbono-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.

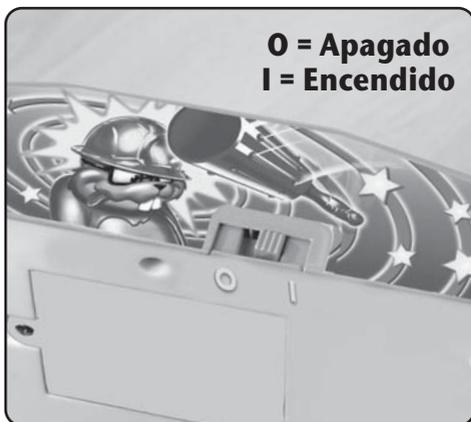
Pon el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO en ENCENDIDO. Se oirá "Sal topo, topo, topo". La unidad está lista para jugar.

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

