

Invasão Alien

+3

Cód.: 2044

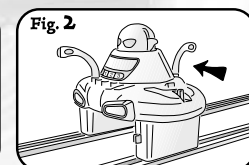
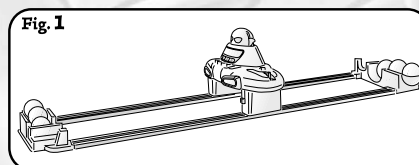
Conteúdo do Jogo:

2 bases lançadoras
6 pistas
1 Nave alienígena
6 Meteoritos (bolas)
2 Antenas

INSTRUÇÕES:

Montagem:

Encaixe 3 pistas entre si formando duas pistas grandes paralelas. Encaixe cada extremidade das pistas montadas nas bases lançadoras, como demonstrado (fig. 1). Coloque a nave alienígena sobre as pistas. Encaixe as antenas na nave alienígena no orifício de número 0 como demonstrado (fig. 2) Posicione 3 meteoritos em cada base lançadora.



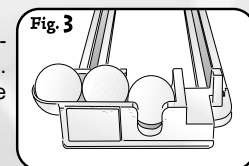
Objetivo do jogo:

O Invasor Alien é um divertido jogo de habilidade e ação. O objetivo do jogo é deter o ataque do alienígena golpeando suas pernas com os meteoritos, desta maneira conseguirá que a nave vá em direção do seu oponente. Quando a nave alienígena chegar até ao lançador e tocá-lo, a partida termina. O jogo acaba quando alguém obtiver 3 vitórias. As antenas dispostas de cada lado da nave marcam as vitórias das bases. A cada vitória deve-se deslocar a antena até o próximo orifício correspondente ao ponto conquistado.

COMO JOGAR

Início:

Antes de começar a jogar, deve-se colocar os 3 meteoritos em cada base lançadora (fig 3). A cada partida sorteia-se um participante para iniciar o jogo (par ou ímpar, cara ou coroa, etc) Posiciona-se a nave alienígena encostada ao vencedor do sorteio. Posicione a chave em "liga" e movimente a alavanca da parte superior da nave. A nave se deslocará no sentido da base oponente.



Lançando os meteoritos:

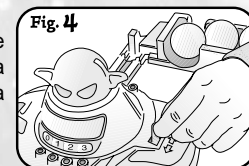
Preste atenção na parte inferior da nave. Quando ver as pernas do alienígena deve lançar com os dedos os meteoritos que estiverem na sua base lançadora, lembre-se que você só tem 3 lançamentos. Se conseguir golpear o alienígena, este mudará de direção e irá no sentido do seu oponente. Fique atento, pois, enquanto a nave estiver na direção do seu oponente você deve ser rápido para recolher seus meteoritos e se preparar para um possível ataque da nave alienígena.

As antenas

As antenas marcam o número de vitórias obtidas. No início do jogo as antenas devem estar no número 0. A medida que for conquistando vitórias, deve-se deslocar a antena para a posição correspondente ao seu número de vitórias. O primeiro que conquistar 3 vitórias ganha o jogo.

O Ganhador:

Ganha o jogo o primeiro que obtiver 3 vitórias. Para ganhar uma partida ou obter uma vitória, tem que fazer com que a nave alienígena toque a base lançadora do seu oponente e fique parada. Para reiniciar a partida o perdedor deverá movimentar a alavanca que fica na parte superior da nave alienígena (fig. 4) para que ela se direcione ao seu oponente iniciando-se uma sequência de novos ataques.



Colocação da pilhas:

O Invasor Alien funciona com 2 pilhas tamanho AA (não inclusas) de 1,5 V. O compartimento de pilhas se encontra embaixo da nave alienígena. Utilize uma ferramenta apropriada para soltar o parafuso de segurança e levante a tampa do compartimento. Instale as pilhas respeitando a polaridade, tal como se indica no compartimento de pilhas. Feche o compartimento colocando a tampa e o parafuso de segurança. A colocação da pilhas deve ser supervisionada por um adulto. Não recarregue pilhas não recarregáveis. Utilize somente as pilhas recomendadas ou similares. Utilize somente as pilhas do tamanho e tipo indicadas. Retire sempre as pilhas do produto quando não for utilizá-lo por um tempo prolongado. Não provoque curto-circuito no compartimento de pilhas. Pilhas fracas devem ser removidas do brinquedo. Não derrame nenhum líquido sobre o jogo. Não use solventes para limpeza.

"Guardar para eventuais consultas"

Candide®

Candide Indústria e Comércio Ltda.
Rua 25 de Março, 966 CEP: 01021-100
São Paulo - SP - SAC: 0800-557400
CNPJ: 62.434.436/0001-46
candide@candide.com.br
www.candide.com.br

Desenvolvido no Brasil.
Fabricado na China.



"ATENÇÃO: Não recomendável para crianças menores de 3 anos por conter partes pequenas que podem ser engolidas."

