The Original BATTLING TOPS™

6+
2-4

ENG

Scanned + Archived By: FindMyManual.org

Contents:

- 1 Battling Tops arena
- 6 Battling Tops spindles
- 6 Battling Tops disks
- 4 Battling Tops pullers with strings
- 5 score pegs
- 1 label sheet
- Instructions

Object of Game

Be the first player to score 10 points by winning 10 rounds!

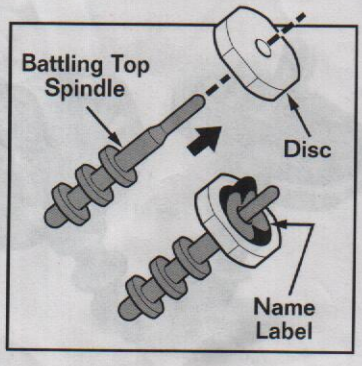
⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

Set Up

Assembling the Spinners

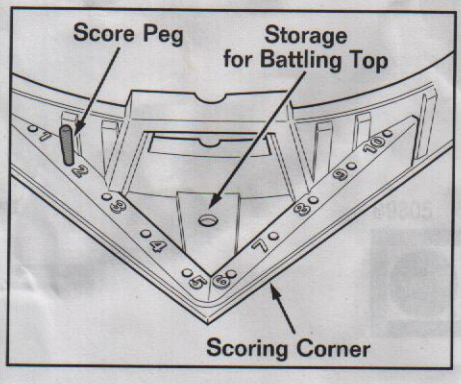
Insert the Battling Tops spindle into its matching colour disk with the disk's grooved side facing down. Twist tightly.

Attach the name label of your choice onto the disk.



Assembling the Battling Tops Puller

Place the Battling Tops Arena in the centre of the playing area. Each player chooses a score peg.

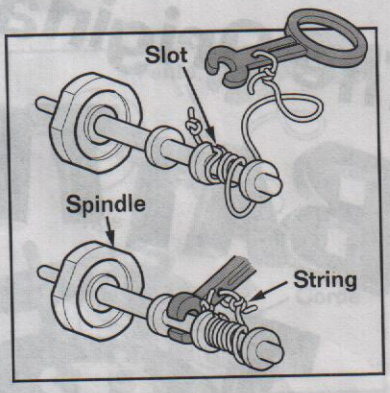


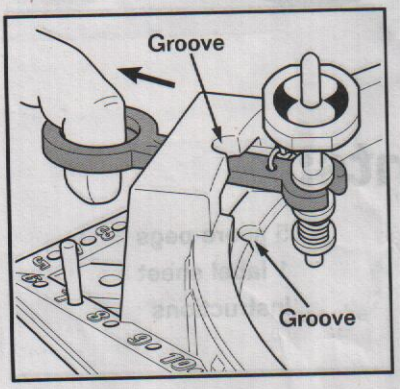
How to Play

Each player selects 1 Battling Tops Spinner and 1 Battling Tops Puller.

Choose a player as the Referee.

Each player takes the Battling Tops Puller and inserts the triple knot end of its string into the slot of the Battling Tops Spinner. Then wind the string around the Spindle of the Battling Tops Spinner and snap the Battling Tops Puller into the Spindle.





Next, each player slides the Battling Tops Puller and the attached Battling Tops Spinner through their opening in the Battling Tops Arena so that the Spindle rests in the 2 grooves.

The Referee calls "Go!" and all the players pull their Battling Tops Spinners into the Arena to battle each other.

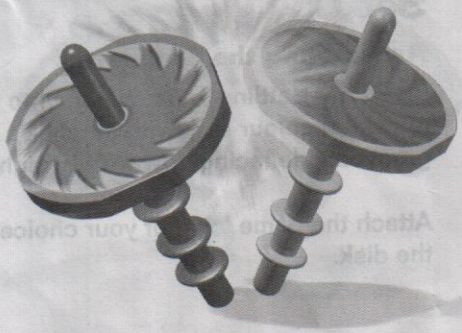
Scoring

A player scores one point if their Battling Tops Spinner is the last one spinning in the Arena. At the end of each round, the winning player registers their score by moving their peg one space on their scoring corner.

Winning the Game

The first player who accumulates 10 points is the winner.





B9805

MATTEL

El Juego Original de BATTLING TOPS™

6+
2-4

E

Contenido:

1 arena de trompos de batalla
6 varitas de trompos de batalla
6 trompos de batalla
4 jaladores de trompos de batalla con cordones
5 clavijas de puntos
1 hoja de adhesivos
Instrucciones

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en acumular 10 puntos ganando 10 rondas.

ADVERTENCIA:
PUEDE CAUSAR ASFIXIA.
No recomendable para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas.

Preparación

Ensamblar las varitas

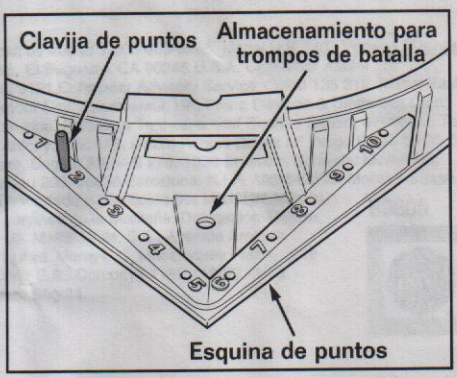
Introduce la varita de trompo de arena en el disco del color correspondiente, con el lado del disco que tiene ranuras para abajo. Ajústalo con firmeza.

Pega el adhesivo de nombre de tu elección en el disco.



Ensamblar el jalador de los trompos de batalla

Pon la arena de trompos de batalla en el centro del área de jueg. Cada jugador selecciona una clavija de puntos.

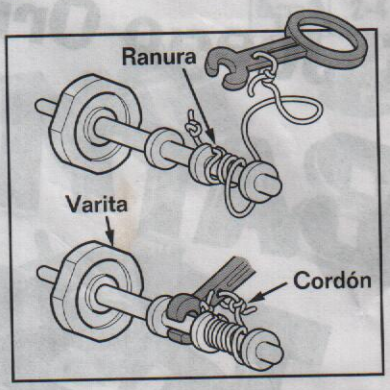


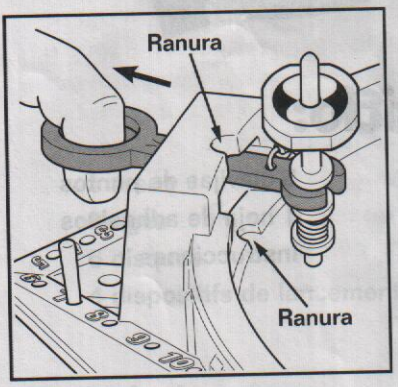
Cómo jugar

Cada jugador selecciona 1 girador de trompo de batalla y 1 jalador de trompo de batalla.

Escojan un jugador que sea el oficial.

Cada jugador agarra el jalador de trompo de batalla e introduce el extremo del cordón con el triple nudo en la ranura del girador de trompo de batalla. Luego, enrolla el cordón alrededor de la varita del girador de trompo de batalla y ajusta el jalador de trompo de batalla en la varita.





Ahora, cada jugador introduce el jalador de trompo de batalla, junto con el girador de trompo de batalla conectado en su apertura, en la arena de batalla, de modo que la varita descanse en las 2 ranuras.

El oficial tiene que decir "¡Ataquen!" y todos los jugadores tienen que jalar sus giradores de trompo de batalla en la arena para luchar unos contra otros.

Puntos

Un jugador acumula un punto si su trompo de batalla es el último en quedar de pie en la arena. Al final de cada ronda, el ganador registra sus puntos moviendo su clavija un espacio en su esquina de puntos.

Ganar el juego

El primer jugador en acumular 10 puntos es el ganador.





B9805

MATTEL

	6+
	2-4

F

L'Original BATTLING TOPS™

Contenu

- 1 arène
- 6 tiges
- 6 disques
- 4 dispositifs de lancement avec cordes
- 5 chevilles indicatrices
- 1 feuille d'autocollants
- Instructions

But du jeu

Être le premier à marquer 10 points en gagnant 10 manches!

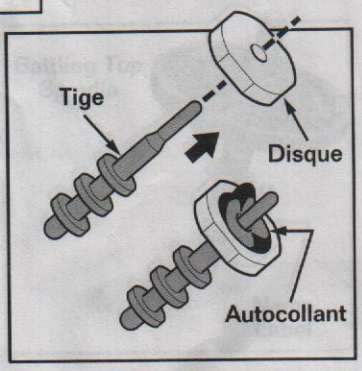
ATTENTION:
NE CONVIENT PAS aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Préparation

Assemblage des toupies

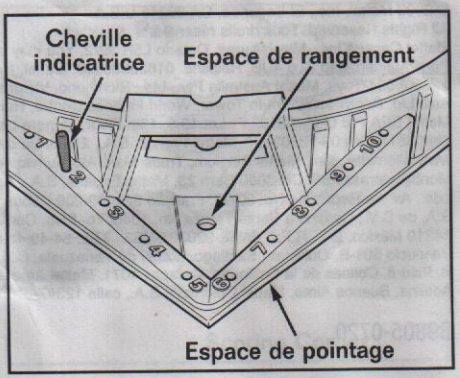
Insérer les tiges dans les disques de couleur correspondante, le côté rainuré du disque face vers le bas. Bien serrer.

Apposer l'autocollant de son choix sur le disque.



Assemblage des dispositifs de lancement

Placer l'arène au centre de la surface de jeu. Chaque joueur choisit une cheville indicatrice.

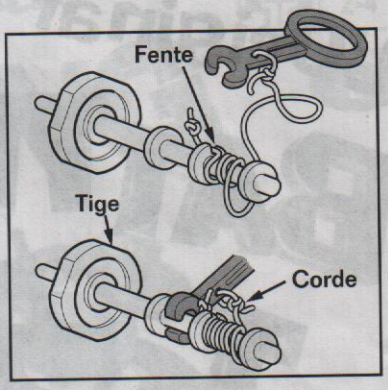


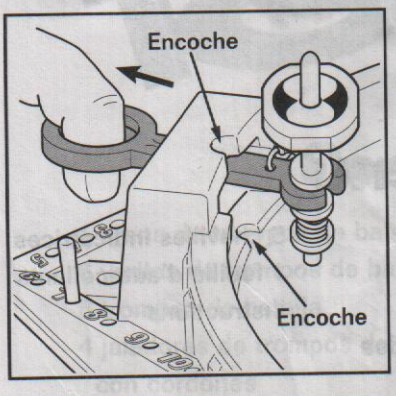
Le jeu

Chaque joueur choisit une toupie et un dispositif de lancement.

Désigner un joueur comme arbitre.

Chacun des joueurs prend son dispositif de lancement et insère l'extrémité de la corde avec le noeud triple dans la fente de la toupie. Il enroule ensuite la corde autour de la tige de la toupie et fixe le dispositif de lancement sur la tige.





Ensuite, chacun des joueurs fait glisser le dispositif de lancement et la toupie qui y est fixée dans son ouverture de l'arène, de façon que la toupie repose dans les deux encoches.

Au signal de l'arbitre, tous les joueurs propulsent leur toupie dans l'arène et le combat débute.

Le pointage

Un joueur marque un point si sa toupie est la dernière à tourner dans l'arène. À la fin de chaque manche, le joueur gagnant tient compte de son point en déplaçant sa cheville indicatrice d'un espace dans le côté de l'arène qui lui est réservé.

La victoire

Le premier joueur qui accumule 10 points gagne la partie!



Battling Tops® is a registered TM of Richard C. Levy. Used under license.
Batting Tops® est une marque déposée de Richard C. Levy utilisée sous licence.

© 2003 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A.
All Rights Reserved. Tous droits réservés.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08•842809. Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 54-49-41-00. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

B9805

B9805-0720