

210x 297 mm

NO HAY RESPUESTA

15 segundos después de haber anunciado la letra, si ningún jugador aprieta el pulsador, la unidad realizar un sonido que indica que el tiempo se ha acabado. Automáticamente, el juego emite una nueva letra para la misma tarjeta. La unidad dice un máximo de 3 letras diferentes. Si al cabo de 3 letras no se ha apretado ningún pulsador, la unidad realiza un sonido y espera a que se coloque una nueva tarjeta.

GANADOR

El ganador es el equipo que tenga más tarjetas cuando todas las tarjetas hayan sido jugadas.

MODO SUSPENSIÓN

Después de 3 minutos, si no se coloca ninguna tarjeta en el centro del dispositivo, el juego entrará en modo de "suspensión". En el modo de "suspensión", el sensor fotosensible queda deshabilitado. Presiona cualquier botón para reactivar el juego.



Funciona con 3 pilas AA (LR6) de 1,5 V (no incluidas).

Las pilas o las baterías deben ser recicladas o desechadas de manera apropiada. Cuando este producto alcance el final de su vida útil, no lo deseches como residuo doméstico. La normativa exige que se recoja de forma separada para que pueda tratarse con las mejores técnicas de recuperación y reciclaje disponibles. De esta forma, se minimizará el impacto que la contaminación del suelo y el agua causada por sustancias peligrosas tiene sobre el medio ambiente y la salud humana, se reducirán los recursos necesarios para fabricar nuevos productos y se evitará la saturación de los vertederos. ¡Colabore desechando este producto de forma adecuada! El símbolo del contenedor con ruedas significa que debería recogerse como residuo de aparatos eléctricos y electrónicos. Puede devolver un producto antiguo en su establecimiento habitual cuando adquiera un producto nuevo similar. Si desea obtener más información, consulte con las autoridades locales.

Información de seguridad sobre las pilas:

- Las pilas son objetos pequeños.
- Las pilas deben ser sustituidas por un adulto.
- Siga las instrucciones de polaridad (+/-) que aparece en el compartimento de las pilas.

- Retire rápidamente las pilas usadas. Las pilas usadas deben desecharse de forma adecuada.
- Retire las pilas si va a guardar el juguete durante un periodo de tiempo prolongado.
- Utilice únicamente pilas del tipo recomendado o uno equivalente.
- NO exponga las pilas usadas al fuego.
- NO deseches las pilas usadas quemándolas, ya que podrían explotar o desprender productos químicos.
- NO mezcle pilas nuevas y viejas, o pilas de tipos distintos (por ejemplo alcalinas, normales y recargables).
- No se recomienda usar pilas recargables, ya que el rendimiento puede verse afectado. Las pilas recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto.
- Se deben extraer las pilas recargables del juguete antes de cargarlas.
- NO intente recargar pilas no recargables.
- NO cause cortocircuitos en las terminales de corriente.

Cuidados y mantenimiento:

- Retirar siempre las pilas del juguete cuando no se vaya a utilizar durante una temporada.
- Limpiar con cuidado utilizando un trapo limpio.
- Guardar lejos de toda fuente directa de calor.
- No sumergirlo en agua ya que podrían dañarse los componentes electrónicos.



¡ADVERTENCIA! PELIGRO DE ASFIXIA: Contiene piezas pequeñas. No conveniente para niños menores de 36 meses.

¡ADVERTENCIA! Este juguete produce destellos que podrían desencadenar epilepsia en personas sensibles.

Utilizar bajo la supervisión de un adulto. Retire todos los elementos de sujeción y plástico antes de entregar el producto a un niño. Los colores y las imágenes impresas pueden diferir del contenido. Conserve este embalaje para su posterior referencia. Para su mejor conservación se recomienda guardar el juego dentro de la caja.

FABRICADO EN CHINA

4

US & Canada Distribution: Intex Entertainment Inc. Renton, WA
customerservice@intextent.com
EURO: J.J.R. Distributions Limited, London E14 7JY



© 2024 All rights reserved. New Entertainment Ltd.
Harbour Centre Tower II, Kowloon, Hong Kong.
Please retain for future information.



Importado y distribuido por:

BIZAK S.A.
Camino de Ibarsusi s/n
48004 Bilbao (ESPAÑA)
www.bizak.es
sat@bizak.es



Ref.: 6183 2125



CONTENIDO

- 1 Unidad electrónica
- 50 Tarjetas
- 1 Manual de instrucciones



INSTALA 3 PILAS AA LR6 EN EL COMPARTIMENTO DE LAS PILAS DE LA BASE. ASEGÚRATE DE COLOCAR LAS PILAS RESPETANDO LA POLARIDAD.

IMPORTANTE: Si la habitación en la que estás jugando está demasiado oscura o demasiado iluminada, el dispositivo podría no funcionar correctamente.

MODO CLÁSICO

MONTAJE

Baraja las tarjetas y colócalas boca abajo cerca de la unidad. Enciende el dispositivo deslizando al modo clásico: todas las luces se encenderán y los sonidos te indicarán que está encendido.

Todos los jugadores deben sentarse lo suficientemente cerca de la unidad para que todos puedan alcanzar un pulsador.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es terminar con la mayor cantidad de tarjetas.

MODO DE JUEGO

Coge la tarjeta superior y colócala boca arriba en el centro de la unidad; esta tarjeta indicará el tema de la palabra a buscar. Automáticamente comienza la secuencia de luces y sonidos.

Cuando la secuencia se detenga, la unidad anunciará: "La letra es..." (una de las letras del alfabeto, seleccionada de manera aleatoria. La unidad repetirá la letra cada 3 segundos durante 3 veces). Los jugadores deben pensar en una palabra que empiece por la letra indicada por la unidad y que esté relacionada con el tema de la tarjeta e intentar presionar su pulsador antes que cualquier otro jugador.

La unidad será el árbitro y decidirá quién ha sido el primero en presionar su pulsador.

El anillo en el centro se iluminará para señalar al jugador que ha sido el primero en presionar su pulsador. Este jugador debe decir inmediatamente la respuesta que ha pensado, antes de que suene el timbre.

¡DEMASIADO TARDE!

Si el jugador no dice la palabra antes de que suene el timbre, no podrá recoger la tarjeta y se quedará un turno sin jugar. Levanta la tarjeta y colócala de nuevo en la unidad para comenzar el siguiente turno, y se anunciará una nueva letra para la misma tarjeta.

PALABRA CORRECTA

Si todos los jugadores están de acuerdo en que la palabra es correcta, el jugador que la ha dicho se guarda la tarjeta y saca una nueva para volver a jugar.

Importante: En caso de duda, permite verificar si coinciden la letra anunciada por la unidad y la utilizada por el jugador más rápido. La letra puede ser verificada presionando el botón correspondiente con el color del anillo de luz. La letra anunciada se repetirá cada vez que se presione el botón. Esto debe hacerse antes de que la carta sea retirada del dispositivo.

PALABRA INCORRECTA

Si la mayoría de los jugadores están de acuerdo en que la respuesta del jugador es incorrecta, o si el jugador no usó la letra correcta, el jugador que ha dicho la palabra se quedará un turno sin jugar. Es necesario retirar y volver a colocar la tarjeta en su sitio para escuchar una nueva letra sobre el mismo tema, de modo que alguno de los jugadores pueda ganar la tarjeta.

NO HAY RESPUESTA

15 segundos después de haber anunciado la letra, si ningún jugador aprieta su pulsador, la unidad realiza un sonido que indica que el tiempo se ha acabado. Automáticamente, el juego emite una nueva letra para la misma tarjeta. La unidad dice un máximo de 3 letras diferentes. Si al cabo de 3 letras no se ha apretado ningún pulsador, la unidad realiza un sonido y espera a que se coloque una nueva tarjeta.

GANADOR

El ganador es el jugador que tenga más tarjetas cuando todas las tarjetas hayan sido jugadas.

MODO COMPETICIÓN

MONTAJE

Baraja las cartas y colócalas boca abajo cerca de la unidad.

Enciende la unidad deslizándola al modo Duel – una breve ráfaga de luces y sonidos te indicará que está encendida. Hay seis luces en el centro de la unidad que se iluminarán en blanco.

Todos los jugadores se dividen equitativamente en dos equipos, uno a cada lado. Los compañeros de equipo se sientan lo suficientemente cerca de su lado de la unidad para que todos puedan alcanzar un pulsador.

OBJETIVO

El objetivo del juego es terminar con las 3 luces de tu equipo iluminadas.

MODO DE JUEGO

Coge la tarjeta superior y colócala boca arriba en el centro de la unidad; esta tarjeta indicará el tema de la palabra a buscar. Automáticamente comienza la secuencia de luces y sonidos.

Cuando la secuencia se detenga, la unidad anunciará: "La letra es..." (una de las letras del alfabeto, seleccionada de manera aleatoria. La unidad repetirá la letra cada 3 segundos durante 3 veces). Los jugadores deben pensar en una palabra que empiece por la letra indicada por la unidad y que esté relacionada con el tema de la tarjeta e intentar presionar su pulsador antes que cualquier otro jugador.

La unidad será el árbitro y decidirá quién ha sido el primero en presionar su pulsador. La luz en el centro se encenderá para señalar al jugador del equipo que ha sido el primero en presionar su botón. Este jugador debe decir inmediatamente la respuesta que ha pensado, antes de que suene el timbre.

¡DEMASIADO TARDE!

Si el jugador no dice la palabra después de 30 segundos, los jugadores del equipo contrario pueden obtener un punto automáticamente, al mismo tiempo que al otro equipo se le deduce un punto. El jugador levanta la carta y la coloca nuevamente en la unidad para comenzar el siguiente turno, y se anunciará una nueva letra para la misma tarjeta.

PALABRA CORRECTA

Si todos los jugadores están de acuerdo en que la palabra es correcta, el jugador que la ha dicho presiona su pulsador para conseguir un punto, al mismo tiempo, el equipo contrario pierde un punto.

El jugador coger una nueva tarjeta y la coloca en la unidad boca arriba. El juego continúa como antes.

Importante: En caso de duda, permite verificar si coinciden la letra anunciada por la unidad y la utilizada por el jugador más rápido. La letra puede ser verificada presionando el botón correspondiente con el color del equipo. La letra anunciada se repetirá cada vez que se presione el botón. Esto debe hacerse antes de que la carta sea retirada del dispositivo.

PALABRA INCORRECTA

Si la mayoría de los jugadores están de acuerdo en que la respuesta del jugador es incorrecta, o si el jugador no usó la letra correcta, los jugadores del equipo contrario pueden presionar su propio botón de puntuación en el centro de la unidad para obtener un punto. Al mismo tiempo, el otro equipo pierde un punto. Luego, el jugador coge la carta, la coloca nuevamente en la unidad para comenzar el siguiente turno. Se anunciará una nueva letra aleatoria para la misma carta.