

# ABC SONG GAME

## Instrucciones

Para 1 a 4 jugadores / EDADES 3 en adelante

### Familiarizándote con el Profesor Oliver Búho...

- El juego viene preparado en modo de demostración. Antes de poder jugar, debes salir de este modo deslizando el interruptor ON/OFF, localizado en la parte trasera del tronco del Profesor Oliver Búho, a la posición OFF.
- Si tu niño(a) todavía está aprendiendo su alfabeto, debes intentar el juego *Canta Conmigo*. Tu hijo(a) se divertirá cantando junto al Profesor Oliver Búho mientras practica sus letras.
- Los principiantes encontrarán que se les hará más fácil jugar con las letras de las losetas boca arriba. Para un mejor desafío, voltea las losetas boca abajo.
- No te preocupes si tu niño(a) falla en su primer intento. Deja que tu niño(a) continúe hasta que él/ella encuentre la letra y después sigue adelante.
- Mientras vayas leyendo, estás pendiente de las sugerencias especiales. Estas ayudarán a hacer el juego un poco más fácil a los jugadores más jóvenes.

**CONTENIDO** Profesor Oliver Búho electrónico que habla • Tablero de juego • Cartulina perforada con 30 losetas con letras

**MONTAJE** Separa las piezas de la cartulina en la que vienen colocadas. Desecha los despojos de cartulina.

**PILAS IMPORTANTES:** Las pilas incluidas en este juego son para fines de demostración. Recomendamos que instales pilas nuevas antes de jugar.

**Inserta las pilas:** Afloja el tornillo del compartimento de pilas, localizado debajo del tronco, y quita la tapa. Inserta 3 pilas tamaño AA (recomendamos alcalinas), asegurándote de que coincidan los símbolos + y - con los que están marcados en el plástico. Vuelve a colocar la tapa y aprieta el tornillo.

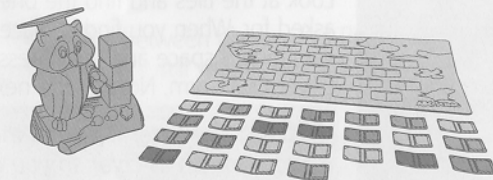


### ADVERTENCIA: PARA EVITAR DERRAME DE PILAS

- Asegúrese que las pilas estén insertadas correctamente y siempre siga las instrucciones de los fabricantes del juego y de las pilas.
- No mezcle pilas viejas con nuevas, o pilas alcalinas, regulares (carbono-zinc), o recargables (níquel-cadmio).
- Siempre remueva del producto las pilas débiles o agotadas.

## PREPARACIÓN

Coloca el tablero de juego sobre una superficie plana entre los jugadores. Coloca al Profesor Oliver Búho al lado del tablero y al alcance de todos los jugadores.



## JUEGO

Desliza el interruptor ON/OFF a la posición ON. Si deseas terminar el juego y empezar uno nuevo, desliza el interruptor a OFF y otra vez a ON.

El Profesor Oliver Búho te dirá cómo escoger un juego. Sigue sus instrucciones cuando él llame el juego que te gustaría jugar. A continuación están las explicaciones de los diferentes juegos que puedes jugar.

### Juego Canta Conmigo el Abecé

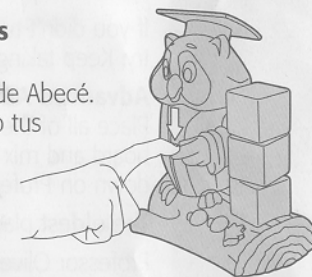
**Practica el alfabeto cantando la canción de abecé.**

Presiona el brazo del Profesor Oliver Búho para cantar la canción de abecé. Puedes usar las losetas y el tablero para ayudar a identificar las letras en la canción.

### Juego de Abecé

**Completa el alfabeto al encontrar las letras que el Profesor Oliver Búho pide.**

Presiona la mariquita AZUL para jugar el Juego de Abecé. Hay dos maneras de jugar. Si estás aprendiendo tus letras, juega con las letras de las losetas boca arriba. Si ya conoces tu alfabeto, prueba tu memoria jugando con las letras de las losetas boca abajo. Nota: Si no lograste oír lo que el Profesor Oliver Búho dijo, presiona el botón en forma de HOJA y él lo repetirá.



**Juego de Abecé para Principiantes: Si estás aprendiendo tus letras...**

Coloca todas las losetas (incluyendo las 4 en blanco) al lado del tablero de juego y mézclalas. Recuerda: ¡estas losetas tienen las letras boca arriba!

**MAMÁ:** Es un poco más fácil encontrar las letras si todas losetas miran en la misma dirección.



Empuja el brazo del Profesor Oliver Búho hacia abajo para decirle que estás listo(a). El jugador más joven empieza. ¡Presta atención! El Profesor Oliver Búho pedirá que busques una letra; luego él dará una sugerencia para ayudarte a encontrarla. Cada loseta muestra una letra y una ilustración de la sugerencia que él te dará.

Mira las losetas y encuentra la que pidió el Profesor Oliver Búho. Cuando la encuentres, colócala sobre el espacio correspondiente del tablero y luego presiona el brazo del Profesor Oliver Búho. Ahora es el turno del próximo jugador.

**MAMÁ:** Los colores de las losetas hacen juego con los espacios del tablero para ayudar a encontrarlas más rápido.





Tienes tiempo hasta que la música termine para encontrar la letra. Si la música se acaba antes de encontrarla, deja que el próximo jugador lo intente. El Profesor Oliver Búho repetirá la letra que estás buscando.

**MAMÁ:** Cuando la música termine, el Profesor Oliver Búho dirá: "Let's try that again" (Vamos a tratar otra vez). Si tu niño(a) quiere seguir buscando la letra, déjalo(a) encontrar la letra y después sigue adelante con el próximo jugador.



Sigue turnando hasta que sólo queden 5 losetas (la Z y las 4 en blanco).

Ahora jugaremos un poquito de Escondite. Voltéa las losetas sobrantes para que no sepas cual es cual, y mézclalas.

En tu turno, voltéa UNA de las losetas. Si encontraste la Z, ¡felicidades! Haz completado el alfabeto. Coloca la Z en el espacio correspondiente del tablero y presiona el brazo del Profesor Oliver Búho. ¡Ahora canta junto a la canción del abecé!



Si no volteaste la Z, mantén la loseta volteada y deja que el próximo jugador lo intente. Sigue turnando hasta que alguien encuentre la Z para completar el alfabeto.

### Juego Avanzado de Abecé: Si ya conoces tu alfabeto...

Coloca todas las losetas (incluyendo las 4 en blanco) al lado del tablero de juego y mézclalas. Recuerda: ¡estas losetas tienen las letras boca abajo! Empuja el brazo del Profesor Oliver Búho hacia abajo cuando estés listo(a).

El jugador de **mayor edad** juega primero. El juego entonces continúa hacia la izquierda. El Profesor Oliver Búho pedirá que busques una letra. Tendrás dos oportunidades para encontrarla. Voltea **UNA** sola letra, la que quieras.

- Si la loseta es la misma que la que pidió el Profesor Oliver Búho, colócala sobre el espacio correspondiente del tablero y presiona el brazo del Profesor Oliver Búho. Esto termina tu turno.
- Si no la encuentras en tu primer intento, tienes una segunda oportunidad. Tu turno termina después de tu segundo intento. Si no encuentras la letra correcta, volteas la loseta de nuevo (letra boca abajo) y presiona una de las mariquitas para darle la oportunidad al próximo jugador. Asegúrate que todos los jugadores hayan visto las losetas que tú volteaste.



**MAMÁ:** Si tu niño(a) está teniendo dificultad para encontrar una letra, le ayudará recordarle que los colores de las losetas hacen juego con los espacios del tablero.

Tienes tiempo hasta que la música termine para encontrar la letra. Si la música se acaba antes de encontrar la letra correcta, tu turno termina. Ahora es el turno del jugador a tu izquierda. El Profesor Oliver Búho repetirá la letra para ese jugador.

**MAMÁ:** Si tu niño(a) quiere seguir buscando la letra, déjalo(a) seguir volteando las losetas hasta que encuentre la letra correcta. Sigue adelante con el próximo jugador después de encontrarla.



Continúa por turnos hasta que sólo queden 5 losetas. Mezcla estas 5 y continúa.

Si eres el jugador que encuentra la Z y la coloca en el tablero para completar el alfabeto, ¡itú GANAS! ¡Ahora canta junto a la canción de abecé!

### Juego del Abecé Mezclado

**Encuentra las letras mezcladas para completar el alfabeto.**

Presiona la mariquita ROJA para empezar. Sigue las mismas instrucciones de la versión **Si ya conoces tu alfabeto...**, excepto que el Profesor Oliver Búho mezclará las letras en vez de pedir los abecés en orden.

Si eres el jugador que encuentra la Z para completar el alfabeto, ¡itú GANAS! Ahora canta junto a la canción de abecé.



### REPETIR

Si no entendiste la última frase, presiona el botón en forma de HOJA y el Profesor Oliver Búho la repetirá.

### SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Si un problema ocurre, puedes reinicializar al Profesor Oliver Búho deslizando el interruptor ON/OFF a la posición OFF y otra vez a ON.
- Si el problema continúa, puedes sacar las pilas y colocarlas de nuevo, o cambiarlas por unas nuevas.



### REPOSO

Después de 1 minuto de inactividad, el Profesor Oliver Búho se va a dormir. Presiona el brazo suavemente para despertarlo y continuar con tu juego. Después de 5 minutos de inactividad, el Profesor Oliver Búho se apaga. Desliza el interruptor ON/OFF a la posición OFF y otra vez a ON para empezar un juego nuevo.



### PARA GUARDAR EL JUEGO

Para guardar tu juego, coloca al Profesor Oliver Búho dentro de su estuche de cartulina y colócalo dentro de su caja. Luego desliza el tablero de juego detrás del estuche y guarda las letras en la parte inferior. Debes sacar las pilas si estás guardando el juego por un período extendido.



### Declaración de la FCC

Este producto ha sido evaluado y se ha concluido que cumple con todas las restricciones de un dispositivo digital Clase B, en virtud de lo establecido por la Sección 15 de las Normas de la FCC (FCC). Dichas restricciones establecen una protección razonable contra las interferencias perjudiciales de una instalación residencial. Este producto genera, utiliza y puede irradiar energía radioeléctrica, por cuanto, si no se instala y no se utiliza según se indica en las instrucciones, puede causar interferencias perjudiciales a la comunicación radioeléctrica. Sin embargo, no se puede garantizar que no se produzca interferencia en una instalación en particular. Si se produce una interferencia perjudicial a la recepción de radio y televisión al encender o apagar el producto, el usuario deberá tratar de corregir dicha interferencia de la siguiente manera:

- Reorientar o volver a instalar la antena receptora.
- Aumentar la distancia que separa el producto del receptor.
- Consultar a un representante autorizado o a un técnico en radio/televisión.

Estaremos encantados de recibir tus preguntas o comentarios sobre este juego. Escribe a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tíno: 888-836-7025 (llamada gratis). Los clientes de Canadá pueden escribir a: Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, Québec J4G 1G2.



©2003 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los Derechos Reservados.  
® denota oficina de Reg. de Patentes y Marcas de EE.UU.  
40839-I

