



Divertida y Simpática Libreta de Instrucciones

De 2 A 4 JUGADORES / EDAD 3+

Objetivo

Encontrar las fichas del diario que combinen con tus 3 tarjetas ilustradas. ¡Luego encuentra la ficha llave para ganar el juego!

Contenido

• Tablero de juego • Figura de Blue y "almohada" • Tablero para la ruleta con flecha y base de plástico • 24 fichas de diario • 23 tarjetas ilustradas

La primera vez que juegas

Saca las piezas del juego de las envolturas y de las hojas con piezas. Deshazte de los residuos.

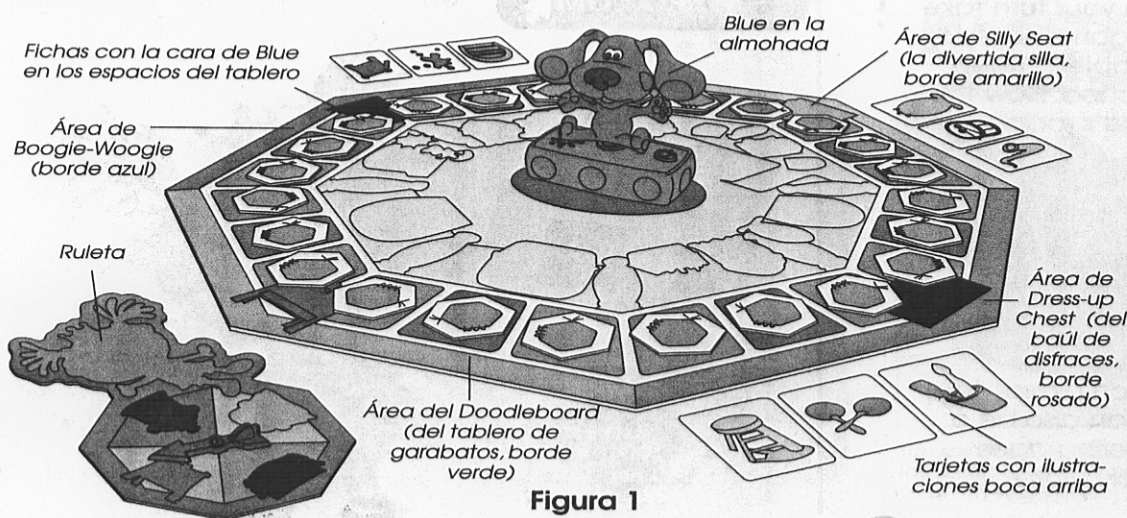


Figura 1

Juego armado y listo para 3 jugadores.

Saca y desecha la tarjeta en blanco del mazo; o guárdala en caso de que necesites reemplazar alguna tarjeta perdida o dañada.

Para armar la ruleta:

Une la flecha con la base de plástico y trábalas por el orificio en el tablero de la ruleta. Ver Figura 2.

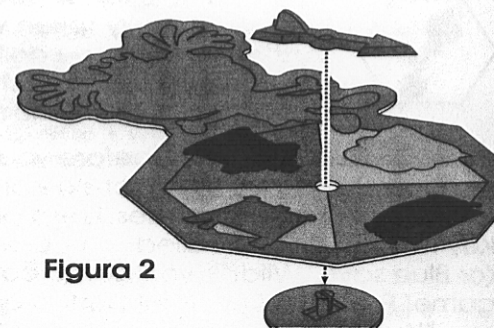


Figura 2

Para colocar las pilas:

Afloja el tornillo que se encuentra en el compartimiento de pilas, ubicado en la parte inferior de la almohada de Blue, y quita la tapa. Introduce 3 pilas AAA (se recomiendan pilas alcalinas), asegurándote de alinear los símbolos + y - con los marcados en el plástico. Coloca la tapa y aprieta el tornillo.

⚠️ ADVERTENCIA:

1. Al igual que con pilas pequeñas, las pilas que se utilizan con este juguete deben mantenerse fuera del alcance de niños pequeños que aún se lleven objetos a la boca. Si un niño se tragase una de las pilas, llévelo inmediatamente a un médico y pídale al doctor que haga una llamada por cobrar al (202) 625-3333. En Canadá, pídale al médico que llame al centro de control de Envenenamiento de la provincia. 2. Asegúrese de que las pilas estén colocadas correctamente y de seguir las instrucciones de los fabricantes del juego y de las pilas. 3. No combine pilas viejas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón-zinc) o con pilas recargables (níquel-cadmio).

⚠️ ADVERTENCIA:

1) Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las pilas recomendadas y colóquelas respetando la polaridad + y -. 2) No mezcle pilas gastadas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón-zinc). 3) Retire las pilas débiles o gastadas del juguete. 4) Retire las pilas del juguete en caso de que éste quede inactivo por un largo período. 5) No origine cortocircuitos en los bornes del compartimiento de las pilas. 6) Si el juguete provoca interferencias, o es afectado por ellas, debe alejarlo de aparatos eléctricos. Si fuera necesario, reiniciarlo encendiéndolo y apagándolo, o bien sacando y reinstalando las pilas. 7) PILAS RECARGABLES: No las combine con otros tipos de pilas. Retírelas siempre del juguete antes de recargarlas bajo la supervisión de un adulto. NO RECARGUE OTROS TIPOS DE PILAS. 8) Al igual que con objetos pequeños, estas pilas deben mantenerse fuera del alcance de los niños. Si fueran ingeridas, consulte a un médico inmediatamente.

¡Listos!

La Figura 1, en la portada, muestra un juego armado y listo para 3 jugadores. Échale una mirada mientras armas tu propio juego.

El tablero: Abre el tablero y colócalo sobre una superficie plana. ¿Estás viendo todas las cosas lindas que tiene Blue en su habitación? Los objetos que ves también aparecen en las fichas y las tarjetas.



Las fichas: Voltea todas las fichas con diario hacia arriba y mézclalas, luego coloca una ficha en cada espacio del tablero.



Las tarjetas: Mezcla las tarjetas, luego reparte 3 a cada jugador con el objeto hacia arriba. Coloca las que sobran fuera del juego.

Échale una mirada a tus 3 tarjetas: durante el juego, tratarás de encontrar la ficha que haga juego con el objeto en cada tarjeta.

La ruleta: Coloca la ruleta cerca del tablero de juego, donde todos los jugadores puedan alcanzarla.

Blue y su almohada: Mueve el interruptor ON/OFF (debajo de la almohada de Blue) a la posición ON. Coloca a Blue en su almohada como se muestra en la Figura 3. Colócalos en el centro del tablero de juego. ¡Ahora estás listo para jugar!

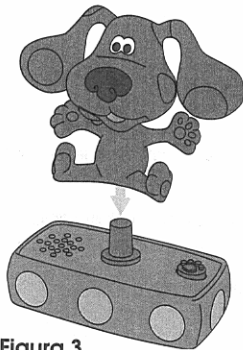


Figura 3

Sobre los juegos

El juego *La Habitación de Blue - Juego que Habla* está diseñado para ayudar a su niño a desarrollar las habilidades de combinación de colores y objetos de una manera interesante y divertida. "Estoy Mirando" es el juego principal, ¿pero no sería divertido acaso personalizar el juego y acomodarlo a las habilidades y la edad de su hijo? Antes de jugar tu primer juego, mira *Variaciones del Juego* en la página 4. Esta sección presenta juegos y actividades para principiantes, además de otros juegos más retadores y avanzados. Con estas opciones, *usted* puede escoger el juego que más disfrutará su hijo. También puede variar el juego para que crezca con su hijo, o simplemente mantenerlo como una divertida experiencia.

¡Juguemos a "Estoy Mirando"!

Para comenzar el juego, presiona la cabeza de Blue. La perrita dirá: "Hi, you!" (¡Hola!) y presentará el juego. Luego te dirá que le presiones la cabeza cuando estés listo para jugar.

El jugador vestido con ropa que tiene más azul comienza. (Como sabrás, ese es el color favorito de Blue). Si nadie lleva azul, el jugador más joven comienza. El juego continúa hacia la izquierda.

En Tu Turno

En cada uno de tus turnos, sigue estos 3 pasos descritos abajo.

- 1. Gira la ruleta.** La flecha apuntará a un área en la habitación de Blue: Doodleboard (Tablero de Garabatos), Boogie-Woogie, Silly Seat (Divertida Silla) o Dress Up Chest (Baúl con Disfraces). Mira la Figura 1 para las áreas en el tablero. Si la flecha de la ruleta apunta a una línea, gírala otra vez.
- 2. Presiona la cabeza de Blue.** Ella anuncia un color (azul, verde o rojo), o dice: "Wild" ("Comodín") (cualquier color). Escoge un espacio del tablero de dicho color en el área que apuntó la flecha. (Ver Figura 4 para ejemplo.) Si Blue dice: "Wild" ("Comodín") escoge cualquier espacio en el tablero. Voltea la ficha en ese espacio con el objeto hacia arriba, si es que no está ya boca arriba. *Nota:* Más adelante en el juego, es posible que no haya más fichas en los espacios de colores mencionados en el área que sacaste cuando giraste la ruleta. Si esto sucede, ¡lástima! Tu turno termina sin mirar ninguna ficha.
- 3. Mira a ver si hiciste una combinación.** Mira el objeto en tu ficha. ¿Combina con algún objeto en las tarjetas que tienes?

- **¡Una combinación!** Si haces una combinación, ¡bravo por tí! Coloca la ficha en la tarjeta correspondiente. Ahora le toca el turno al próximo jugador.
- **¡Sin combinación!** Si no hiciste combinación, ¡que tengas más suerte en la próxima jugada! Deja la ficha con el objeto boca arriba en su espacio. Ahora es el turno para el próximo jugador.

Colecciona la Ficha Llave para ganar



Esta ficha especial te muestra la llave para la rocola de Blue. Es la única ficha sin tarjeta para combinar; y la razón es porque tú la recoges *después* que hayas encontrado las 3 fichas que combinen con tus 3 tarjetas. ¡El afortunado jugador que la recoja gana el juego!

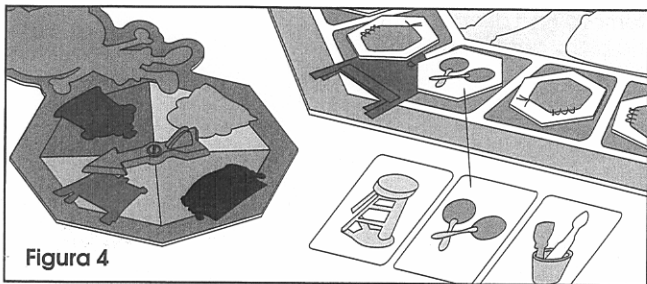


Figura 4
La ruleta te dio el área Doodleboard (Tablero de Garabatos), luego presiona la cabeza de Blue. Ella dice: "Green!" ("Verde!") Mira la ficha en cualquiera de los dos espacios verdes. ¡Encontraste las maracas! Coloca la ficha en tu tarjeta.

Si encuentras la ficha llave antes de hacer tus combinaciones, déjala con el objeto boca arriba en su espacio. Después de hacer todas tus combinaciones, sigue jugando. Si en tu turno, la ficha llave se encuentra en el color anunciado del área que sacaste en la ruleta (o si Blue dice: "Wild!"), puedes recogerla, ¡y ganas el juego! Presiona el botón con pata impresa en la almohada de Blue, y la perrita dirá: "You're the winner!" (¡Eres el ganador!)

Otras maneras de jugar

Para aumentar o bajar el nivel de dificultad del juego para tu niño, prueba estas variaciones, o combina las variaciones para hacer tu propio juego.

ACTIVIDADES Y JUEGOS PARA PRINCIPIANTES

- **¡Solo Blue y tú!** En este simple juego de combinación de colores, no se utiliza la ruleta, así que las áreas del tablero no forman parte del juego. En tu turno, solo presiona la cabeza de Blue para escuchar qué color dice; luego mira una ficha en *cualquier* espacio del tablero del color anunciado. (Así como en el juego Estoy Mirando, "Wild" significa cualquier espacio de cualquier color.) Las demás reglas son las mismas como en el juego Estoy Mirando.
- **Actividad de combinación de objetos.** Esta actividad de introducción utiliza solo las fichas y el tablero. Voltea todas las fichas con diario boca arriba y mézclalas. En tu turno, toma una ficha, encuentra el objeto que combina con ésta en el tablero, y coloca la ficha con el objeto boca arriba en el objeto. Se continúa hasta que todas las fichas hayan sido combinadas. Ahora los jugadores estarán familiarizados con los objetos en la habitación de Blue antes jugar el juego original.

JUEGOS RETADORES

- **Juego de Memoria.** Juega "Estoy Mirando" con esta variante: reemplaza las fichas que no combinan y colócalas en sus espacios con diario boca arriba. En este juego, los jugadores deben recordar dónde están sus fichas (y la ficha llave).
- **Tarjetas extras.** Juega "Estoy Mirando" dándole a cada jugador 4 ó 5 tarjetas para combinar, en vez de 3. Las tarjetas extras pueden ser también una buena manera de equilibrar los juegos cuando los jugadores difieren en edad; los jugadores con más edad pueden tener más tarjetas para combinar, mientras que aquellos más jóvenes juegan con menos.

DECLARACION DE LA COMISION FEDERAL DE COMUNICACIONES (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 CFC (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 felices de escuchar sus preguntas o comentarios sobre este juego. Escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin costo).

La filosofía *Juega y Aprende* de Nick Jr. ha revolucionado la televisión para niños. Nuestros programas estimulan la reflexión, la resolución de problemas, el buen manejo de las habilidades cognitivas y el desarrollo de la autoestima por medio del juego. El cuidado, el compromiso y la calidad que le ponemos a los programas Nick Jr. también se lo damos a nuestros productos. Cuando sus niños juegan con Nick Jr. ¡están jugando para APRENDER!

© 2004 Viacom International Inc. Todos los derechos reservados.

Nickelodeon, Nick Jr., La Habitación de Blue, y todo lo relacionado con los tífiles, logotipos y personajes son marcas registradas de Viacom International Inc.

The HASBRO, MILTON BRADLEY and MB names and logos are © & © 2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM and ® denote Reg. US Pat. & TM Office. 41693

HASBRO.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS



No es conveniente para niños menos de 3 años debido a piezas pequeñas - riesgo de sofocamiento.