

CHICKEN LIMBO®

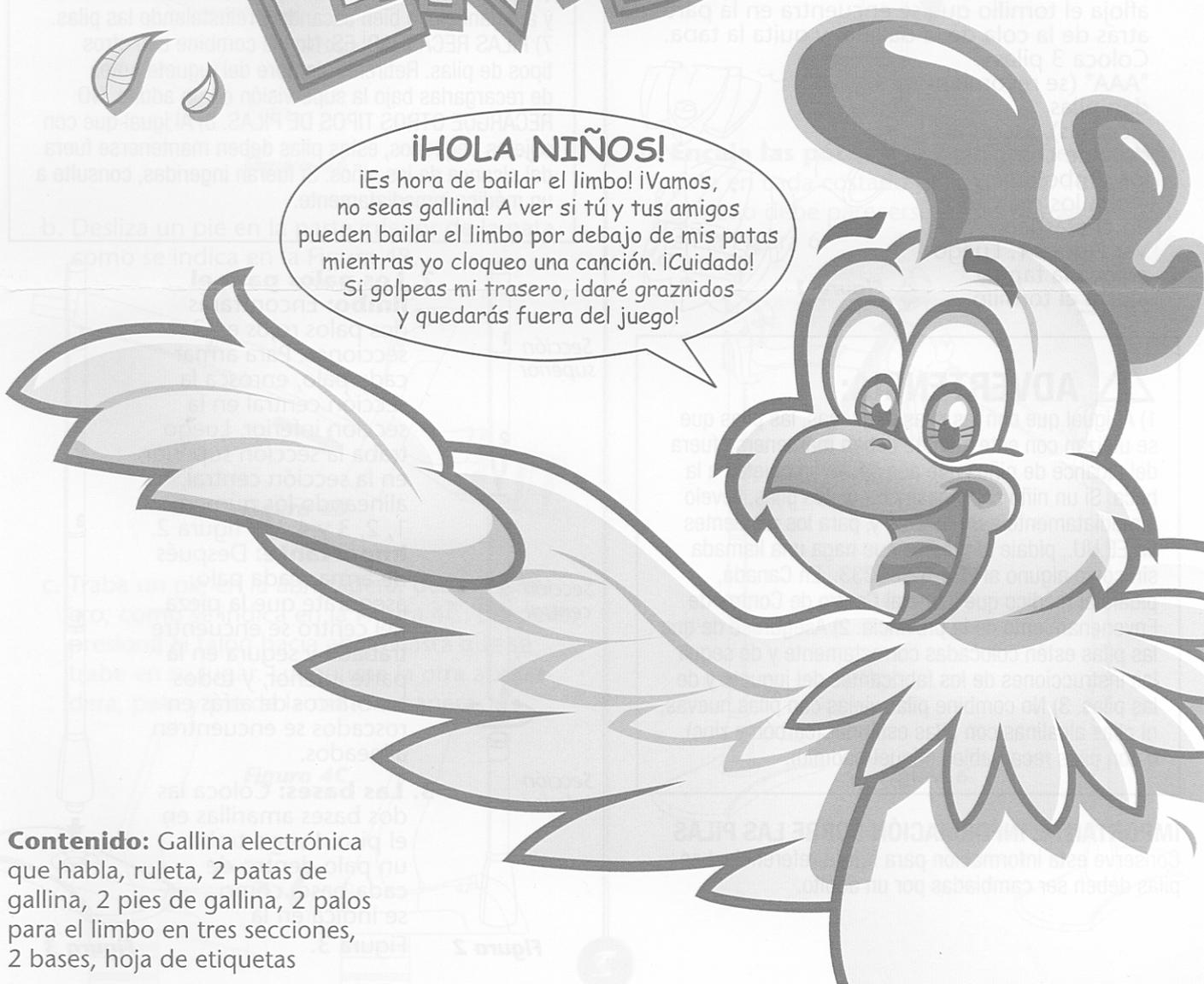
PARA 2 O MÁS
JUGADORES

EDAD 4+

¡HOLA NIÑOS!

¡Es hora de bailar el limbo! ¡Vamos,
no seas gallina! A ver si tú y tus amigos
pueden bailar el limbo por debajo de mis patas
mientras yo cloqueo una canción. ¡Cuidado!
Si golpeas mi trasero, idaré graznidos
y quedarás fuera del juego!

Contenido: Gallina electrónica
que habla, ruleta, 2 patas de
gallina, 2 pies de gallina, 2 palos
para el limbo en tres secciones,
2 bases, hoja de etiquetas





ARMADO

Saca las piezas del juego de la bolsa plástica y deshazte de la bolsa.

Coloca las etiquetas: Aplica las etiquetas de la boca y los ojos a la gallina. Mira las ilustraciones en la caja para su ubicación.

- Las pilas:** Requiere 3 pilas (1.5V) "AAA" o LR03 (no incluidas). Se recomiendan pilas alcalinas. Requiere un destornillador en cruz (no incluido) para colocar las pilas. Para colocar las pilas, afloja el tornillo que se encuentra en la parte de atrás de la cola de la gallina. Quitale la tapa. Coloca 3 pilas "AAA" (se recomiendan pilas alcalinas), asegurándote de combinar los símbolos + y - con los marcados en el plástico. Ver Figura 1. Luego coloca la tapa y ajusta el tornillo.

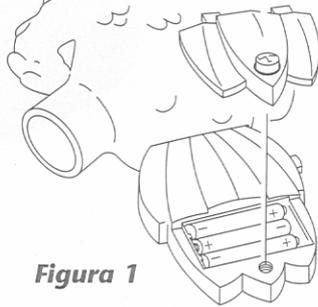


Figura 1

⚠️ ADVERTENCIA:

1) Al igual que con las pilas pequeñas, las pilas que se utilizan con este juguete deben mantenerse fuera del alcance de niños que aún se lleven objetos a la boca. Si un niño se tragase una de las pilas, llévelo inmediatamente a un médico y, para los residentes en EE.UU., pídale al médico que haga una llamada sin costo alguno 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 juguete y de las pilas. 3) No combine pilas viejas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón y zinc), o con pilas recargables (níquel-cadmio).

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

Conserve esta información para futura referencia. Las pilas deben ser cambiadas por un adulto.

⚠️ 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 compartimento 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.

2. Los palos para el limbo:

Encontrarás dos palos rojos en 3 secciones. Para armar cada palo, enrosca la sección central en la sección inferior. Luego traba la sección superior en la sección central, alineando los números 1, 2, 3 y 4. Ver figura 2.

Importante: Después de armar cada palo, asegúrate que la pieza del centro se encuentre trabada y segura en la parte inferior, y todos los orificios de atrás enroscados se encuentren alineados.



Figura 2

3. Las bases: Coloca las dos bases amarillas en el piso. Luego traba un palo dentro de cada base, como se indica en la

Figura 3.



Figura 3

4. Las patas y los pies: Para este paso necesitarás las dos patas naranjas, los dos pies naranjas y las dos abrazaderas rojas. Une un pie a cada pata como se indica:

a. Desliza una abrazadera en el extremo de cada pata, como se indica en la Figura 4A.

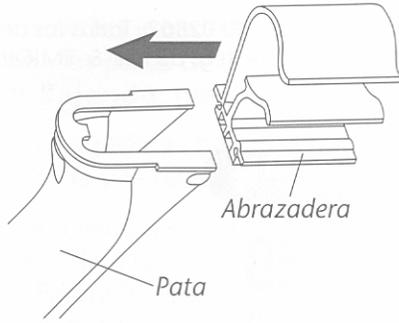


Figura 4A

b. Desliza un pie en la parte inferior de la pata, como se indica en la Figura 4B.

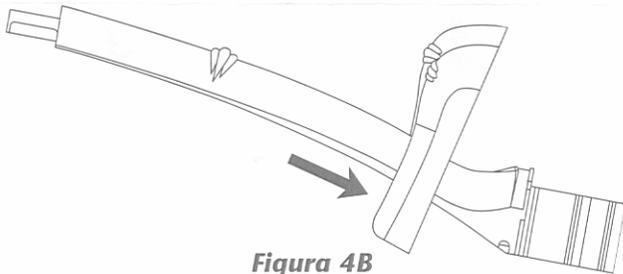


Figura 4B

c. Traba un pie en la abrazadera, dedos primero, como se indica en la Figura 4C. Después, presiona el talón hacia abajo hasta que se trabe en su lugar. Luego une la otra abrazadera, pata y pie de la misma manera.

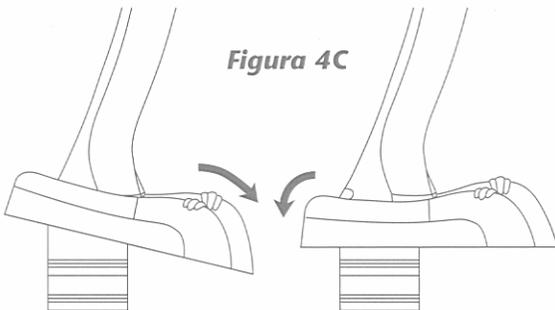


Figura 4C

5. Encaja las patas en los palos:

Desliza hacia abajo una pata con abrazadera en cada palo hasta que se detenga en el número 1. Ver Figura 5. Une la otra pata al otro palo de la misma manera.

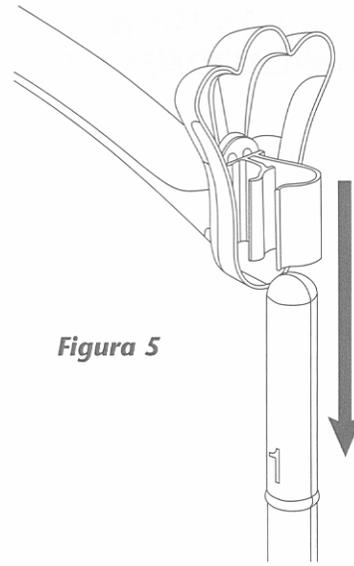


Figura 5

6. Encaja las patas a la gallina: Desliza cada pata en cada costado de la gallina. Tu juego armado debe parecerse a este que se muestra en la Figura 6.

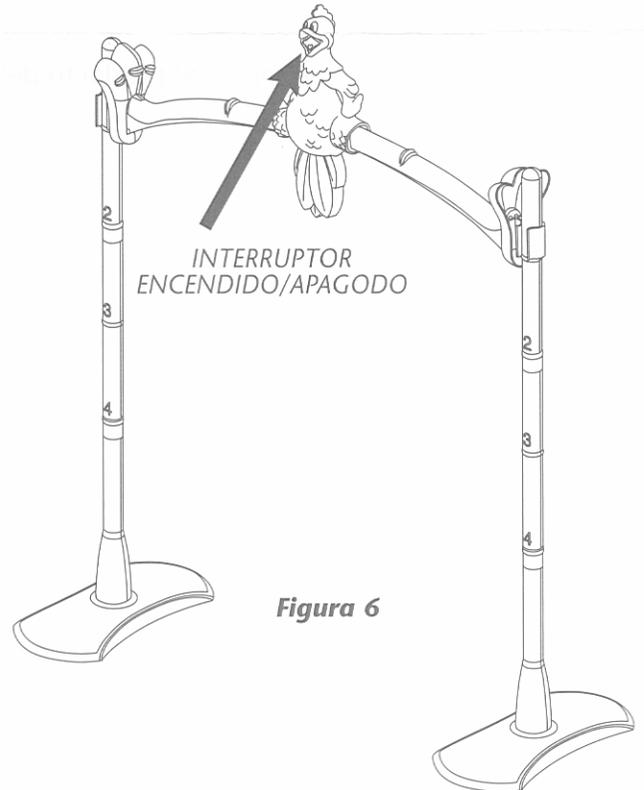


Figura 6



CÓMO JUGAR

El objetivo del juego es bailar limbo por debajo de la gallina sin golpearla. Si la golpeas, quedas fuera del juego... ¡pero no por mucho tiempo! ¡Todos llegarán a bailar el limbo una y otra vez! Aquí explicamos cómo se juega:

1. Presiona la etiqueta en el pico de la gallina para poner en marcha el juego.
2. Escoge a un jugador para que gire la ruleta. Ese jugador anuncia al resto de los jugadores sobre qué posición de limbo se detuvo la flecha.

Estilo libre: Cada vez que la flecha señala una línea entre dos posiciones de limbo, ¡puedes bailar limbo en estilo libre! Escoge una de las seis maneras de bailar limbo, ¡o inventa tu propio baile!

¡SEIS MANERAS DE BAILAR LIMBO!

Existen seis diferentes maneras de pasar por debajo de la gallina. Tendrás que doblarte, agacharte o torcerte para hacerlo con éxito.



Clásico Limbo:
Mucha diversión ¡te doblarás para atrás para hacerlo!



Hacia adelante:
Simplemente camina hacia adelante, pero ¡no se te olvide agacharte!



Hacia atrás:
Tendrás que caminar hacia atrás pero te doblas hacia adelante.



Como cangrejo:
Coloca tu espalda en el piso y camina como un cangrejo.



Gateando:
Con las manos y las rodillas (¡y la barriga, si te toca!).



Como gallina:
Dobla las rodillas y aletea con los brazos como una gallina.

3. Todos hacen una fila enfrente de la gallina.
4. El primer jugador de la fila empuja la cola de la gallina hacia atrás hasta que ella empiece a cantar.
5. El primer jugador se coloca en la posición señalada en la ruleta y trata de bailar limbo por debajo de la gallina sin golpearla para no quedar "fuera". Uno por uno, cada jugador en fila intenta hacer lo mismo. Ver Figura 7.

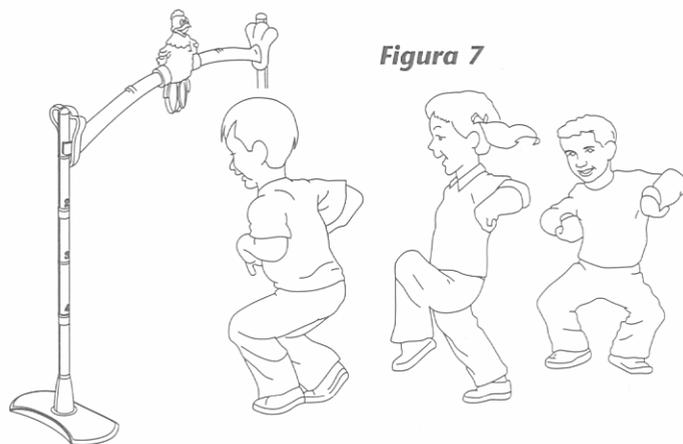


Figura 7

"Fuera" del juego: Si golpeas fuerte a la gallina la harás dar graznidos, ella dará graznidos fuertes por unos segundos y dirá "Gotcha!" (¡Te agarré!) y luego se detendrá (ver Figura 8). Lo siento — ¡estás fuera del juego por ahora!



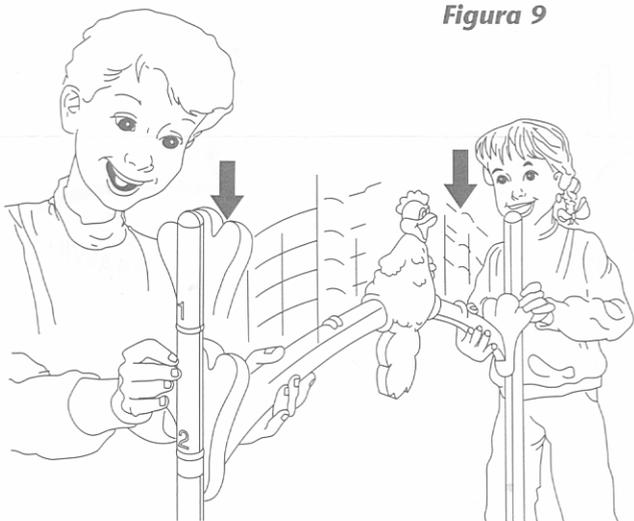
Figura 8

Para restablecer el juego, el próximo jugador en fila empuja la cola hacia atrás hasta que comience a cantar. El juego continúa mientras que cada jugador pasa por debajo de la gallina en la posición que lo indica la ruleta (o estilo libre). Después de que todos los jugadores hayan pasado por debajo de la gallina o que estén "fuera", esto es lo que sucederá:

- Si algunos de los jugadores están todavía en el juego, baja las patas de la gallina al siguiente nivel. Ver **Bajando**, más abajo.
- Si *todos* los jugadores han quedado "fuera", el juego termina y la gallina ha ganado.

Bajando: Al mismo tiempo, otro jugador y tú deslizan a la gallina hacia abajo al Nivel 2, como se indica en la Figura 9. Todos juegan otra vez, ¡así que prepárense para bailar el limbo más abajo!

Figura 9



Después de que todos hayan completado su turno, y si alguno lo hizo con éxito, entonces baja la gallina otra vez al siguiente nivel. ¡Ten cuidado, pues es muy difícil bailar limbo en los niveles 3 y 4!



CÓMO GANAR

Puede haber más de un ganador. Cualquier jugador que haya bailado limbo por debajo de la gallina en los 4 niveles gana. (Recuerda, si *todos* los jugadores han quedado "fuera", cualquiera sea el nivel, ¡la gallina gana!)

LIMBO DESAFÍO

Se juega como está descrito arriba, con la excepción de que si golpeas fuerte a la gallina la harás dar graznidos, quedarás fuera del juego por completo. ¡El último jugador en quedar en el juego gana!

Si más de un jugador pasa con éxito los 4 niveles de limbo por debajo de la gallina, tendrán entonces un desafío. Continúen girando la ruleta y bailando limbo hasta que quede un solo ganador. Como en el juego normal, si ninguno tiene éxito, ¡la gallina gana!

¿ACABASTE DE JUGAR?

Presiona la etiqueta en el pico de la gallina para apagar el juego. Para que todas las piezas quepan en la caja, haz lo siguiente:

1. Desliza los pies de la gallina hacia arriba de los palos para sacarlos y luego retira ambas patas del cuerpo.
2. Levanta los palos de las bases. Saca la pieza superior de cada palo y luego desenrosca la pieza del centro con la de abajo.
3. Levanta cada pie, con el talón primero, de las patas. Luego, coloca las piezas del juego en la caja.

DECLARACIÓN DE LA COMISIÓN 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 para 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 para 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. Los clientes de Estados Unidos favor escribir a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin costo alguno). Los clientes canadienses favor escribir a: Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada, J4G 1G2. Los clientes europeos favor escribir a: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD, o a nuestro teléfono para ayuda al: 00 800 2242 7276.

© 2005 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados. TM & ® denote Reg. US Pat. & TM Office. 42326

