

CONTENIDO

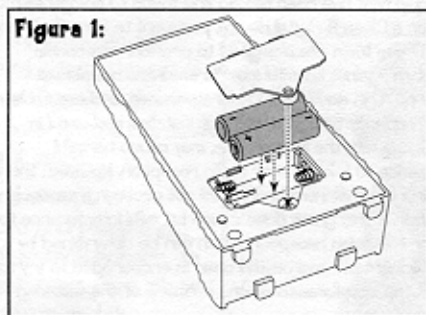
Tablero de juego, fondo de granja, rampa de granja plástica, 11 cubiertos plástico de parvas de paja, 11 bases plásticas para las parvas de paja, 10 peones de animales bebé (2 de cada uno de los 5 animalitos), 1 peón de granjero, 5 peones de Mamá animalito.

CÓMO ARMARLO

Cuidadosamente separe el tablero, el fondo de la granja, los peones de animales y el granjero de las hojas con las piezas de cartón. Remueva y descarte el cartón de los cuatro agujeros en el tablero y el fondo.

BATERÍAS

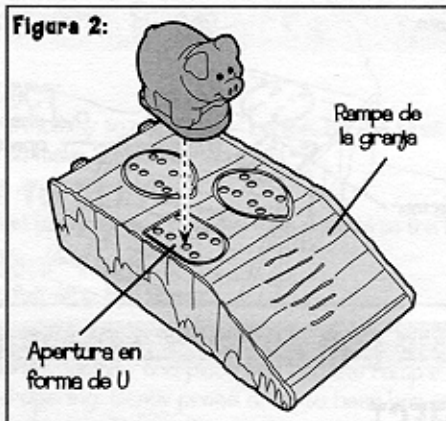
Coloque las baterías: Afloje el tornillo en el compartimiento de la batería, localizado en la parte inferior de la rampa de la granja y quite la tapadera. Inserte 2 baterías AA (recomendamos que sean alcalinas), asegurándose que los símbolos + y - queden alineados con las marcas en el plástico. Coloque la tapadera nuevamente y apriete el tornillo. Vea la Figura 1.



Pruebe las baterías: Coloque la rampa de la granja con el lado correcto hacia arriba. Coloque a la mamá del animalito en la apertura en forma de U de la rampa, como lo muestra la Figura 2. Presione suavemente a la mamá del animalito. No la mantenga presionada. Debería poder escuchar el llamado de la mamá a su cría. Si no lo escucha, sus baterías pueden estar muy débiles o instaladas incorrectamente. Revise las baterías y pruebe otra vez.

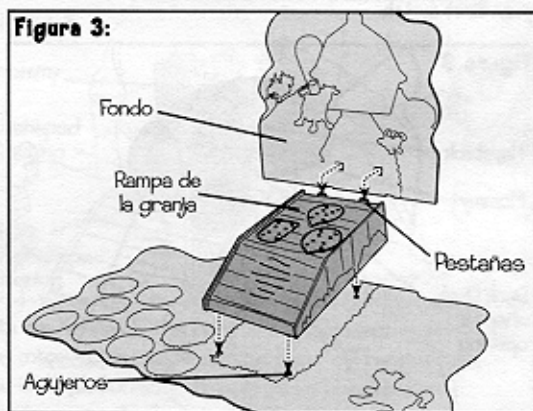
PRECAUCIÓN: PARA EVITAR QUE LA BATERÍA SE DERRAME

1. Asegúrese de colocar las baterías correctamente y siempre siga las instrucciones del juego y del fabricante de la batería.
2. No combine baterías viejas con baterías nuevas, o alcalinas, estándares (carbono-zinc), o recargables (níquel-cadmio).
3. Siempre quite del producto las baterías débiles o muertas.



COLOCACIÓN

Coloque la rampa de la granja en los 4 agujeros en el tablero de juego y una el fondo a las 4 pestañas en la parte trasera de la rampa, como muestra la Figura 3.



Inserte firmemente a cada peón de animal bebé y al peón del granjero en su propia base de la parva de paja. Vea la Figura 4. **Importante:** Cada base tiene nombre para cada animalito bebé y el granjero (LECHÓN, POLLUELO, CORDERO, POTRO, BECERRO, GRANJERO). Asegúrese de parejar cada base con el peón correcto.

Cubra los peones de animalitos bebé con las parvas de paja plásticas. Vea la Figura 4. **NOTA** Tendrá una parva de paja de sobra. Retírela a un lado.

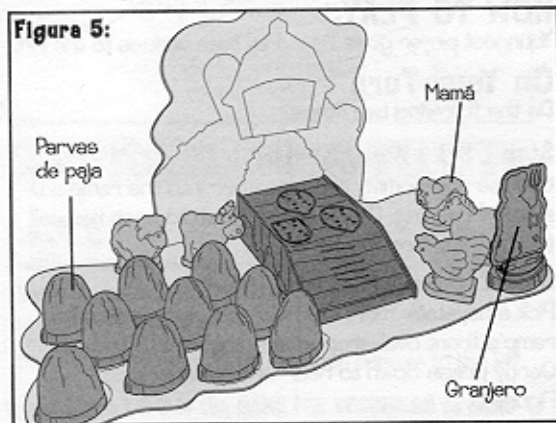
Mezcle las parvas de paja y colóquelas en el tablero. También, coloque a las mamás y al granjero en el tablero como lo muestra la Figura 5.



¡Escuche los sonidos!

Antes de jugar, querrá aprender el sonido especial de

cada animal al seguir los Pasos 1 y 2 en el JUEGO PARA PRINCIPIANTES. Aunque los animalitos bebés hacen ruidos similares a los de su mamá, son un poco diferentes. Escuche el sonido que hace cada mamá y cada bebé. Una vez usted sepa cuál bebé es pareja de cuál mamá, ¡ya estará listo para jugar!



JUEGO PARA PRINCIPIANTES

OBJETIVO

Una a cada mamá con uno de sus bebés. ¡Sea el primer jugador en hacer 2 parejas y gane!

CÓMO JUGAR

El jugador más joven juega primero. Continúan jugando hacia la izquierda.

En su turno

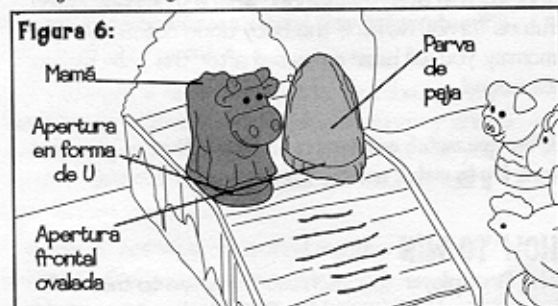
Haga los siguientes dos pasos:

Paso 1. ¡Elija una mamá y escuche!

Elija a cualquier mamá y colóquela en la apertura en forma de U de la rampa. ¡Presiónela suavemente para escucharla llamar a su cría! Vea la Figura 6.

Paso 2. ¡Elija una parva de paja y escuche!

Elija una parva de paja del campo y colóquela en la apertura frontal ovalada de la rampa, junto a la mamá. ¡Presione suavemente para escuchar quién se esconde debajo! Vea la Figura 6.



• ¡Es mi mamá! Si el bebé en la parva de paja pertenece a la mamá, usted ha formado una pareja y escuchará una parte de la canción de Old MacDonald! (Para interrumpir la canción, presione suavemente la

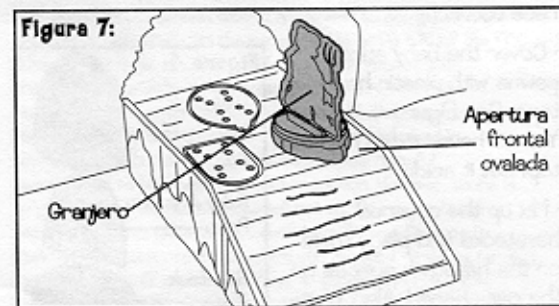
parva de paja una segunda vez.) Descubra la parva de paja para ver al bebé y coloque a la mamá y a su bebé cerca de usted. Su turno ha terminado.

• ¡Esa no es mi mamá! Si el bebé en la parva de paja no suena como la mamá, no acertó con la pareja. No descubra la parva de paja. Regrese la parva de paja y la mamá a donde los encontró en el campo. Su turno ha terminado. (Recuerde dónde está el bebé para futuros turnos!) **NOTA:** Si el bebé no es pareja con la mamá, escuchará un cencerro después que el bebé haga su sonido.

Después que haga pareja de una mamá con su bebé, en su siguiente turno, intente hacer pareja de otra mamá con su bebé para ganar!

CÓMO GANAR

El primer jugador que una a dos mamá con sus bebés gana! Tome a Old MacDonald, colóquelo en la apertura frontal ovalada como muestra la Figura 7 y suavemente presione. Ahora únase a la canción de Old MacDonald al cantar esta popular canción infantil. **NOTA:** Para interrumpir la canción, suavemente presione a Old MacDonald una segunda vez.



JUEGO PARA JUGADORES AVANZADOS

OBJETIVO

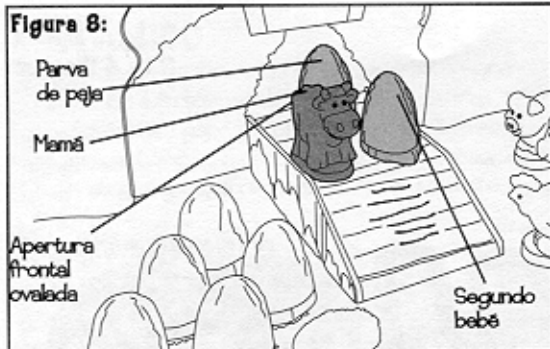
Unir a la mamá con sus dos bebés. ¡Sea el primer jugador en hacer esas 2 parejas y gane!

CÓMO JUGAR

El jugador más joven juega primero. Continúan jugando hacia la izquierda.

Siga los Pasos 1 y 2 en JUEGO PARA PRINCIPIANTES para hacer su primera pareja.

1. Cuando escuche una parte de la canción Old MacDonald, ha encontrado la pareja. No descubra la parva de paja. Coloque el bebé cubierto con la parva de paja detrás de la mamá en la rampa, como lo muestra la Figura 8. Inmediatamente después intente encontrar al otro bebé de esa misma mamá! **NOTA IMPORTANTE:** Para interrumpir la canción, presione suavemente la parva de paja una segunda vez. También tendrá que presionar a la mamá una segunda vez antes de elegir al segundo bebé.



2. Si usted encuentra una segunda pareja, reúna a la mamá con sus dos bebés (por ejemplo, podría encontrar a la oveja mamá con sus dos corderitos) y colóquelos cerca de usted. Descubra ambas parvas de peja para ver a los bebés. Su turno ha terminado.

3. Si no encuentra la segunda pareja, regrese los 3 animalitos al tablero de juego e intente de nuevo en su próximo turno.

Después de haber encontrado los dos bebés de una mamá, en su siguiente turno, intente unir a otros dos bebés con otra mamá para ganar!

CÓMO GANAR

El primer jugador en unir dos parejas de bebés con sus mamás gana! Tome a Old MacDonald, colóquelo en la apertura frontal ovalada como muestra la Figura 7 y suavemente presione. Ahora únase a la canción de Old MacDonald al cantar esta popular canción infantil. **NOTA:** Para interrumpir la canción, suavemente presione a Old MacDonald una segunda vez.

ALMACENAMIENTO

Retire el fondo de la rampa de la granja. Coloque de nuevo todos los contenidos en la caja y cierre la tapadera para su fácil almacenamiento.

PROBLEMAS

Si el juego no funciona correctamente, retire y coloque nuevamente las baterías. Si el problema sigue, cambie las baterías por baterías nuevas.



DECLARACIÓN FCC

Este equipo ha sido probado y se ha comprobado que cumple con los requerimientos para un aparato digital Clase B, en lo que a la Parte 15 del Reglamento FCC respecta. Estos requerimientos están diseñados para proporcionar protección aceptable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de frecuencia de radio y, si no es instalado y utilizado según las instrucciones, podría causar interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo que podrá determinarse al encender y apagar el aparato. Instamos al usuario a intentar corregir la interferencia con una o más de las siguientes medidas:

- Reoriente o coloque en otro lugar la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Consulte con el distribuidor o con un técnico experimentado en radio / TV y solicite su ayuda.

Nos alegrará escuchar sus preguntas o comentarios acerca de este juego. Escriba a:

Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin recargo).

Clientes canadienses por favor escriban a: Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6.



Los nombres HASBRO, MILTON BRADLEY y MB, logos y estas reglas son © y ©2002 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados. IMPRESO EN EE.UU. 40734-1

MYFIRSTGAMES.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

