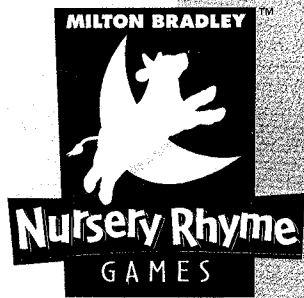


THERE'S ALWAYS TIME FOR A NURSERY RHYME!

Now the songs and rhymes you remember can be your child's favorite games!
They're simple to set up, easy to learn, and take only a few minutes to play.
Try them all!



- Bingo is His Name-O™
- Old MacDonald Had a Farm™
- Wee Little Piggies™
- The Wheels on the Bus Game®
- Itsy Bitsy Spider™
- Baa Baa Black Sheep™



40711-I

M
MILTON
BRADLEY



HASBRO.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

PROOF OF PURCHASE



Row Row Row
Your Boat™
Game

40711



ROW ROW ROW YOUR BOAT™ GAME



Storybook & Game Rules

The Story

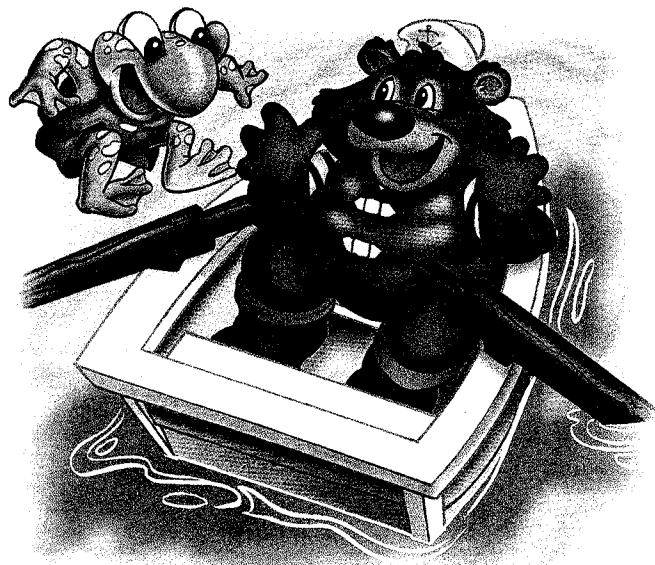
The furry brown bear had been rowing his boat all morning. Now he was tired, and far from home. "How will I ever get back?" he sighed.



El Cuentos

El oso pardo peludo remó su barquito toda la mañana. Ahora estaba cansado, y muy lejos de su hogar. "¿Cómo voy a regresar?" él se preguntó.

Just then, a little green frog hopped into the boat.
"Hey there, brown bear!" he said. "I'll help you row your boat home!"



En ese momento, una ranita verde saltó dentro del barquito. "¡Oiga, osito pardo!" él dijo. "¡Yo te ayudaré remar el barquito a tu casa!"

The little frog pulled an oar, but he was too small to move it.
"Don't worry," he said, as the boat slowly drifted. "My friends will help!"



La ranita tiró un remo, pero él era muy pequeño para moverlo.
"No te preocupes," él dijo, mientras el barquito iba a la deriva.
"¡Mis amigos ayudarán!"

A second frog hopped aboard, then a third. They all pulled the oar,
but it still wouldn't move! Then along came a fourth frog, and ...



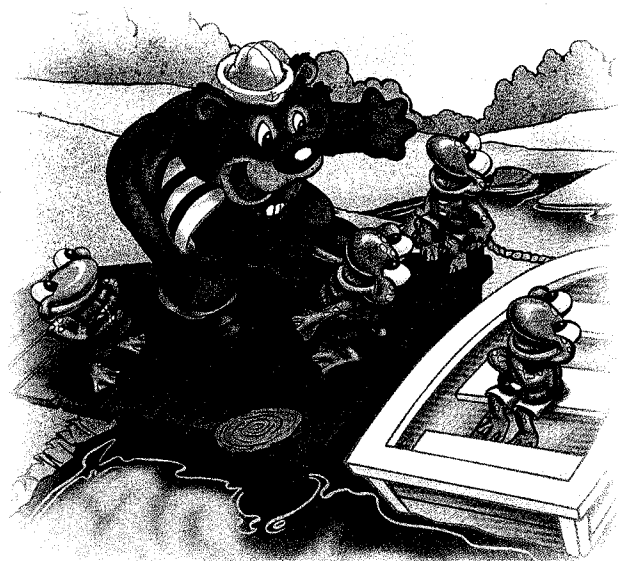
Una segunda rana saltó a bordo, después un tercero. Juntos tiraron
el remo, ¡pero aún no se movía! Luego vino una cuarta rana, y ...

... they moved the oars! "Hurray!" cried the bear. "Row! Row! Row!" sang the frogs merrily, as they rowed the boat gently down the stream.



... lograron mover los remos! "¡Hurra!" gritó el osito. "¡Rema! ¡Rema! ¡Rema!" cantaron las ranitas, remando el barquito suavemente con la corriente.

Soon, the furry brown bear was home. "You guys saved the day!" he told his new friends. "You can ride in my boat anytime!"



Al fin, el oso pardo peludo llegó a su hogar. "¡Ustedes salvaron el día!" le dijo a sus amigos nuevos. "¡Pueden viajar en mi barquito cuando quieran!"

Game Rules

FOR 2 TO 4 PLAYERS / AGES 3 AND UP

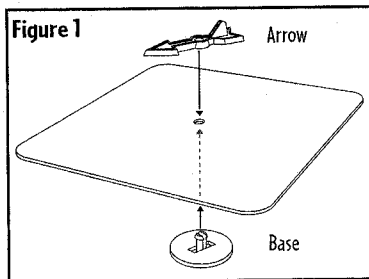
CONTENTS: Plastic bear in boat, gameboard, 4 five-piece puzzles with frames, spinner board, spinner arrow, spinner base

OBJECT: Collect puzzle pieces by moving the bear around the gameboard. To win, be the first to assemble your puzzle!

THE FIRST TIME YOU PLAY

Carefully detach the game parts from the cardboard sheets. Remove the plastic spinner arrow and base from the runner. Discard all waste.

Assemble the Spinner: Snap the spinner arrow and base together through the hole in the spinner board. See Figure 1.

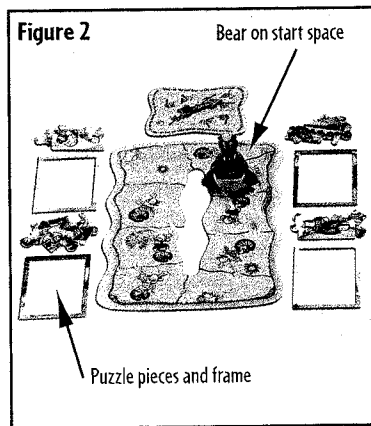


LET'S GET READY!

Place the gameboard on a flat surface. Place the bear on the START space.

Each player takes a puzzle frame and 5 puzzle pieces with the same color backs. Place any extra puzzle frames and pieces out of the game.

Figure 2 shows a 4-player game set up and ready to play.



LET'S PLAY!

The youngest player goes first. Play then continues to the left.

ON YOUR TURN

Spin the spinner. Then move the bear clockwise around the pond by the number of bears you spun - 1, 2 or 3 spaces. (If the arrow points to a line, spin again.)

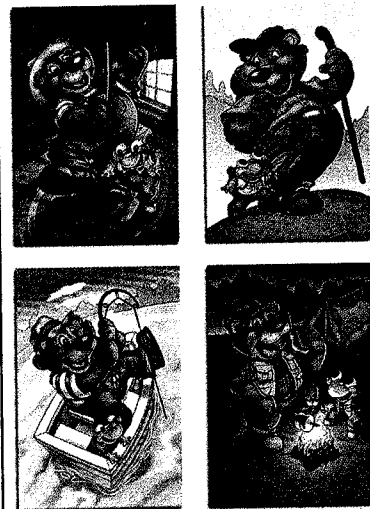
- If the bear lands on a space that shows a frog, fit one of your puzzle pieces into your frame. Now it's the next player's turn!
- If the bear lands on the SPIN AGAIN space, fit one of your puzzle pieces into the frame. Then spin again!
- If the bear lands on a plain water space, sorry! You can't fit a puzzle piece into your frame. Now it's the next player's turn!

HOW TO WIN

Keep playing until one player has completed his or her puzzle. That player wins the game. Now all of the other players get to complete their puzzles!

Figure 3 shows the 4 completed puzzles.

Figure 3



We will be happy to hear your questions or comments about this game. Write to Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll free). Canadian consumers please write to Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6.

Reglas de Juego

PARA 2 A 4 JUGADORES / EDADES 3 EN ADELANTE

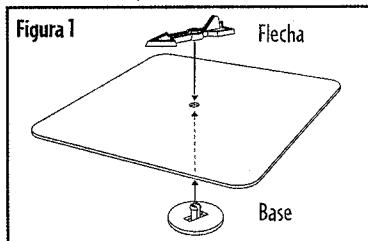
Contenido: Oso en barquito plástico, tablero de juego, 4 rompecabezas de cinco pedazos con marcos, flecha giratoria, cartulina para la flecha, base para la flecha

Objetivo: Recojer pedazos de rompecabezas al mover el osito alrededor del tablero de juego. Para ganar, ¡sea el primero en montar los 5 pedazos de rompecabezas!

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

Separa con cuidado las piezas del juego de sus hojas de cartulina. Quita la flecha giratoria y la base plástica del corredor. Desecha todas las sobras.

Montaje de la flecha giratoria: Aprieta la flecha y la base juntas a través del agujero en la cartulina para la flecha. Vea la figura 1.

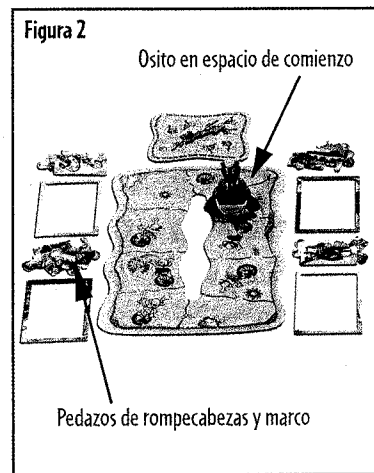


¡PREPÁRECE!

Coloca el tablero de juego en una superficie lisa. Coloca al osito en el espacio de comienzo (START).

Cada jugador toma un marco y cinco pedazos de rompecabezas con la parte trasera del mismo color. Retira las piezas restantes fuera del juego.

La figura 2 muestra un juego de 4 jugadores ya establecido y listo para jugar.



¡VAMOS A JUGAR!

El jugador más joven juega primero. El juego entonces continúa hacia la izquierda.

EN SU TURNO

Gira la flecha. Luego mueva al osito alrededor del charco según las manecillas del reloj el número de osos indicado - 1, 2 o 3 espacios. (Si la flecha cae sobre una línea, girala de nuevo.)

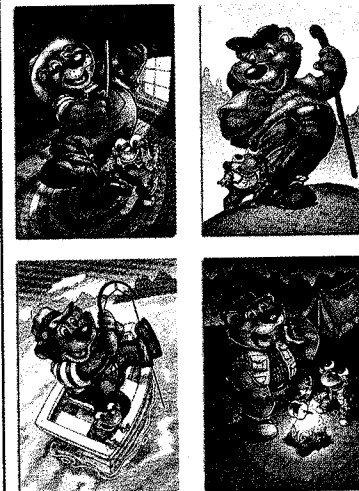
- Si el osito cae sobre un espacio que muestra una rana, coloca un pedazo de rompecabezas en tu marco. ¡Ahora es el turno del próximo jugador!
- Si el osito cae sobre el espacio **SPIN AGAIN**, coloca un pedazo de rompecabezas en tu marco. ¡Gira la flecha otra vez!
- Si el osito cae sobre un espacio de agua, ¡lo siento! No puedes colocar un pedazo de rompecabezas en tu marco. ¡Ahora es el turno del próximo jugador!

COMO GANAR

Debe seguir jugando hasta que un jugador complete su rompecabezas. ¡Ese jugador gana el juego! ¡Ahora los demás jugadores pueden terminar sus rompecabezas!

La figura 3 muestra los 4 rompecabezas ya montados.

Figura 3



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. Tfno: 888-836-7025 (llamada gratis). Los clientes de Canadá pueden escribir a: Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6.

©2002 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los Derechos Reservados. " denota oficina de Reg. de Patentes y Marcas de EEUU. IMPRESO EN EEUU.