

# Silly Soccer™

PARA 1 O MÁS  
JUGADORES

DE 3 A 6 AÑOS

## Contenidos

• Módulo electrónico • marco de 5 piezas con plataforma de 2 piezas y pedal • rampa • red de tela • o Cara del guardavalla y ojo • 2 piernas, manos y zapa-tillas • pelota • Planilla de puntaje

## Cómo armar el juego

Retire las piezas del juego de las bolsas plásticas, y deséchelas. Desprenda con cuidado la plataforma de cartón y arroje los desechos.

En el reverso de la caja, hay una foto del juego Silly Soccer. Puede que usted desee utilizarla como referencia cuando arme su propio juego.

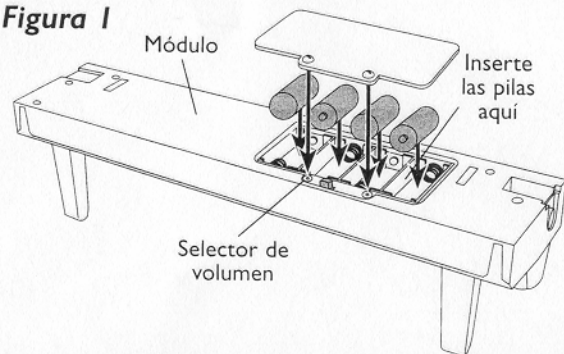


## PASO I. EL MÓDULO

**Inserte las pilas:** Dé vuelta el módulo. Afloje los dos tornillos que se encuentran en el compartimiento de las pilas y retire la tapa. Coloque 4 pilas tamaño "C" (nosotros recomendamos alcalinas) y asegúrese de que coincidan los símbolos + y - con las marcas en el plástico. Ver Figura 1.

**Configurar el volumen:** Configure el selector de volumen en ALTO (HIGH) o BAJO (LOW) (Ver Figura 1). Luego coloque nuevamente la tapa del compartimiento de las pilas y ajuste los tornillos. Por último, dé vuelta el módulo hacia arriba.

Figura 1



## ⚠ PRECAUCIÓN: PARA EVITAR QUE LAS PILAS SE AGOTEN

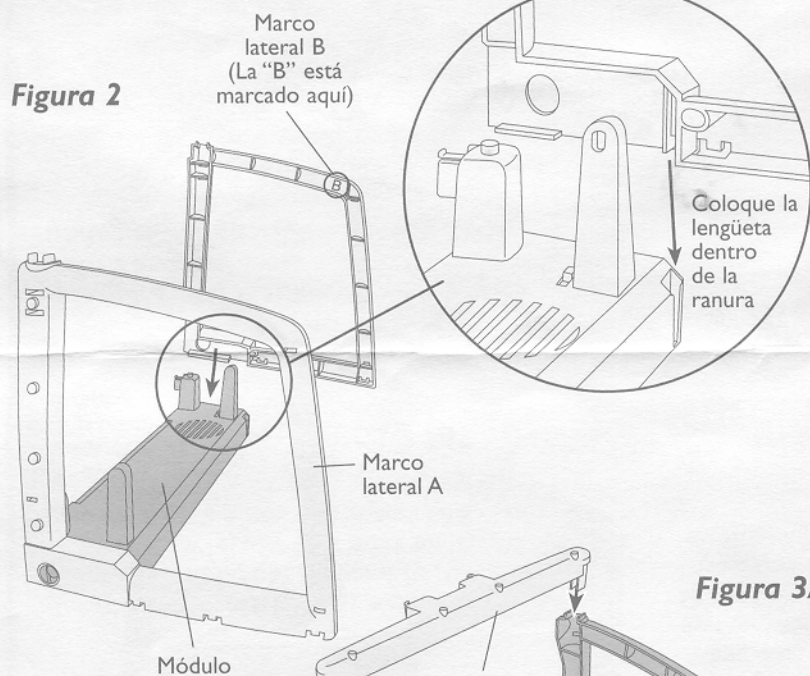
1. Asegúrese de insertar las pilas correctamente y siempre siga las instrucciones del juego y del fabricante del juego.
2. No mezcle las baterías nuevas con las usadas, o con las alcalinas, comunes (carbono-zinc) o recargables (níquel-cadmio).
3. Retire siempre las pilas debilitadas o agotadas del producto.

**A LOS PADRES:** El selector de Volumen se encuentra dentro del compartimiento para pilas, de manera tal que usted, y no su hijo, pueda controlar el mismo (¡No tiene por qué agradecerlos!)

## PASO 2. EL MARCO

**Los marcos laterales:** Deslice e inserte los marcos laterales en los costados del módulo. Dentro de los marcos, se encuentran las letras impresas. Ver Figura 2.

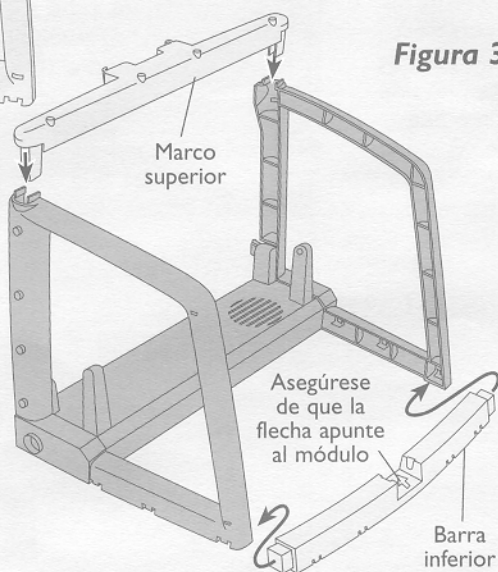
**Figura 2**



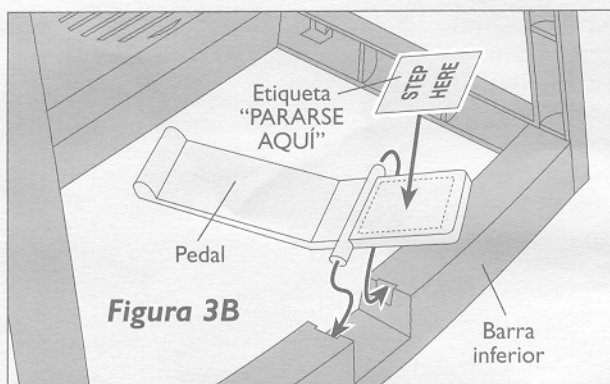
**Figura 3A**

### El marco superior y la barra inferior:

Inserte el marco superior y la barra inferior en los marcos laterales. Ver Figura 3A.

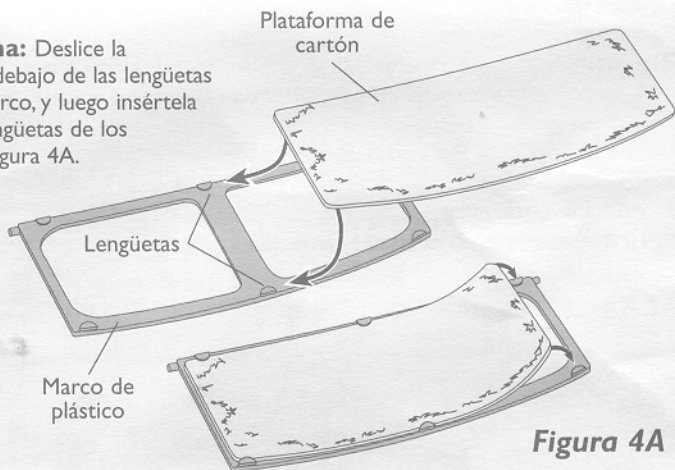


**El pedal:** Coloque la etiqueta y luego inserte el pedal en la barra inferior. Ver Figura 3B



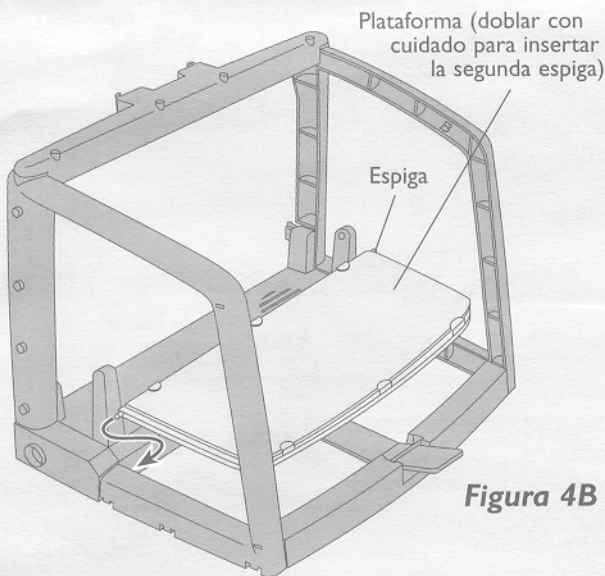
**Figura 3B**

**La plataforma:** Deslice la plataforma por debajo de las lengüetas centrales del marco, y luego insértela debajo de las lengüetas de los extremos. Ver Figura 4A.



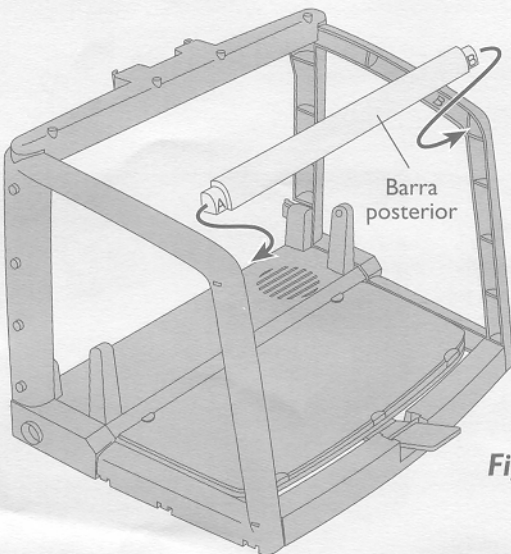
**Figura 4A**

Colocar las espigas de la plataforma en los agujeros de los marcos laterales, un lado por vez. Ver Figura 4B.



**Figura 4B**

**La barra posterior:** Inserte la barra posterior en el marco, y haga coincidir los lados A y B. Ver Figura 5. Las letras están impresas en las piezas.



**Figura 5**

### PASO 3. EL GUARDAVALLA

#### Las piernas:

Insertar las piernas en el marco. Ver Figura 6. Nota: Las partes superiores de la pierna quedan sueltas.

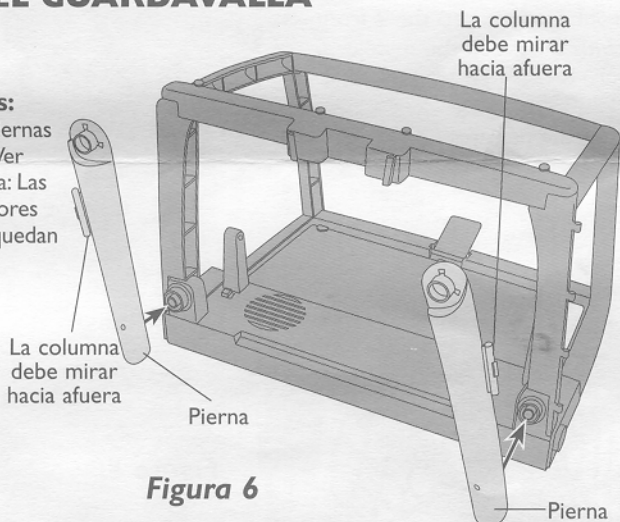
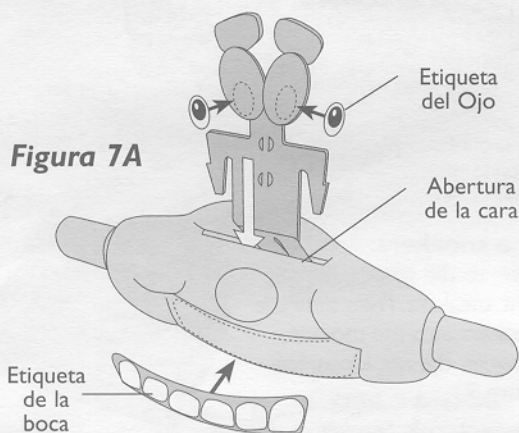


Figura 6

#### La cara y el ojo:

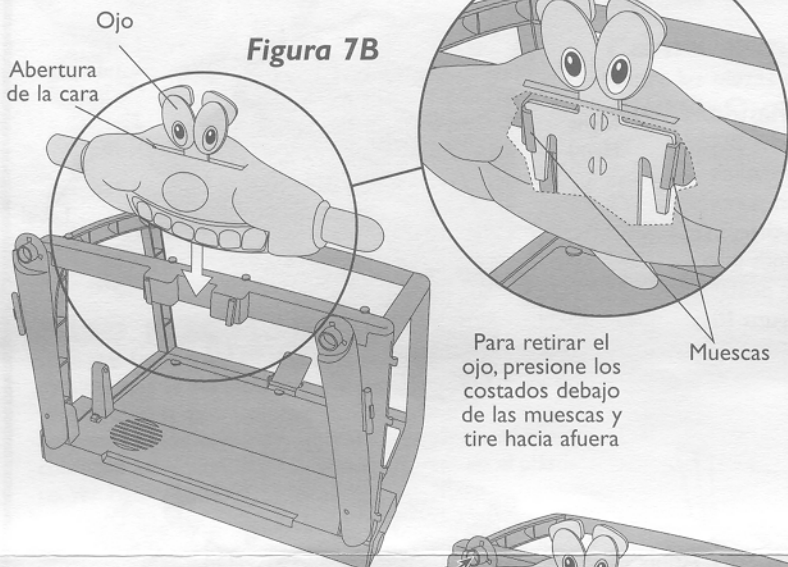
Coloque las etiquetas del ojo y de la boca y luego coloque el ojo en la abertura de la cara. Ver Figura 7A.

Figura 7A



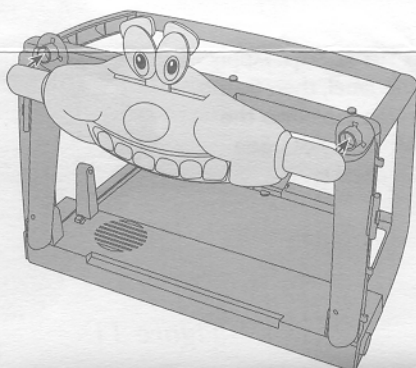
Deslice los costados del ojo hacia abajo dentro de las muescas del marco superior, hasta que haga un chasquido y quede en su lugar. Ver Figura 7B.

Figura 7B



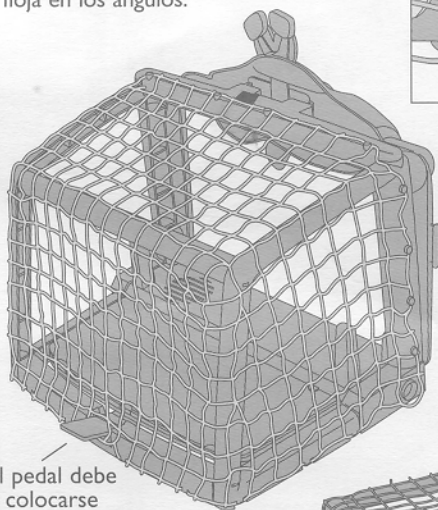
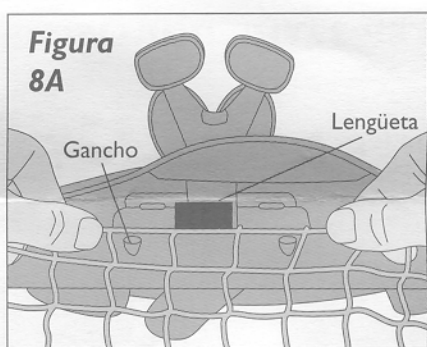
Enganche el ojo y la cara montada en las partes superiores de la pierna. Ver Figura 7C.

Figura 7C



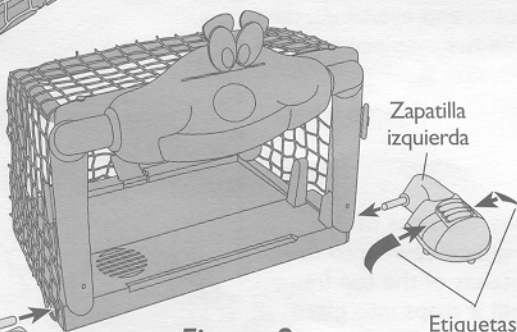
**La red:** Sostenga la red con el identificador en el frente. Enlázela en los dos ganchos posteriores con la lengüeta en el medio. Ver Figura 8A.

Luego, enlace la red alrededor del resto del marco, como se observa en la Figura 8B. Nota: La red debe quedar floja en los ángulos.

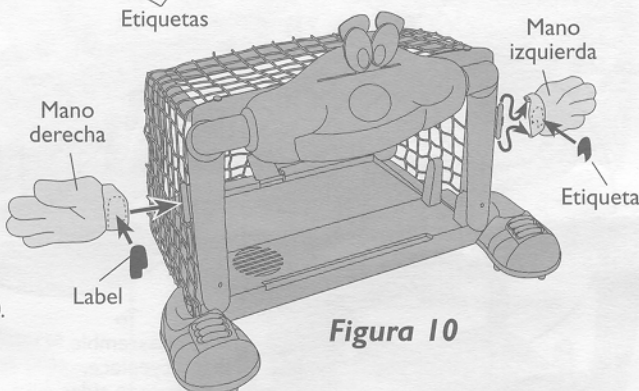


El pedal debe colocarse fuera de la red

**Las zapatillas:** Aplique las etiquetas en las zapatillas derecha e izquierda del guardavalla. Luego, deslice las zapatillas dentro del módulo, entre las vueltas de la red. Ver Figura 9.



**Las manos:** Aplique las etiquetas en las manos derecha e izquierda del guardavalla y luego inserte las manos en las columnas de las piernas. Ver Figura 10.



**La rampa:** Aplique la etiqueta y después coloque las lengüetas de la rampa en las ranuras del módulo. Ver Figura 11.

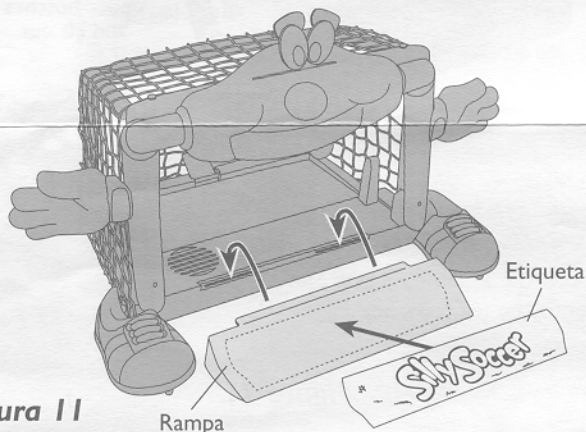


Figura 11

Rampa

Etiqueta

## CÓMO SE JUEGA

Coloque el juego en el piso. Deslice la llave ON/OFF a la posición ON. El guardavalla comenzará a moverse y a charlar ya que ¡está esperando que el juego empiece!

## JUEGO GRUPAL

Este juego sirve para 3 o más jugadores. Es un juego "todo acción", ya que cada jugador intenta patear la pelota y convertir un gol.

**Objetivo:** Ganar 1 punto cada vez que se convierte un gol. ¡El primer jugador que convierte 5 puntos gana!

**Para jugar:** Los jugadores se encuentran de pie a unos pasos del área de gol con la pelota enfrente de ellos.

**A LOS PADRES:** Los jugadores deberán pararse lo suficientemente lejos del arco que desafiarán, pero lo suficientemente cerca como para tener la posibilidad de convertir un gol. Tenga en cuenta la edad de los jugadores y su habilidad cuando decida dicha distancia

Cuando suena el silbato, ¡comienza el juego! Los jugadores patean la pelota para convertir un gol, como sucede en un juego de fútbol real.

**Cómo convertir un gol:** Cuando la pelota entra en el arco, se escuchará una chicharra. ¡Eso es un gol!

El jugador que convirtió el gol gana 1 punto. Entonces, ese jugador se para sobre el pedal, detrás del arco, para sacar la pelota. Los jugadores esperan que suene el silbato y entonces el juego continúa a medida que ellos intentan convertir goles.

Al tiempo que el juego avanza, los jugadores cuentan los puntos que han convertido o también pueden nombrar a un marcador para que lleve un registro de los puntos de cada participante. (¡Caramba, mamá! ¿ésa podrías ser tú?)

**Para ganar:** ¡El primer jugador que convierte 5 puntos gana!

## JUEGO DE EQUIPO

Intente esta variable divertida del Juego Grupal si los jugadores pueden dividirse en equipos de igual número de participantes.

**Para jugar:** Las reglas son las mismas que las que se utilizan en el Juego Grupal. Cada vez que un jugador convierte un gol, su equipo gana 1 punto. ¡El primer equipo que convierte 5 puntos gana!

## JUEGO CABEZA A CABEZA

**Para jugar:** En este juego de 2 jugadores, el jugador más joven juega en primer lugar.

Cuando sea su turno, aléjese del arco y patee la pelota. Puede patear la pelota en forma normal o ¡intentar un "tiro con trampa"!

- Si la pelota no entra en el arco, ¡es una lástima! Su turno finalizó.
- ¡Si la pelota entra en el arco, gana un punto. Ahora el otro jugador debe intentar el mismo tiro, desde la misma distancia. Si este jugador convierte un gol, también gana un punto. Así finaliza su turno.

**Para ganar:** ¡El primer jugador que convierte 5 puntos gana! En caso de empatar, ¡se juega otra vez!

## JUGAR SÓLO PARA PATEAR

¿Sin competencia de por medio? Practique sus movimientos especiales y patadas con trucos desde distancias y ángulos diferentes. Entonces, cuando se acerque la hora de jugar, ¡impresionará a sus oponentes con sus deslumbrantes habilidades!

## ¿DEJAMOS DE JUGAR POR AHORA?

Para finalizar el juego, deslice la llave ON/OFF a la posición OFF.

**Cómo guardar el juego:** Sí, el juego puede desarmarse y guardarse. Sólo desenganche la red y luego separe el guardavalla y las partes del marco. (Para retirar el ojo, vea la Figura 7B, que se encuentra arriba.)

Luego coloque las piezas nuevamente en la caja. ¡No olvide estas instrucciones!

Nos agradecería escuchar sus preguntas o comentarios acerca de este juego. Escriba a: Hasbro Games, Departamento de Atención al Cliente, P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (línea gratuita). Se ruega a los consumidores canadienses escribir a: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canadá, J4G 1G2

## DECLARACIÓN DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES (FCC)

Este equipo fue probado y cumple con todos los límites exigidos para un dispositivo digital Clase B, de acuerdo con la parte 15 de las Normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. Dichos límites están diseñados para brindar una protección razonable contra interferencias nocivas en una instalación doméstica. Este equipo genera, usa, y puede irradiar energía de radiofrecuencia, y, si no se instala y usa de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencia nociva para las comunicaciones radiofónicas. No obstante, no hay garantía alguna de que la interferencia no ocurra en una instalación particular. Si este equipo causara interferencia nociva a la recepción de radio o televisión, la cual podrá determinarse apagando y encendiendo el equipo, se le aconseja al usuario que corrija la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar o volver a ubicar la antena de recepción.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Consultar con el comerciante o con un técnico experimentado de radio/TV para obtener ayuda

©2003 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos quedan reservados. ® significa que está registrado. Oficina de Patentes y Marcas de Fábrica de EEUU. 40899



HASBRO.COM  
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

