



SING ALONG GAME WITH MOTHER GOOSE

Instrucciones

Para 2 a 4 Jugadores / EDADES 3 en adelante

Contenido

Unidad electrónica sonora del juego de la Oca (Mother Goose), 1 tarjeta de plástico de demostración ("demo"), 28 cartas de plástico de canciones infantiles, tablero de juego, pieza de juego de la Oca con soporte.

Antes de comenzar a jugar

1. Retirar las cartas, el pieza de juego y el soporte que se encuentran insertados debajo del cartón. Sacarlos de las bolsas plásticas, y desecharlas..
2. Deslizar la llave ON/OFF a la posición OFF. Tirar hacia afuera la carta "demo" de la ranura del libro de la Oca y dejarla aparte. Luego tirar hacia fuera de la ranura la etiqueta "demo", que se encuentra en la base de la unidad de juego, y descartarla.
3. Colocar la pieza de juego de la Oca en su soporte.
4. **Cambio de pilas:** Las pilas en este juego sirven sólo de demostración y pueden estar gastadas. Para un mejor funcionamiento, recomendamos reemplazarlas por pilas alcalinas nuevas antes de comenzar a jugar.
Aflojar el tornillo del compartimiento para pilas, ubicado en la base de la unidad de juego, y retirar la tapa. Colocar 3 pilas tamaño AA (nosotros recomendamos alcalinas) y asegurarse de que coincidan los símbolos + y - con las marcas en el plástico. Luego colocar nuevamente la tapa y ajustar el tornillo.



ADVERTENCIA: PARA EVITAR EL DESGASTE DE LAS PILAS

- Asegurarse de colocar las pilas correctamente y seguir siempre las instrucciones del juego y del fabricante de las pilas;
- No mezclar pilas viejas con nuevas o pilas alcalinas con pilas comunes (carbón-zinc) o recargables (níquel-cadmio.);
- Siempre retirar las pilas gastadas o descargadas del producto.



Hickory Dickory Dock.
*The mouse ran up the clock.
The clock struck one, and down he run!
Hickory Dickory Dock.*



Jack and Jill went up the hill
*To fetch a pail of water.
Jack fell down and broke his crown,
And Jill came tumbling after!*

iEmpecemos a jugar!

1. Colocar el tablero en una superficie plana. Unir la unidad de juego con el tablero insertando las "patas" de goma en los agujeros del tablero.
2. **Las cartas:** Las cartas representan cuatro versos infantiles diferentes: *Hickory Dickory Dock*, *Jack and Jill*, *Twinkle, Twinkle, Little Star*, y *Humpty Dumpty*. Separar las cartas en cuatro montones diferentes (una para cada rima infantil) y luego colocar cada uno de éstos con la cara hacia arriba en cualquier espacio de las cartas del tablero de juego.
3. **La pieza de juego:** Colocar la pieza de juego de la Oca en el espacio START. La figura 1 muestra el comienzo del juego y ya se puede empezar a jugar.

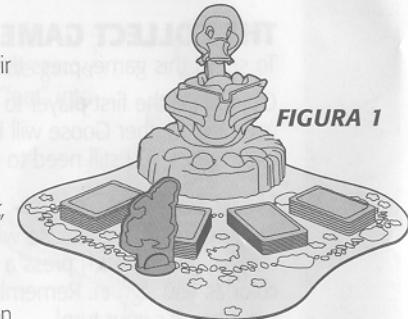


FIGURA 1

iVamos a jugar!

Para comenzar el juego, deslizar la llave ON/OFF a la posición ON. Luego presionar cualquiera de los cuatro botones ovoides de color. La Oca lo saludará y le pedirá que seleccione un juego. Los tres juegos se explican más abajo.

EL JUEGO "CANTEMOS JUNTOS"

Para seleccionar este juego introductorio, presionar el botón rojo. iEl juego Cantemos Juntos (*Sing Alone*) ayuda a los jugadores a familiarizarse con las cuatro canciones de los Versos infantiles al cantarlas simultáneamente! La pieza de juego no se utiliza en este juego.

Cómo se juega

El jugador más joven empieza. El juego luego continúa hacia la izquierda.

A SU TURNO

La Oca dirá: "Place any card in my book and sing along" ("Coloca cualquier carta en mi libro y canta junto conmigo"). Elegir cualquier carta de canciones infantiles del tablero de juego y deslizala dentro del libro de la Oca (con la cara hacia arriba o hacia abajo).

Luego presionar la carta *all the way down* dentro de la ranura. La Oca anunciará la rima infantil, y ésta sonará! Ver Figura 2.

Mientras suena la canción, todos cantan! La letra de cada canción aparece en la parte inferior de estas páginas.

Después de que la canción termina, la Oca dirá, "Let's do another!" ("iCantemos otra!"). Deslizar la carta fuera de la ranura y volver a colocarla en el montón. Ahora es el turno del próximo jugador!

Continuar a su turno colocando cartas en el libro de la Oca para cantar las canciones infantiles. Para terminar el juego, sólo hay que presionar cualquier botón de color.



FIGURA 2



*Twinkle, twinkle, little star,
How I wonder what you are.*

EL JUEGO DE JUNTAR

Para seleccionar este juego, presionar el botón azul.

Objetivo: Ser el primer jugador que reúna cada una de las cuatro cartas de canciones infantiles. A medida que se juega, la Oca seguirá con atención las cartas que se reúnen y ella sabrá cuáles son las que todavía hay que reunir.

Cómo se juega

Cómo empezar: La Oca comenzará el juego diciéndole a cada jugador que presione un botón. Cada jugador, a su turno, presiona un botón de distinto color. La Oca anunciará tu color cuando comiences. ¡Recordar el color del botón porque la Oca lo dirá cuando sea tu turno!

Después de registrarse, la Oca le dirá el objetivo del juego, luego presionar el botón de color de un jugador para empezar a jugar!

A SU TURNO

1. La Oca anunciará el color del botón y luego le indicará que lo presione.
2. Después de presionar el botón, la Oca le dirá que mueva la pieza de juego uno, dos o tres espacios, y que "take that card" ("tome esa carta"). Mover la pieza de juego en el sentido de las agujas del reloj alrededor del recorrido del juego la cantidad de espacios que la Oca le indique. NOTA: Si la Oca indica moverse a cualquier espacio, imover la pieza de juego a dondequiera que desee!



FIGURA 3

Movió dos espacios y llegó al montón de Humpty Dumpty. Tomar la carta que está arriba y colocarla en el libro de la Oca!

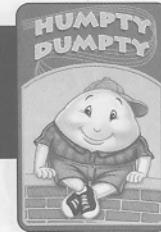
Después de mover, tomar una carta del montón más cercana al espacio al que ha llegado y colocarla en el libro de la Oca. La Figura 3 muestra un ejemplo.

- Si es una carta que todavía no consiguió, la Oca hará sonar la rima infantil. Después de que sonó la rima, deslizar la carta y colocarla frente a usted. ¡Ahora es el turno del próximo jugador!
- Si es una carta que ya ha tomado, la Oca le dirá que la coloque nuevamente en el tablero de juego. Tomar lentamente la carta y volver a colocarla en la parte superior del montón. ¡Ojalá tenga mejor suerte la próxima vez! ¡Ahora es el turno del próximo jugador!

TURNOS ADICIONALES A veces, si tiene suerte, la Oca le dirá que tomes otro turno!

Cómo ganar

Continuar jugando hasta que un jugador haya reunido las cuatro cartas diferentes: una por cada rima infantil. La Oca sabrá quién ganó y anunciará el ganador!



*Humpty Dumpty sat on a wall.
Humpty Dumpty had a great fall!
All the king's horses and all the king's men
Couldn't put Humpty together again.*

EL JUEGO DE LOS PARES

Para seleccionar este juego, presionar el botón amarillo.

Objetivo Ser el primer jugador que reúna 3 pares correspondientes de cartas de canciones infantiles. (Se puede reunir más de un par de las mismas cartas: por ejemplo, un par de cartas de *Hickory Dickory Dock* y dos pares de *Jack and Jill*; o tres pares de *Hickory Dickory Dock*!)

Cómo se juega

En este juego, los jugadores se anotan y juegan igual que en el Juego de Juntar (*Collect Game*), salvo que cada uno trate de reunir pares de cartas. Cuando reúna un par, la Oca hará sonar la canción infantil Colocar ambas cartas juntas frente a usted.

Después de mover, si no hay más cartas en el lugar de las cartas -próximo a la pieza de juego-, avanzar solamente hacia el próximo espacio donde haya una carta disponible.

Cómo ganar

Continuar jugando hasta que un jugador haya reunido 3 pares de cartas correspondientes. La Oca sabrá quién ganó, y anunciará el ganador!

Cómo comienza un nuevo juego

Para jugar el mismo juego que acaba de jugar, presionar dos veces cualquier botón. Para jugar otro juego, presionar cualquier botón sólo una vez. La Oca lo saludará y le pedirá que seleccione un juego.

Cada vez que comienza un nuevo juego, asegurarse de volver a apilar las cartas sobre los espacios para cartas del tablero de juego, y volver a colocar la pieza de juego en el espacio START.

Cómo finaliza el juego

Cuando se canse de jugar, sólo deslizar la llave ON/OFF a la posición OFF.

Finalización automática: Si no se presiona ningún botón durante aproximadamente 5 minutos, la Oca dirá, "Let's play again soon. Goodbye!" ("Juguemos nuevamente pronto. ¡Adiós!"). Entonces, el juego habrá terminado.

DECLARACIÓN DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES

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 causa 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.

Nos agrada 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 (línea gratuita).

Se ruega a los consumidores canadienses escribir a: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada, J4G 1G2

©2003 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los Derechos reservados. ® denota Reg. Oficina de Patentes & Marcas de Fábrica de EEUU.

40835-1

HASBRO.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

