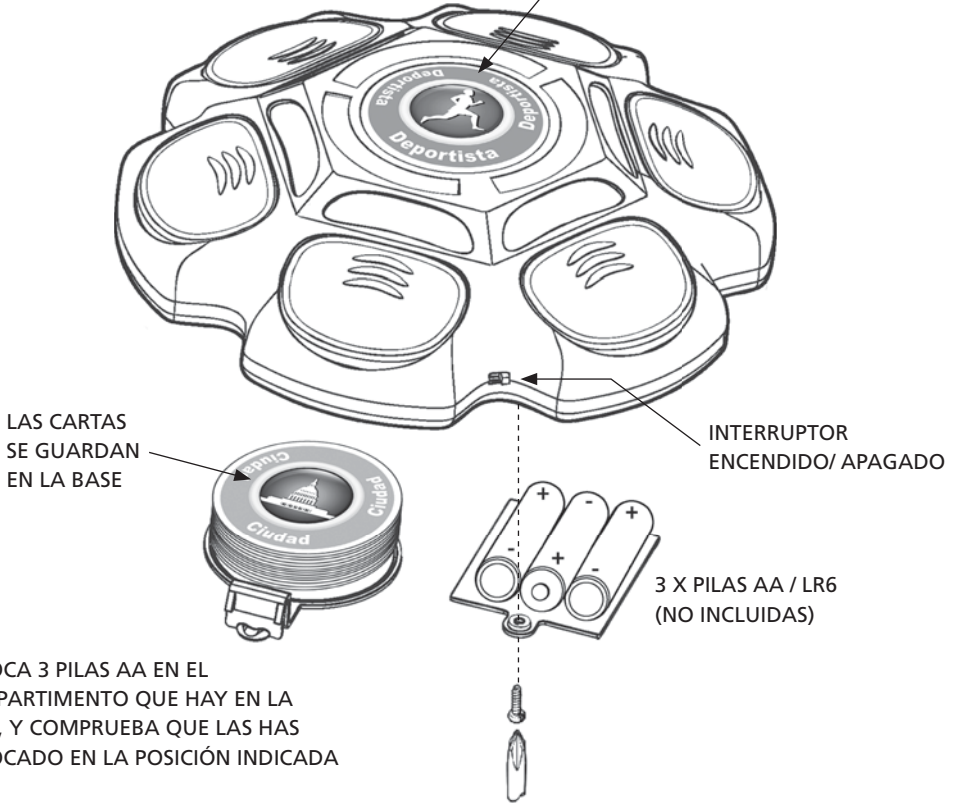


Contenido

- 1 base electrónica "STOP"
- 30 tarjetas de categoría
- Instrucciones

COLOCA AQUÍ LAS CARTAS
PARA EMPEZAR A JUGAR



IMPORTANTE: Si la habitación en la que juegas es demasiado oscura o demasiado luminosa, la base electrónica podría no funcionar correctamente.

Preparación

Baraja las cartas y colócalas boca abajo cerca de la base electrónica.

Enciende la base. Unos destellos y unos sonidos cortos te indicarán que se ha encendido. Todos los jugadores deben sentarse lo bastante cerca de la base como para poder tocar un botón.

Objetivo

El objetivo del juego es acabar con el mayor número de cartas posible.

¿Cómo se juega?

Coge la primera carta del montón y colócala boca arriba en el centro de la base. La carta indica el tema en el que tienen que pensar los jugadores para dar su respuesta. Entonces se pondrá en marcha la secuencia automática de luz y sonido.

Al pararse la secuencia, la base dice "Empieza por...", seguido de una de las letras del abecedario, que elige al azar. La base repite tres veces la letra, a intervalos de 3 segundos. Cada jugador debe pensar en una respuesta que se ajuste al tema de la carta y que empiece por la letra anunciada e intentar pulsar el botón antes que los demás.

La base hace de árbitro y decide quién ha pulsado primero el botón. El anillo del centro se enciende para indicar qué jugador ha sido el primero. Ese jugador debe decir inmediatamente la respuesta que ha pensado, antes de que suene un pitido.

- **Demasiado lento** Si el jugador no ha dicho el nombre antes de que suene el pitido, no ganará la carta y además se quedará sin jugar el turno siguiente. Entonces debe levantar la carta y colocarla de nuevo en la base para que empiece el turno siguiente y se diga una letra nueva para usar con esa misma carta.

- **Respuesta correcta** Si todos los jugadores están de acuerdo en que la respuesta es correcta, el jugador coge la carta y se coloca una carta nueva, boca arriba, en la base. El juego continúa como antes.

IMPORTANTE: Si los jugadores no están de acuerdo sobre la letra que ha salido, pueden comprobar cuál era pulsando el botón del mismo color que el del anillo luminoso. Cada vez que se pulse el botón, se repetirá la letra. Esta operación debe hacerse antes de retirar la carta.

- **Respuesta o carta errónea** Si la mayoría de los jugadores coincide en que la respuesta del jugador no es correcta, o en que el jugador no ha usado la letra correcta, dicho jugador no podrá jugar el turno siguiente. Entonces debe levantar la carta y colocarla de nuevo en la base para que empiece el turno siguiente. La base dirá una letra nueva al azar para usar con esa misma carta.

- **Sin respuesta** Si ningún jugador ha dado una respuesta ni se ha pulsado ningún botón en 15 segundos, la base empezará a pitar. Entonces se activará automáticamente una voz que anunciará una nueva letra para usar con esa misma carta. En total, la base podrá decir tres letras diferentes como máximo. Si después de la tercera letra sigue sin pulsarse ningún botón, la base volverá a pitar, el anillo luminoso se apagará y esperará a que se juegue una carta nueva.


¿Quién gana?

El ganador es el jugador que tenga más cartas cuando se hayan jugado todas las cartas.

Modo "reposo"

Si no se coloca ninguna carta en la base durante cinco minutos, este pasará al modo "reposo" y se desconectará el fotosensor. Para activarlo basta con pulsar cualquier botón.

Instalación de pilas

- Este juguete funciona con 3 pilas de 1,5 V  tipo AA LR6 (no incluidas), que siempre deben ser cambiadas por un adulto.
- Colocación de las pilas (ver dibujo):
 - 1) Utilizar un destornillador para abrir el compartimento de las pilas.
 - 2) Colocar la pila respetando las polaridades, tal como se indica en el dibujo.
 - 3) Cerrar el compartimento de las pilas.
- No mezclar pilas nuevas con pilas viejas. Reemplazarlas siempre todas a la vez.
- No mezclar pilas alcalinas con pilas salinas.
- No dejar pilas usadas dentro del juguete.
- En caso de usar pilas recargables:
 - 1) Retirar las pilas recargables para su carga.
 - 2) Recargar las pilas bajo la vigilancia de un adulto.
- No recargar pilas no recargables. Usar pilas recomendadas o del mismo tipo.
- No crear cortocircuitos con los bornes de las pilas.
- Cuando no se utilice el juguete durante un largo periodo de tiempo, recomendamos retirar las pilas.
- En caso de tener alguna duda, ponte en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente.
- Funciona con 6 leds no reemplazables. Durabilidad estimada de los leds: 50.000 horas. Intensidad luminosa: 1.600 - 1.800 mcd.

Cuidado y mantenimiento

- Lee las instrucciones antes de la utilización, síguelas y consérvalas como referencia.
- Mantén el producto alejado de productos alimentarios y bebidas.
- Nunca sumerjas el producto en el agua.
- Evita exponer el producto a temperaturas extremas.
- No manipules el contenido de este juego.

Resolución de problemas

Problemas:

- No se enciende o no responde.

Soluciones:

- Apaga tu STOP. Extrae las pilas y vuévelas a colocar.
- Asegúrate de que las pilas estén bien colocadas.
- Limpia los contactos de las pilas frotando ligeramente con una goma de borrar suave y luego límpialos con un trapo seco.
- Sustituye las pilas viejas por unas nuevas.
- En caso de tener alguna duda, ponte en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente en www.educaborras.com.



ATENCIÓN. EL CAMBIO DE PILAS DEBE HACERLO UN ADULTO, VER ESQUEMA. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.

Diseñado en España / Fabricado en China
Distribuido por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) • España
www.educaborras.com

Ref. 16589



Estos productos han sido diseñados y fabricados con materiales y componentes de alta calidad, que pueden ser reciclados y reutilizados.

Los productos eléctricos y electrónicos contienen sustancias que pueden ser dañinas para el medio ambiente si no se les da el tratamiento adecuado. Este símbolo significa que el equipo eléctrico y electrónico, al final de su ciclo de vida, no se debe desechar con el resto de residuos domésticos. Por favor, deposite su viejo juguete en el punto de recogida de residuos o contacte con su administración local. En la Unión Europea existen sistemas de recogida específicos para residuos de aparatos eléctricos y electrónicos.

¡Por favor, ayúdenos a conservar el medio ambiente! No desheche las pilas con la basura doméstica. Infórmese en su distribuidor o administración local para el desecho de pilas descargadas.