

¿VERDADERO O FALSO?

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

- De 2 a 5 jugadores
- 1 partida = 20 minutos aproximadamente

Empezando

Bajo el dispositivo del juego encontrará un interruptor de Demo/On/Off. Para comenzar el juego, desplace el interruptor hasta la posición "On". Para apagarlo, muévalo hasta la posición "Off". Si olvidara apagar el juego, este se apagará de forma automática tras varios minutos. En ese caso, para volver a ponerlo en marcha, desplace el interruptor hacia la posición "Off" y luego póngalo de nuevo a "On".

Buenas noticias!

La buena noticia es que puede empezar a jugar directamente, incluso sin leer las normas. ¡Está bien! Hemos diseñado un narrador que se encargará de todo: explicar las normas, hacer comentarios que simplifiquen el juego, contar los puntos, anunciar los resultados, etc. ¡Nunca nada fue tan simple! Si Ud. es un fanático de las normas de los juegos (que, aparentemente, hay personas que lo son), puede leerlas. En caso contrario, simplemente puede empezar a jugar. Eche un vistazo a la sección de CONSEJOS para encontrar alguna información útil que el narrador no le dirá.

Para empezar

Escoja su timbre y presiónelo. Cuando todo el mundo haya elegido el suyo, pulse el botón VERDE del centro.

Objetivo del juego

El narrador contará un montón de alocadas historias. Se trata de adivinar si lo que dice es verdadero, o si se trata de una afirmación falsa.

Para contestar, presione primero su timbre. Luego, pulse el botón VERDE del centro si cree que es VERDADERO, o el botón ROJO del centro si considera que es FALSO. Pero tenga cuidado, solo dispone de unos pocos segundos para contestar.

Si contesta correctamente, obtendrá un punto. Pero si su respuesta no es correcta o si contesta fuera de tiempo, perderá dos puntos. Cada jugador comenzará el juego con veinte puntos. Los resultados no podrán caer por dejado de cero puntos.

El jugador con mayor puntuación ganará el juego. ¡Vamos! ¡Es hora de usar el cerebro!

Cómo jugar

El juego consta de tres rondas.

- En la primera ronda, el narrador del juego decidirá quién responde.
- En la segunda ronda, solo podrá contestar la primera persona que pulse su timbre. Debe mantener sus manos sobre la mesa mientras que el narrador formula la pregunta. Si no responde a ninguna de las preguntas, podría ser penalizado y perder puntos. Así que... ¡Muévase!
- En la tercera ronda puede presionar cualquier timbre: pulse el suyo propio si quiere contestar Ud., o pulse el timbre de otro jugador para obligarle a responder. ¡Sin piedad!

Consejos

- **PAUSA.** Es posible detener el juego durante la partida, por ejemplo si para debatir sobre una pregunta, o, simplemente, para ir a buscar un refresco. Para detener la partida, pulse al mismo tiempo los botones VERDE y ROJO del centro. Para reanudar el juego, pulse nuevamente los botones VERDE y ROJO de forma simultánea.
- **REPETIR.** En algún punto del juego puede hacer un ruido o estar hablando con alguien y perderse lo que dice el narrador. Si eso ocurriera, puede hacer que el narrador repita la pregunta. Para ello, presione el botón VERDE del centro dos veces rápidas. Pero debe hacerlo antes de que otro jugador tenga tiempo de pulsar su timbre y contestar a la respuesta.
- **LÍDER.** Durante la partida, el juego irá mostrando qué jugador va en cabeza iluminando su timbre durante un segundo antes de formular una nueva pregunta. Cuando un nuevo jugador alcance el liderato, el juego iluminará el timbre del nuevo líder y sonará un sonido de trompetas. ¡Esto ayuda a despertar a los más perezosos!

- **RESULTADOS.** El narrador anuncia los resultados al final de cada ronda. Para conocer los resultados en cualquier momento durante el juego, presione simultáneamente los botones VERDE y ROJO del centro durante tres segundos. Para reanudar el juego mientras se anuncian los resultados, pulse cualquier botón del timbre.
- **ERROR.** Si era su turno para responder y otro jugador respondió en su lugar haciéndole perder puntos, podrá anular la respuesta del jugador pulsando el botón ROJO dos veces de forma rápida. El narrador no computará la respuesta ofrecida por el otro jugador y formulará la pregunta de nuevo para que Ud. pueda contestar.
- **SALIR.** El narrador es maravilloso y está siempre pendiente de todo, pero puede silenciarlo cuando quiera. Si ya conoce las reglas del juego, puede saltarlas pulsando cualquiera de los timbres mientras el narrador cuenta las normas al comienzo de cada ronda.
- **DESEMPATE.** Si varios jugadores hubieran obtenido los mismos resultados al finalizar el juego, el narrador podrá determinar quién sea el ganador formulándoles preguntas hasta que solo uno de ellos responda de forma correcta.

Problemas y soluciones

- Las luces son débiles, inestables o no parpadean- es posible que las pilas se estén agotando. Sustitúyalas.
- El juego se detiene a la mitad y el botón no reacciona- puede que haya presionado el comando de PAUSA de forma no intencionada. Presione simultáneamente los botones VERDE y ROJO del centro del mando. El juego debería continuar. Si no lo hiciera, es posible que las pilas se hayan agotado. Por favor, sustitúyalas.

Colocando las pilas:

Este juguete usa tres pilas tipo AA de 1.5V (R6). Las pilas están incluidas.

Las pilas incluidas en este juguete únicamente son suficientes para permitir probar el juego en la tienda. No son pilas de larga duración. Para permitir un rendimiento óptimo, le recomendamos que utilice exclusivamente pilas alcalinas. No se recomienda el uso de pilas recargables porque no proporcionan la cantidad de energía adecuada.

Abra el compartimento destinado a las pilas situado en la parte inferior del juguete utilizando un destornillador. Introduzca las pilas siguiendo las indicaciones sobre polaridad del compartimento. Cierre el compartimento de las pilas.

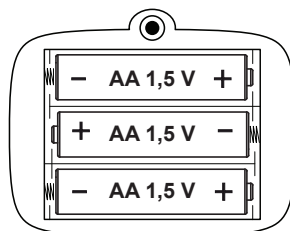


Diagrama de instalación de baterías

Información importante sobre las pilas:

Solo deben utilizarse las pilas especificadas para este producto. No mezcle pilas usadas con pilas nuevas. No mezcle distintos tipos de pilas -alcalinas, estándar (carbono-zinc) y recargables (de níquel y cadmio)- Tenga cuidado de colocar las pilas en la polaridad correcta. No provoque cortocircuitos en los terminales de las pilas. Retire las pilas para periodos de tiempo de no uso prolongados. No recargue pilas no recargables. Compruebe las pilas con regularidad. Las pilas usadas deben ser retiradas del juguete. Las pilas han de ser sustituidas siempre en presencia de un adulto. Las pilas recargables solo deben recargarse bajo la supervisión de un adulto. No arroje las pilas al fuego o en un entorno natural, ni las tire a la basura orgánica. Llévelas al punto limpio local o al contenedor de reciclaje.

Si las voces se escucharan lentas o distorsionadas, sustituya las pilas.

Medidas de seguridad:

Conserve estas instrucciones a mano para futuras referencias.

Siga las instrucciones siguientes para evitar daños en el juguete:

- Guarde el juguete en un sitio seco.
- Mantenga el juguete alejado de la luz solar y de cualquier fuente de calor.
- No desmonte el juguete.
- Evite todo impacto sobre las superficies duras.
- Limpie el juguete con un trapo levemente húmedo.
- Retire las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un periodo de tiempo prolongado.



Este dispositivo lleva el distintivo de "clasificación de residuos" referente a la eliminación de residuos de equipamientos eléctricos y electrónicos. Esto significa que el producto debe ser reciclado mediante un sistema de recogida selectiva según lo dispuesto en la Directiva Europea 2002/96/CE, para reducir el impacto sobre el medio ambiente. Para más información, rogamos contacte con la administración local de su lugar de residencia. Los productos electrónicos que no se someten a un sistema de recogida selectiva de residuos pueden causar daños al medio ambiente y a la salud pública, pues contienen sustancias peligrosas.



Pb

El contenido en plomo (Pb) supera el 0,004%. Rogamos retire las pilas agotadas del producto y utilice los puntos limpios o los contenedores de reciclado para desechar de las pilas.



¡Atención! No adecuado para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas. Riesgo de asfixia.



zanzoon

©2015 Zanzoon

Zanzoon - 83 rue de Villiers - 92200 Neuilly-sur-Seine - France

E-mail : zanzoon@zanzoon.net

www.zanzoon.net

Item No: 12572