

BLUEY



Jugando con el LINCE ELECTRÓNICO CON VOZ BLUEY agudizarás tus reflejos, mejorarás tu capacidad de observación y te divertirás junto a Bluey, Bingo y todos sus amigos.

Este juego está diseñado para ofrecer una experiencia accesible, educativa y familiar, recomendada para 1 a 6 jugadores a partir de 5 años.

Contenido: 1 tablero montable (9 piezas) • 1 módulo de voz electrónico con sonidos (multilingüe) • 18 fichas de colores • 1 hoja de referencia visual • Instrucciones

INFORMACIÓN GENERAL

- El juego se basa en un módulo de voz electrónico con sonidos, que guía la partida mediante locuciones.
- No se utilizan tarjetas físicas.
- El tablero contiene 100 imágenes icónicas del universo Bluey.
- Se incluye una hoja de referencia visual con todas las imágenes, útil si algún jugador necesita ayuda para identificar un personaje u objeto.

PREPARACIÓN

- 1 - Monta el tablero encajando las ocho piezas exteriores alrededor de la pieza central.
- 2 - Coloca el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.
- 3 - Reparte a cada jugador tres fichas redondas del mismo color.
- 4 - Inserta las pilas en el módulo de voz si es necesario.
- 5 - En la parte inferior del módulo, selecciona el idioma en el que deseas jugar.
Idiomas disponibles: español (ES), portugués (PT), francés (FR) e inglés (EN).
- 6 - Coloca el módulo junto al tablero y ten a mano la hoja de referencia.
- 7 - Pulsa el botón azul para comenzar la partida

FUNCIONAMIENTO DEL MÓDULO DE VOZ

El módulo tiene dos botones:

- Botón azul: reproduce una nueva palabra.
- Botón naranja: repite la última palabra pronunciada.

Utiliza el botón naranja si necesitas escuchar de nuevo la imagen solicitada.

CÓMO SE JUEGA

- El módulo dice en voz alta el nombre de una imagen del universo Bluey.
- Todos los jugadores buscan esa imagen en el tablero lo más rápido posible.
- El primero que la encuentre coloca una de sus fichas sobre la imagen correspondiente y anuncia lo que ha encontrado.
- Si la imagen es correcta, conserva la ficha como punto. Si no lo es, retira la ficha y no suma punto.
- Pulsa el botón azul para escuchar la siguiente imagen.

FINAL DEL JUEGO

- El juego puede finalizar cuando un jugador alcanza una cantidad acordada de aciertos (por ejemplo, 10 puntos).
- También puede jugarse por rondas: tras colocar todas las fichas, se recogen y se inicia una nueva ronda.
- Gana quien acumule más aciertos al final de la partida.

MODO EN SOLITARIO

Pulsa el botón azul y trata de encontrar tú solo cada imagen en el tablero.
Puedes retarte a mejorar tu tiempo, jugar por zonas o intentar completar el tablero entero.

PROPUESTA DE JUEGO MULTILINGÜE

Para reforzar el aprendizaje de idiomas, puedes cambiar el idioma del módulo entre rondas.
Escuchar los nombres en diferentes lenguas es una forma divertida de ampliar vocabulario y mejorar la comprensión auditiva.

PENALIZACIONES

- Si un jugador coloca su ficha en una imagen incorrecta, deberá retirarla inmediatamente y no sumará punto.
- Si un jugador bloquea el tablero o dificulta la visibilidad a otros, podrá ser penalizado con la pérdida de un turno o un punto.

EL CAMBIO DE PILAS DEBE HACERLO UN ADULTO, VER ESQUEMA.

COLOCACIÓN DE LAS PILAS.

Funciona con 3 pilas AAA/LR03 de 1,5 V. No incluidas
Ver esquema.

• Las baterías deben insertarse con la polaridad correcta. • Utilizar únicamente el tipo de pilas recomendadas. • Las baterías agotadas deben retirarse del juguete. • No mezclar pilas nuevas con pilas usadas, ni pilas alcalinas con pilas salinas. • Reemplazar siempre todas las pilas a la vez. • No crear cortocircuitos con los bornes de las pilas. • Si no se utiliza el juguete durante un largo tiempo, retire las pilas. • No recargar las pilas no recargables. • Las pilas recargables solo deben recargarse bajo la supervisión de un adulto. • Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de ser cargadas. • Nunca tire las pilas usadas a la basura, deposítelas en los contenedores de reciclaje. Pueden perjudicar el medio ambiente.

En caso de duda, contacte con nuestro servicio de atención al cliente. www.educaborras.com

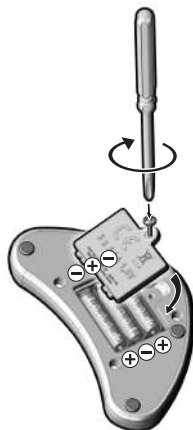
• Fabricado en España por: EDUCABORRAS S.A.U.

• Guarde esta información para futuras referencias.

3 x AAA/LR03  1,5V ===



ESTE JUGUETE HA SIDO DISEÑADO Y FABRICADO 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!



EP899/00/20359



¡ADVERTENCIA!

NO CONVIENE PARA NIÑOS MENORES DE TRES AÑOS. PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE INSTRUCCIONES Y CAJA, CONTIENEN INFORMACIÓN IMPORTANTE. FUNCIONA CON 3 PILAS LR03 1.5V --- (NO INCLUIDAS).

¡ADVERTENCIA! EL CAMBIO DE PILAS DEBE HACERLO UN ADULTO. VER MANUAL DE INSTRUCCIONES. LOS CONTENIDOS PUEDEN VARIAR DEL LO MOSTRADO EN LAS IMÁGENES. ¡ATENCIÓN! LOS ELEMENTOS DE SUJECCIÓN, PROTECCIÓN Y EMBALAJE, NO FORMAN PARTE DEL JUGUETE. ANTES DE ENTREGAR EL JUGUETE AL NIÑO, ES NECESARIO ASEGURARSE QUE SE HAN ELIMINADO TODOS.

20359



Fabricado por EDUCABORRAS, S.A.U. Osona,1 • 08192
Sant Quirze del Vallés • España • www.educaborras.com

BLUEY TM and BLUEY character logos TM & © Ludo
Studio Pty Ltd 2018
Licensed by BBC Studios. BBC logo TM & © BBC 1996



FINAL DO JOGO

- O jogo pode terminar quando um jogador atingir um número combinado de pontos (por exemplo, 10 acertos).
- Também se pode jogar por rondas: quando todas as fichas forem colocadas, recolhem-se e começa uma nova ronda.
- Ganha quem tiver mais pontos no final.

MODO A SÓ

Prime o botão azul e tenta encontrar sozinho cada imagem no tabuleiro. Desafia-te a melhorar o teu tempo ou completa o tabuleiro por zonas.

SUGESTÃO DE JOGO MULTILINGUE

Para aprender vocabulário em várias línguas, muda o idioma do módulo entre rondas. Ouvir os nomes em diferentes línguas ajuda a expandir o vocabulário e a compreensão auditiva.

PENALIZAÇÕES

- Se um jogador colocar a ficha numa imagem errada, deve retirá-la imediatamente e não marca ponto.
- Se um jogador bloquear o tabuleiro ou dificultar a visão dos outros, pode perder um turno ou um ponto.

UMA MUDANÇA DE PILHAS DEVE SER REALIZADA POR UM ADULTO, VER ESQUEMA.



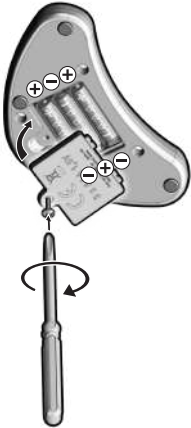
3 x AAA/LR03 1,5V

Funciona com 3 pilhas AAA/LR03 de 1,5 V. Não incluídas.

Ver esquema.

- As pilhas devem ser colocadas respeitando as polaridades. - Usar unicamente o tipo de pilhas recomendadas. - As pilhas usadas devem ser retiradas do brinquedo. - Não misturar pilhas novas com usadas, nem pilhas alcalinas com pilhas salinas. - Substituir sempre todas as pilhas ao mesmo tempo. - Não criar curto-circuitos com os bornes das pilhas usadas. - As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de as colocar a carregar. - Não deixe fora as pilhas usadas junto ao lixo doméstico, deposite-as nos contentores de reciclagem. Podem prejudicar o meio ambiente.
- Em caso de dúvida contacte com o nosso serviço de atenção ao cliente. www.educaborras.com.
- Fabricado em Espanha por: EDUCABORRAS S.A.U.
- Guardar esta informação para futuras referências.

ESTE BRINQUEDO FOI CONCEBIDO E FABRICADO COM MATERIAIS E COMPONENTES DE ALTA QUALIDADE, QUE NÃO SÃO REUTILIZADOS. OS PRODUTOS ELÉTRICOS E ELÉTRONICOS CONTÊM SUBSTÂNCIAS QUE NÃO SÃO REUTILIZADAS PARA O MEIO AMBIENTE. O TRATAMENTO ADEQUADO, ESTE SÍMBOLO SIGNIFICA QUE O EQUIPAMENTO ELÉTRICO E ELÉTRONICO, NO FINAL DO SEU CICLO DE VIDA, NÃO DEVE SER ELIMINADO COM O RESTO DOS RESÍDUOS DOMÉSTICOS. POR FAVOR, DEPOSITE O SEU VELHO BRINQUEDO NO ECOCENTRO DA SUA ZONA OU CONTACTE COM A SUA JUNTA DE FREQUÊNCIA. NA UNIÃO EUROPEIA EXISTEM SISTEMAS DE RECOLHA ESPECÍFICOS PARA RESÍDUOS DE APARELHOS ELÉTRICOS E ELÉTRONICOS. POR FAVOR, AJUDE-NOS A CONSERVAR O MEIO AMBIENTE!



EF89900120359



Fabricado por EDUCABORRAS, S.A.U. Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espanha • www.educaborras.com

BLUEY TM and BLUEY character logos TM & © Ludo Studio Pty Ltd 2018
Licensed by BBC Studios. BBC logo TM & © BBC 1996





A jogar com o Lince Eletrónico com Voz BLUEY vais melhorar os teus reflexos, a tua atenção visual e divertir-te com a Bluey, a Bingo e os seus amigos.

Este jogo foi criado para proporcionar uma experiência acessível, educativa e familiar, recomendada para 1 a 6 jogadores a partir dos 5 anos.

Conteúdo: 1 tabuleiro montável (9 peças) • 1 módulo eletrónico com sons (multilíngue) • 18 fichas coloridas • 1 folha de referência visual • Instruções

INFORMAÇÃO GERAL

- O jogo utiliza um módulo eletrónico com voz e sons que guia a partida através de locuções.
- Não são utilizadas cartas físicas.
- O tabuleiro inclui 100 imagens icónicas do universo Bluey.
- Inclui-se uma folha de referência visual com todas as imagens, útil caso algum jogador precise de ajuda para identificar personagens ou objetos.

PREPARAÇÃO

- 1 - Monta o tabuleiro unindo as oito peças exteriores à peça central.
- 2 - Coloca o tabuleiro no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.
- 3 - Da a cada jogador três fichas redondas da mesma cor.
- 4 - Coloca as pilhas no módulo de voz, se necessário.
- 5 - Na base do módulo, seleciona o idioma em que desejás jogar.
- Idiomas disponíveis: espanhol (ES), português (PT), francês (FR) e inglês (EN).
- 6 - Coloca o módulo junto ao tabuleiro e mantém a folha de referência por perto.
- 7 - Prime o botão azul para começar o jogo.

FUNCIONAMENTO DO MÓDULO DE VOZ

O módulo tem dois botões:

- Botão azul: anuncia uma nova imagem.
- Botão laranja: repete a última imagem anunciada.

Utiliza o botão laranja caso precises de ouvir novamente a palavra.

COMO SE JOGA

- O módulo diz em voz alta o nome de uma imagem do universo Bluey.
- Todos os jogadores procuram essa imagem no tabuleiro o mais depressa possível.
- O primeiro a encontrá-la coloca uma das suas fichas sobre a imagem correspondente e diz o que encontrou.
- Se estiver correta, a ficha permanece no tabuleiro como ponto. Se não, deve ser retirada.
- Prime novamente o botão azul para ouvir a imagem seguinte.