

© 2003 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Helpline 01628500303. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria 3121 Consumer Advisory Service 1800 800 812 (valid only in Australia). Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.

43386-0921

**CONSUMER INFORMATION**

YOU CAN TELL IT'S MATTEL!™ CALL us toll-free or write with any comments or questions about our products or service. Monday-Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A. see telephone directory for Mattel listing. Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 USA.

1 (800) 524-TOYS

 CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963.

We are dedicated to quality products.



43386 U G A M E S

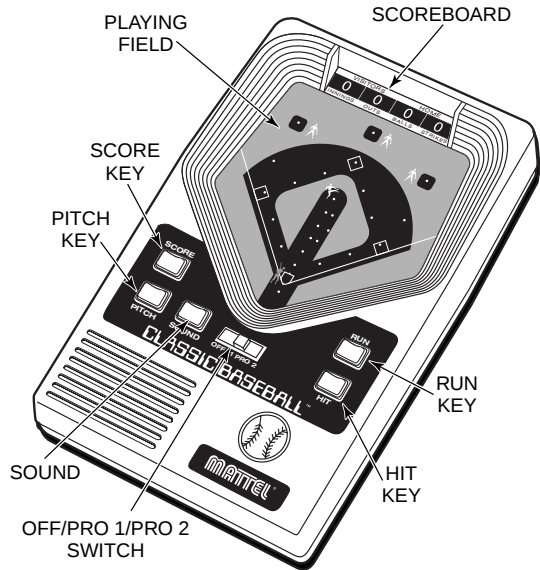
PLAYERS 1 OR 2
AGES
8-80

**CLASSIC
BASEBALL™**

INSTRUCTIONS

GAME

A LOOK AT THE GAME UNIT



KEEP THESE INSTRUCTIONS FOR FUTURE REFERENCE AS THEY CONTAIN IMPORTANT INFORMATION.

©2003 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Retain this address for future reference: Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Helpline 01628500303. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria 3121 Consumer Advisory Service 1800 800 812 (valid only in Australia). Mattel East Asia Limited, 930 Ocean Centre, Harbour City, HK, China. ©2001 Mattel, Inc. **HECHO EN CHINA.** Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. TEL: 54-49-41-00. R.F.C. MME-920701-NB3. D.F. TEL: 54-49-41-00. R.F.C. MME-920701-NB3. D.F. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuy Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071, Venezuela. Mattel Argentina, S.A., Avenida Libertador 1515 C.P. (1638), Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Marcas registradas utilizadas bajo licencia. Todos los derechos reservados. Guarde estas direcciones para futura referencia.

**CONSUMER INFORMATION**

¡BASTA VER PARA SABER QUE ES MATTEL!™ LLÁMENOS gratis o escribanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicio. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A. consulte una guía telefónica para el listado de Mattel. Atención al cliente, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 USA.

1 (800) 524-TOYS

 CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD

Dedicados a brindarte productos de calidad.



43386 U E G O

1 ó 2 JUGADORES
EDADES
8-80

**CLASSIC
BASEBALL™**

INSTRUCCIONES

JUEGO

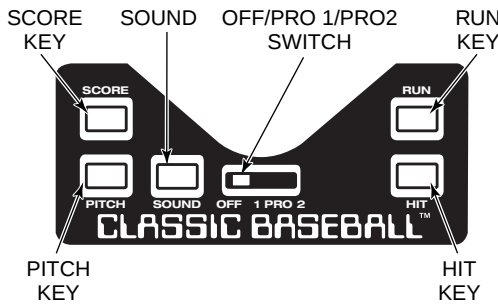
LA UNIDAD DEL JUEGO



GUARDAR ESTAS INSTRUCCIONES PARA FUTURA REFERENCIA, YA QUE CONTIENEN INFORMACIÓN IMPORTANTE.

INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS	
Toy No.:	43386
Part No.:	43386-0921
Trim Size:	6.5"W x 22" H
Folded Size:	3.25"W x 9.5" H
Type of Fold:	one
Colors:	Black
Paper Stock:	Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

CONTROL KEYS



OFF: Turns game off

PRO 1: Triple A mode: Pitches are thrown at medium speed and fielders move slower.

PRO 2: Major League: Pitches and players both move at top speed.

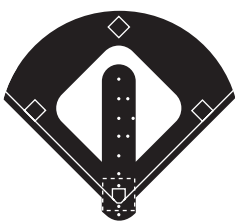
SOUND: Turns the game sound on and off.

SCORE: Pressing the Score Key: Displays the score of the game. After each half-inning it resets the game for next half-inning.

PITCH: Press to deliver the next pitch.

HIT: Press to swing at a pitch.

RUN: Press and hold down to advance your batter or lead runner.



SCOREBOARD

The scoreboard display shows the innings, balls, outs and strikes. A decimal point is lit to display which team is at bat. NOTE: Visitor at bat is displayed by decimal point in the OUTS box and Home team at bat is indicated by a decimal point in the STRIKES box. At the end of the five-inning game the score is automatically displayed.

VISITORS		HOME	
2	0.	0	0
INNINGS	OUTS	BALLS	STRIKES

VISITORS		HOME	
2	0.	0	0
INNINGS	OUTS	BALLS	STRIKES

SOUNDS

For each action in the game there is a corresponding sound.

STRIKE/BALL: "Squeak"

OUT: "Plop" (declining in pitch)

SCORE: Two rising tones (ta-ta)

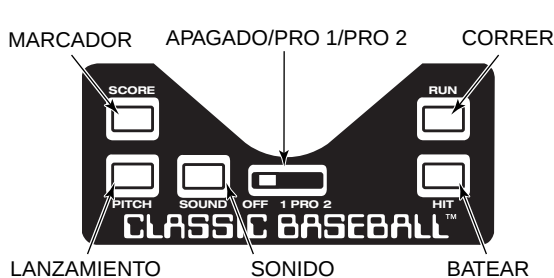
HOME RUN: Same as SCORE, repeated 4 times

END OF HALF-INNING, TEAMS CHANGE: "Horn"

END OF GAME: Loud "horn"

HIT: 1, 2 or 3 "beeps"

TECLAS DE CONTROL



APAGADO: Apaga el juego.

MODO TRIPLE A: Los lanzamientos se hacen a velocidad mediana y los jugadores se mueven más despacio.

LIGAS MAYORES: Tanto los lanzamientos como los jugadores se mueven a velocidad rápida.

SONIDO: Activa y desactiva el sonido del juego.

MARCADOR: Presiona la tecla de marcador: Muestra el marcador del juego. Después de cada media entrada restable el juego para la siguiente media entrada.

LANZAMIENTO: Presiona esta tecla para hacer el siguiente lanzamiento.

Batear: Presiona esta tecla para pegarle a la pelota.

CORRER: Mantén presionada esta tecla para que el bateador o corredor principal avance.



PANTALLA DE MARCADOR

La pantalla del marcador muestra las entradas, bolas, outs y strikes. Un punto decimal se ilumina para mostrar a cuál equipo le toca batear. NOTA: Si al Visitante le toca batear, esto se muestra con un punto decimal en el cuadro de OUTS y si le toca batear al equipo de Casa, esto se indica con un punto decimal en el cuadro de STRIKES. El marcador aparecerá automáticamente al final del juego de cinco entradas.

VISITORS		HOME	
2	0.	0	0
INNINGS	OUTS	BALLS	STRIKES

VISITORS		HOME	
2	0.	0	0
INNINGS	OUTS	BALLS	STRIKES

SONIDOS

Hay un sonido que corresponde a cada acción del juego.

STRIKE/BOLA: "Chirrido"

OUT: "Plop" (el tono se va reduciendo)

ANOTACIÓN: Dos tonos en aumento (ta-ta)

CUADRANGULAR: Igual que Anotación; se repite 4 veces

FINAL DE MEDIA ENTRADA, CAMBIO DE EQUIPO AL BAT: "Bocina"

FINAL DEL JUEGO: "Bocina" fuerte

BATAZO: 1, 2 ó 3 "bips"

LIGHTS

The lights on the playing field perform several functions:

1. Each of the three bases plus home plate has a light of its own. They light up when a runner lands on them.

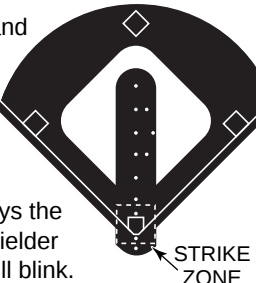
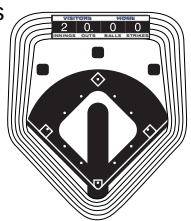
2. Lights around the base path indicate the progress of the base runners.

3. Sequentially lit lights indicate the path of the pitched ball.

4. Lights behind first base and third base plus outfield lights in left, center and right indicate in which fielder's direction you have hit the ball.

5. An unblinking light displays the position of a hit ball. If a fielder catches a ball the light will blink.

6. If you hit a home run then all the lights will flash in sequential order.



GAME DEFINITIONS

GAME TIME: 5 innings. The game can end in a tie.

STRIKE: Swinging too soon, too late, missing within the strike zone or a called strike.

BALL: When you don't swing at a pitch and it's not a called strike.

OUT: by striking out (missing three pitches) or by flying out (flashing outfield or deep first or third light) or by being caught off base. There are three outs to a side.

SCORE: Each time a player reaches home plate a run is scored.

HOME RUN: A hit that goes out of the park. All lights will flash and the score sound will be repeated 4 times. Player must press the RUN key to advance the batter around the bases.

MEN ON BASE: If a batter does not reach first base, he is out and any runners on base return to their last occupied bases. If a batter passes first base but is caught between bases when the play is completed, the lead runner is out and remaining runners move forward or back depending on which base they are closer to when the play is over.

HOW TO PLAY THE GAME

1. Slide the "OFF" switch to PRO1 (beginner) or PRO2 (advanced). If two players of different levels are competing they may switch back and forth between the two levels without affecting the game.

2. Press the PITCH key. After a short delay, a pitch will be delivered. The pitch can be a fastball, a changeup or a curve.

BATTERY SAFETY INFORMATION

Batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your toy (product). To avoid battery leakage:

- Do not mix old and new batteries or batteries of different types: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium).
- Insert batteries as indicated inside the battery compartment.
- Remove batteries during long periods of non-use. Always remove exhausted batteries from the toy (product). Dispose of batteries safely. Do not dispose of batteries in a fire. The batteries may explode or leak.
- Never short-circuit the battery terminals.
- Use only batteries of the same or equivalent type, as recommended.
- Do not charge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the toy (product) before charging.
- If removable, rechargeable batteries are used, they are only to be charged under adult supervision.

LUCES

Las luces del campo de juego realizan varias funciones:

1. Cada una de las tres bases y el plato de anotación tiene una luz propia. Se iluminan cuando un jugador llega a las mismas.

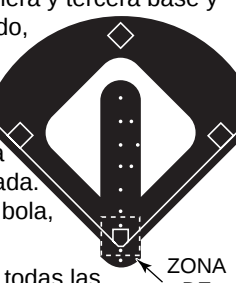
2. Las luces alrededor de la trayectoria de las bases indican el progreso de los corredores de base.

3. Las luces iluminadas en secuencia indican la trayectoria de la bola lanzada.

4. Las luces detrás de la primera y tercera base y las luces del jardín izquierdo, central y derecho indican la dirección en la que se bateó la bola.

5. Una luz iluminada indica la posición de una bola bateada. Si un jardinero atrapa una bola, la luz centelleará.

6. Si haces un cuadrangular, todas las luces centellearán en orden secuencial.



DEFINICIONES DEL JUEGO

DURACIÓN DEL JUEGO: 5 entradas. El juego puede quedar empatado.

STRIKE: Batear con anticipación, con retraso, fallar en la zona de strike o un strike indicado.

3. Cuando la bola llegue a la zona de bateo, presiona la tecla HIT. Después de pegarle a la bola, oye los bips. Un bip – posible sencillo; dos bips – posible doble; tres bips – posible triple.

4. Después de pegarle a la bola, presiona la tecla RUN para que el bateador avance. Nota: Observa la velocidad del bateador. Un jugador rápido quizá pueda convertir un bateazo de 1 bip en un doble, mientras que un jugador lento debería detenerse en segunda en un bateazo de 3 bips o arriesgarse a que le hagan 'Out' tratando de llegar a tercera.

MODO DE PAUSA: Si no presionas ninguna tecla después de 60 segundos, el juego entrará en modo de pausa. Para reanudar el juego presiona cualquier tecla del juego.

AVISO IMPORTANTE: Si las luces que representan a los jugadores o el marcador no funcionan correctamente, significa que las pilas están gastadas. Sustituir las pilas gastadas por pilas nuevas.

INSTALAR LAS PILAS

Este juego funciona con 2 pilas tipo 2 x AA (LR6) x 1.5V.

Abre la tapa del compartimento de pilas en el dorso de la unidad. Sustituye las pilas como se muestra.

Observa las polaridades "+" y "-" de las terminales.



Cierra la tapa del compartimento de pilas. Para una mayor duración, usa únicamente pilas alcalinas.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD ACERCA DE LAS PILAS

Las pilas pueden desprender líquido corrosivo, que puede provocar quemaduras o estropear el producto (el juguete en este caso). Para evitar el derrame de líquido corrosivo de las pilas:

- No mezclar nunca pilas nuevas con gastadas (cambiarlas todas al mismo tiempo) ni mezclar nunca pilas alcalinas, estándar (carbono-cinco) y recargables (níquel-cadmio).
- Asegurarse de colocar correctamente las pilas, según la polaridad indicada.
- Retirar las pilas del juguete si no se va a utilizar durante un largo período de tiempo. No dejar nunca pilas gastadas en el juguete. Desechar las pilas gastadas en un contenedor especial para pilas. No quemar nunca las pilas ya que podrían explotar o desprender líquido corrosivo.
- No provocar cortocircuitos en los polos de las pilas.
- Utilizar únicamente pilas del tipo recomendado o equivalente.
- No intentar recargar las pilas no-recargables.
- Si se utilizan pilas recargables, retirarlas del juguete para cargarlas.
- Cargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.

Step 1



Step 2



Step 3

