

TIPS ON SINKING A SHOT

1. The closer you are to the basket, the greater your chances are for scoring. If you are too far away, the defense has time to move into a clear lane to block the ball.
2. To set up a play, move around and away from the basket to throw the defense off guard.
3. Speed is essential. As soon as you get an opening, shoot before the defense recovers and blocks your shot.
4. Keep the offensive player moving rapidly to get more openings.

WHAT THE SOUNDS MEAN

TA-TAAA - You've just scored a basket.

WHISTLE - You've lost the ball. The other side now has it.

BUZZER - End of a quarter.

LONG BUZZER - End of the game.

TICKING - Ball is in play; the 24-second clock has started.

SHORT BEEP - Your shot is blocked. Try to recover it.

IMPORTANT NOTICE

If the blips of light representing players or the Scoreboard appear to be malfunctioning, this is the first sign of battery wear. A fresh battery should solve the problem.

DEMO MODE

To exit from Demo Mode, remove and replace the existing batteries.

SLEEP MODE

If no buttons are pressed for 60 seconds the game will go into sleep mode. To wake the game from sleep mode press any button and the game will begin at the point it went to sleep.

This game unit requires 2 AA batteries.

INSTALLING BATTERIES

- Open the battery compartment door on the back of the unit using a screwdriver.

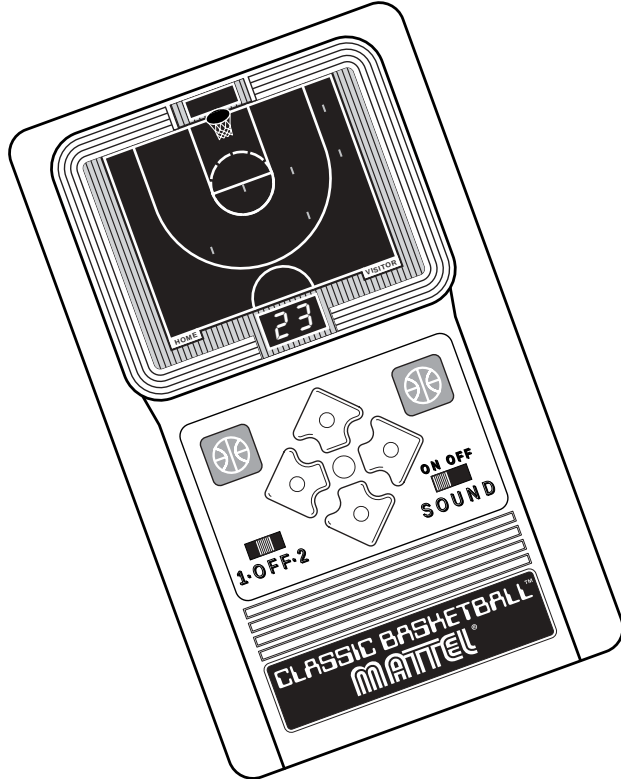
- Replace batteries as shown. Match direction of "+" and "-" terminals.
- Close the battery compartment and replace the screw.
- For longer life, use only alkaline batteries.
- ADULTS NOTE: Batteries included are for demonstration purposes only.

BATTERY SAFETY INFORMATION

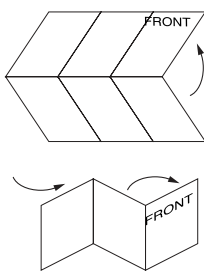
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Insert batteries with the correct polarity.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being recharged.
- Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.
- Dispose of batteries safely.
- Do not dispose of in a fire as batteries may explode or leak.

© 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: 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Dimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropika, A Golf Country Resort, 47410 P3, Tel: 03-78930817, Fax: 03-78930867. Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V. Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-M83. TEL: 54-49-41-00. Mattel Chile, S.A., Avenida América Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupaity 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12347-07 P5, Bogotá. 43572-0920

CLASSIC BASKETBALL™



Folding Diagram



INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: Football 2 2L Instructions
Toy No.: 43572-0920
Part No.: 17 0625" W x 14" H
Trim Size: 5.6875" W x 7" H
Folded Size: 3" x 2 (panel) h
Type of Fold: (ones) both sides
4 colors: White Offset
Paper Stock: 70 lb.
Paper Weight:
EDM No.:



CONTENTS:

- 1 Mattel Classic Basketball game unit
- 2 "AA" batteries

Instructions.

Please remove all contents from the package and compare them to the above list. Keep these instructions for future reference as they contain important information.

A LOOK AT YOUR GAME UNIT

GAME CONTROLS

OFF - Game is turned off

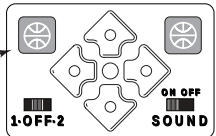
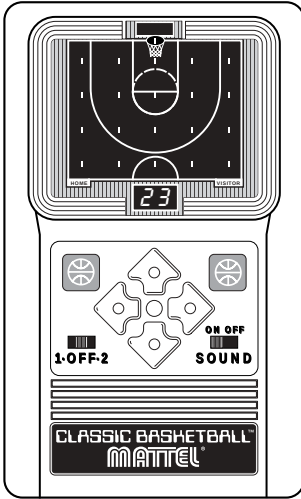
1. The game is ON and the defense plays at normal speed.
2. The game is ON and the defense plays at twice the normal speed

SOUND - Turns sound on and off.

ARROWS - The arrows control the movement of the offensive player in the direction the Arrows point. You cannot move into a space occupied by a defensive player.

SHOOT BUTTON - Shoots the ball toward the basket. Either the Shoot Key may be used, regardless of the position of the offensive player.

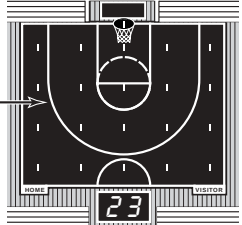
GAME TIME - There are four quarters in the game. The clock ticks when the ball is in play and it is faster than a real clock. A quarter actually lasts 2-1/2 minutes making the full game 10 minutes long in real time. When the game is switched on the clock shows the number of minutes remaining in the 1st Quarter. At the end of the Quarter the clock will show :00 and a buzzer will sound. When the play is started again the clock will automatically reset for the next quarter. At the end of the 4th Quarter the game is over and the clock will reset.



24-SECOND CLOCK - You have 24 seconds to score. As soon as you begin to play by pressing a directional Arrow to move the offensive player away from the starting position, you will hear the clock ticking and see it as it counts down. You now have 24 seconds to score as many times as you can before the clock runs out or you turn the ball over. A whistle sound will let you know when a turnover has occurred.

3-POINT LINE:

If a player makes a shot anywhere outside the blue three point line, that shot counts as three points rather than two.



READING THE SCORE

After the whistle sounds the scores are flashed.

First the Visitor score
Then the Home score
Followed by the number of minutes left to play in the quarter.

32
28
10

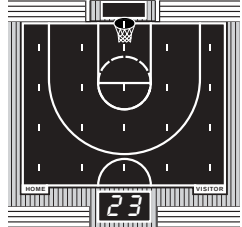
To repeat this information press the down Arrow. This may be done as often as desired before resuming play.

HOW TO PLAY

1. Slide the switch to either 1 or 2. **Note:** Don't switch between 1 and 2 after starting play or the game will end.
2. The visiting team starts with the ball in the rear right hand corner of the screen.
3. Press any of the Arrow keys to move the offensive player away from the corner. The 24-second clock will start to count down and the Defense will move to defend the basket.

4. Continue to move the offensive player around the court with the Arrow keys until you find a position with no defensive player between the offensive player and the basket.

When you are in one of these positions and press one of the SHOOT keys, the ball, represented by a bright blip of light, will separate itself from the offensive player. The computer automatically guides the ball into the basket.



A defensive player may, however, move into position to block the ball. He will then pass the ball off to his teammates. If you are quick enough, you can maneuver the offensive player to intercept the ball and regain possession. If you are not quick enough, the defensive team will pass the ball out of bounds, a whistle will sound and your opponent will get possession of the ball.

5. If you score, you will hear a trumpet sound, see a light in the basket signifying a score and be awarded points for the shot. The ball will automatically return to your starting position. You may score as many times as possible in 24 seconds or until the ball is intercepted and passed out of bounds by the defensive team.

6. At the end of the 1st Quarter the game will automatically reset the playfield for the 2nd Quarter and the Home team gets the ball first. The start of the 3rd Quarter is automatically reset so that the Visitors lead off and the 4th Quarter is automatically reset so the Home team leads off.
7. At the end of the 4th Quarter a long buzzer will sound, the final score will flash and the control keys will cease to function. This is the end of the game. At the end of the game, the players can look/check both ending scores by pressing the left or right arrow key, this will toggle the score between the two.

8. To start a new game, slide the switch to OFF first then back to 1 or 2.

FRONT

English

Consejos para encestar la pelota

1. Entre más cerca estés de la canasta, mejores probabilidades tendrás de anotar. Si estás demasiado lejos, la defensa tendrá tiempo de cubrir una línea libre para bloquear la pelota.
2. Para hacer una jugada, mueve a tu jugador alrededor de la canasta y aléjate de ella para despistar a la defensa.
3. La velocidad es esencial. En cuanto veas un campo abierto, lanza la pelota antes de que la defensa se recupere y bloquee la pelota.
4. Mantén al jugador ofensivo moviéndose rápidamente para abrirte campo.

SIGNIFICADO DE LOS SONIDOS

TA-TAAA - Acabas de encestar la pelota.

SILBIDO - Perdiste la pelota. Tu contrincante la tiene ahora.

TIMBRE - Final de un cuarto.

TIMBRE LARGO - Final del juego.

TIC TAC - La pelota está en juego; el reloj de 24 segundos está activado.

BIP CORTO - La pelota fue bloqueada. Trata de recuperarla.

NOTA IMPORTANTE

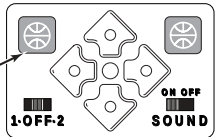
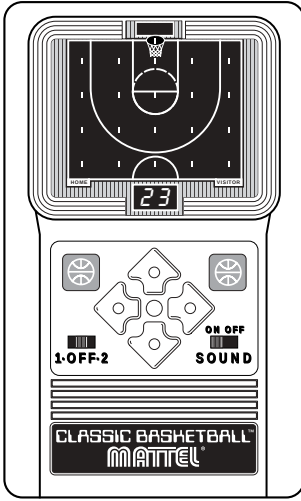
Si las luces que representan a los jugadores o la tabla de puntos pierden intensidad, significa que las pilas están gastadas. Sustituir las pilas por pilas nuevas.

MODALIDAD DE MUESTRA

Para salir de la modalidad de muestra, sacar y sustituir las pilas que incorpora el juguete.

MODALIDAD DE REPOSO

Si no se presiona ningún botón por 60 segundos, el juego entrará en modo de reposo. Para reactivar el juego, presionar cualquier botón para que el juego se reanude a partir del momento en que entró en reposo. Esta unidad de juego funciona con dos pilas tipo 2 x AA (LR6) x 1.5V (incluidas).



CONTENIDO:

- 1 unidad de juego de baloncesto de Mattel
- 2 pilas tipo 2 x "AA" (LR6) x 1.5V

Instrucciones

Sacar todo el contenido del empaque y compararlo con la lista de arriba. Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto. LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.

LA UNIDAD DE JUEGO

CONTROLES DEL JUEGO

OFF (Apagado)- El juego está desactivado.

1. El juego está ACTIVADO y la defensa juega a velocidad normal.

2. El juego está ACTIVADO y la defensa juega al doble de la velocidad normal.

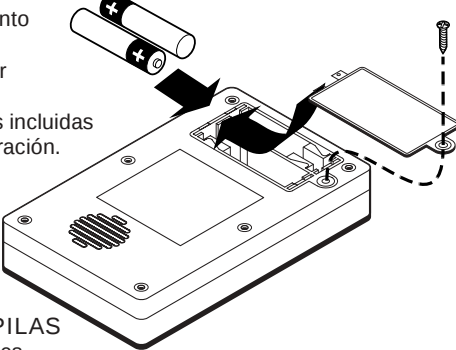
Sound - Activa y desactiva el sonido.

Flechas - Las flechas controlan los movimientos del jugador de la ofensiva en la dirección en la que apuntan las flechas. No es posible mover a tu jugador a un espacio ocupado por un defensa.

Botón "Shoot" (lanzar la pelota) Lanza la pelota hacia la canasta. Puedes usar cualquiera de las teclas para lanzar la pelota, sin importar la posición del jugador ofensivo.

Tiempo de juego - Hay cuatro cuartos en el juego. El reloj hace tic tac cuando la pelota está en juego y es más rápido que un reloj de verdad. Un cuarto dura 2 1/2 minutos. El juego total dura 10 minutos. Cuando se activa el juego, el reloj muestra los minutos que quedan en el primer cuarto. Al final del cuarto el reloj se establecerá en :00 y se oirá un timbre. Cuando se vuelva a iniciar el juego, el reloj se restablecerá

- Abrir la tapa del compartimento de pilas en el dorso de la unidad con un destornillador.
- Sustituir las pilas tal como se muestra. Hacer corresponder los polos "+" y "-" de las pilas.
- Cerrar la tapa del compartimento y ajustar el tornillo.
- Para una mayor duración, usar sólo pilas alcalinas.
- ATENCIÓN PADRES: Las pilas incluidas son sólo a efectos de demostración.

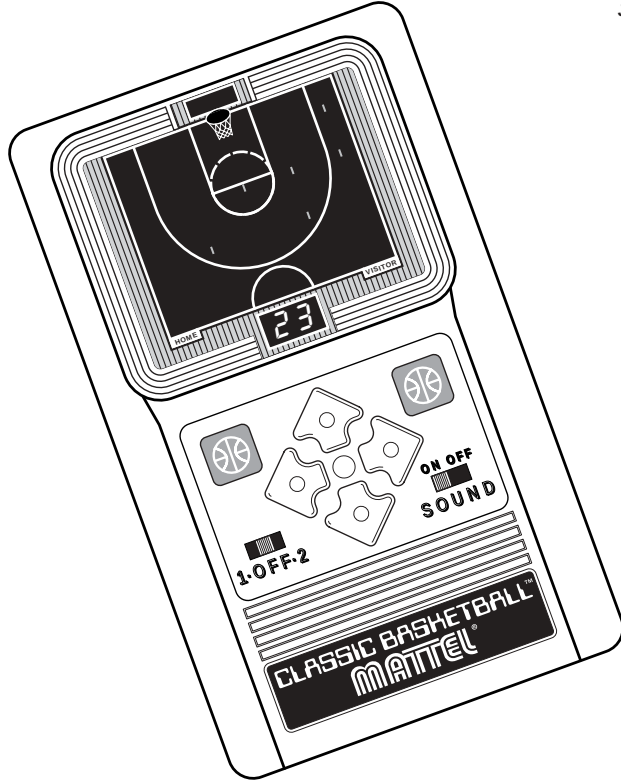


INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS

- No recargar pilas no recargables.
- Sacar las pilas recargables del producto antes de cargarlas.
- Si se utiliza pilas recargables removibles, sólo deberán cargarse con la supervisión de un adulto.
- No mezclar diferentes tipos de pilas: alcalinas, estándar (carbóno cinc) o recargables (níquel cadmio).
- No mezclar pilas gastadas y nuevas.
- Sólo utilizar pilas del mismo tipo que se recomienda en las instrucciones de instalación.
- Introducir las pilas con las polaridades correctas.
- Siempre sacar las pilas gastadas del producto.
- No provocar un cortocircuito con los polos de las pilas.
- Depositar las pilas gastadas en la basura. No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar líquido corrosivo.

© 2003 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved

CLASSIC BASKETBALL™



automáticamente para el siguiente cuarto. Al final del cuarto cuarto se acaba el juego y el reloj se restablece.

Reloj de 24 segundos - Tienes 24 segundos para encestar la pelota tantas veces como puedas. En cuanto empieces a jugar presionando una flecha direccional para mover a tu jugador ofensivo en dirección opuesta a la posición inicial, se oirá el tic tac del reloj que podrás ver haciendo la cuenta regresiva. A partir de este momento tienes 24 segundos para encestar la pelota tantas veces como puedas antes de que se acabe el tiempo y entregues la pelota al oponente. Un sonido de silbato indica un cambio de posesión de la pelota.

Línea de 3 puntos

Si un jugador encesta la pelota desde cualquier parte fuera de la línea azul de tres puntos, dicho lanzamiento cuenta como tres puntos en lugar de dos.

El marcador

Después de que suena el silbato aparece el marcador.

Primero salen los puntos del visitante
Luego, los puntos del equipo de casa
Seguidos de los minutos que quedan por jugar en el cuarto

32
28
10

Para repetir esta información, presiona la flecha hacia abajo. Puedes hacer esto tantas veces como quieras antes de reanudar el juego.

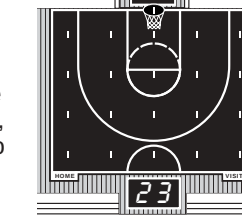
Para jugar

1. Pon el interruptor en 1 ó 2. Nota: No cambies entre 1 y 2 después de empezar a jugar, ya que el juego se acabará.
2. El equipo visitante empieza con la pelota en la esquina posterior derecha de la pantalla.

3. Presiona cualquiera de las teclas de flecha para alejar al jugador ofensivo de la esquina. El reloj de 24 segundos empezará la cuenta regresiva y la defensa se moverá para defender la canasta.

4. Sigue moviendo al jugador ofensivo alrededor del campo de juego con las teclas de flecha hasta que encuentres una posición donde no haya jugador defensivo entre el jugador ofensivo y la canasta. Cuando estés en una de estas posiciones y presiones una de las teclas SHOOT, la pelota, representada por una luz brillante, se separará del jugador ofensivo. La computadora automáticamente guía la pelota a la canasta.

Es posible que un defensor bloquee la pelota. Pasará la pelota a uno de sus compañeros. Si eres lo suficientemente rápido, puedes mover al jugador ofensivo para que intercepte la pelota. Si no eres lo suficientemente rápido, el equipo defensor sacará la pelota del campo de juego, se oirá un silbato y tu oponente tendrá posesión de la pelota.



5. Si encestras la pelota, se oirá un sonido de trompeta, se verá una luz en la canasta indicando una anotación y acumularás puntos por la canasta. La pelota regresará automáticamente a tu posición inicial. Puedes encestar la pelota tantas veces como puedas en 24 segundos o hasta que la defensa intercepte la pelota y la saque del campo de juego.

6. Al final del primer cuarto, el juego restablecerá automáticamente el campo de juego para el segundo cuarto, y el equipo de casa tendrá posesión de la pelota. El tercer cuarto se restablece automáticamente para que el equipo visitante empiece con la pelota y el cuarto cuarto lo empieza el equipo de casa.

7. Al final del cuarto cuarto se oirá un timbre largo, se verá el marcador final y las teclas de control dejarán de funcionar. Este es el final del juego.

8. Para empezar un nuevo juego, pon el interruptor en OFF (Apagado) y luego en 1 ó 2.

BACK

Spanish

43572/ILM/ClassicBasketball

43572/ILM/ClassicBasketball

LAAM SPANISH
EMAILED1/15/03 SEA

CLASSIC BASKETBALL

COPYWRITER - Eric Hardie

LANGUAGES- English/LAAM

TOY NUMBER:
#43572

INSTRUCTIONS
INSTRUCCIONES

PLAYERS:
JUGADORES:
1-2

AGES:
EDADES:
8+

CONTENTS:
1-Mattel Classic Basketball game unit
2-"AA" batteries
Instructions

CONTENIDO:
1 unidad de juego de baloncesto de Mattel
2 pilas tipo 2 x "AA" (LR6) x 1,5V
Instrucciones

Please remove all contents from the package and compare them to the above list.

Keep these instructions for future reference as they contain important information.

Sacar todo el contenido del empaque y compararlo con la lista de arriba.

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.

LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.

A LOOK AT YOUR GAME UNIT

LA UNIDAD DE JUEGO

(ILLUSTRATION OF GAME UNIT)

(Show picture of game unit with control buttons Use callout copy for each button on the game unit.)

GAME CONTROLS

OFF- Game is turned off.

1 – The game is ON and the defense plays at normal speed.

2- The game is ON and the defense plays at twice the normal speed.

Sound

Turns sound on and off.

Arrows

The arrows control the movements of the offensive player in the direction the Arrows point. You cannot move into a space occupied by a defensive player.

Shoot Button

Shoots the ball toward the basket. Either Shoot key may be used, regardless of the position of the offensive player.

Game Time

There are four quarters in the game. The clock ticks when the ball is in play and it is faster than a real clock. A quarter actually lasts 2-1/2 minutes making the full game 10 minutes long in real time. When the game is switched on the clock shows the number of minutes remaining in the 1st Quarter. At the end of the Quarter the clock will show :00 and a buzzer will sound. When the play is started again the clock will automatically reset for the next quarter. At the end of the 4th Quarter the game is over and the clock will reset.

24-Second Clock

You have 24 seconds to score. As soon as you begin to play by pressing a directional Arrow to move the offensive man away from the starting position, you will hear the clock ticking and see it as it counts down. You now have 24 seconds to score as many times as you can before the clock runs out or you turn the ball over. A whistle sound will let you know when a turnover has occurred.

3-Point Line (Illustration)

If a player makes a shot anywhere outside the blue three point line that shot counts as three points rather than two.

CONTROLES DEL JUEGO

OFF (Apagado)- El juego está desactivado.

1 – El juego está ACTIVADO y la defensa juega a velocidad normal.

2- El juego está ACTIVADO y la defensa juega al doble de la velocidad normal.

Sonido

Activa y desactiva el sonido.

Flechas

Las flechas controlan los movimientos del jugador de la ofensiva en la dirección en la que apuntan las flechas. No es posible mover a tu jugador a un espacio ocupado por un defensa.

Botón Shoot (lanzar la pelota)

Lanza la pelota hacia la canasta. Puedes usar cualquiera de las teclas para lanzar la pelota, sin importar la posición del jugador ofensivo.

Tiempo de juego

Hay cuatro cuartos en el juego. El reloj hace tic tac cuando la pelota está en juego y es más rápido que un reloj de verdad. Un cuarto dura 2 1/2 minutos. El juego total dura 10 minutos. Cuando se activa el juego, el reloj muestra los minutos que quedan en el primer cuarto. Al final del cuarto el reloj se establecerá en :00 y se oír un timbre. Cuando se vuelva a iniciar el juego, el reloj se restablecerá automáticamente para el siguiente cuarto. Al final del cuarto cuarto se acaba el juego y el reloj se restablece.

Reloj de 24 segundos

Tienes 24 segundos para encestar la pelota tantas veces como puedas. En cuanto empieces a jugar presionando una flecha direccional para mover a tu

jugador ofensivo en dirección opuesta a la posición inicial, se oirá el tic tac del reloj que podrás ver haciendo la cuenta regresiva. A partir de este momento tienes 24 segundos para encestar la pelota tantas veces como puedas antes de que se acabe el tiempo y entregues la pelota al oponente. Un sonido de silbato indica un cambio de posesión de la pelota.

Línea de 3 puntos (Illustration)

Si un jugador encesta la pelota desde cualquier parte fuera de la línea azul de tres puntos, dicho lanzamiento cuenta como tres puntos en lugar de dos.

Reading the Score

After the whistle sounds the scores are flashed.

First the Visitor score (Illustration)

Then the Home score (Illustration)

Followed by the number of minutes left to play in the quarter (Illustration)

To repeat this information press the down Arrow. This may be done as often as desired before resuming play.

El marcador

Después de que suena el silbatazo aparece el marcador.

Primero salen los puntos del visitante (Illustration)

Luego, los puntos del equipo de casa (Illustration)

Seguidos de los minutos que quedan por jugar en el cuarto (Illustration)

Para repetir esta información, presiona la flecha hacia abajo. Puedes hacer esto tantas veces como quieras antes de reanudar el juego.

How to Play

1. Slide the switch to either 1 or 2. **Note:** Don't switch between 1 and 2 after starting play or the game will end.
2. The visiting team starts with the ball in the rear right hand corner of the screen. (Illustration)

3. Press any of the Arrow keys to move the offensive man away from the corner. The 24-second clock will start to count down and the Defense will move to defend the basket.

4. Continue to move the offensive man around the court with the Arrow keys until you find a position with no defensive player between the offensive player and the basket. When you are in one of these positions and press one of the SHOOT keys, the ball, represented by a bright blip of light, will separate itself from the offensive player. The computer automatically guides the ball into the basket. A defensive man may, however, move into position to block the ball. He will then pass the ball off to his teammates. If you are quick enough, you can maneuver the offensive man to intercept the ball and regain possession. If you are not quick enough, the defensive team will pass the ball out of bounds, a whistle will sound and your opponent will get possession of the ball.

5. If you score, you will here a trumpet sound, see a light in the basket signifying a score and be awarded points for the shot. The ball will automatically return to your starting position. You may score as many times as possible in 24 seconds or until the ball is intercepted and passed out of bounds by the defensive team.

6. At the end of the 1st Quarter the game will automatically reset the playfield for the 2nd Quarter and the Home team gets the ball first. The start of the 3rd Quarter is automatically reset so that the Visitors lead off and the 4th Quarter is automatically reset so the Home team leads off.

7. At the end of the 4th Quarter a long buzzer will sound, the final score will flash and the control keys will cease to function. This is the end of the game.

8. To start a new game, slide the switch to OFF first then back to 1 or 2.

Para jugar

1. Pon el interruptor en 1 ó 2. **Nota:** No cambies entre 1 y 2 después de empezar a jugar, ya que el juego se acabará.

2. El equipo visitante empieza con la pelota en la esquina posterior derecha de la pantalla. (Illustration)

3. Presiona cualquiera de las teclas de flecha para alejar al jugador ofensivo de la esquina. El reloj de 24 segundos empezará la cuenta regresiva y la defensa se moverá para defender la canasta.

4. Sigue moviendo al jugador ofensivo alrededor del campo de juego con las teclas de flecha hasta que encuentres una posición donde no haya jugador

defensivo entre el jugador ofensivo y la canasta. Cuando estés en una de estas posiciones y presiones una de las teclas SHOOT, la pelota, representada por una luz brillante, se separará del jugador ofensivo. La computadora automáticamente guía la pelota a la canasta.

Es posible que un defensor bloquee la pelota. Pasará la pelota a uno de sus compañeros. Si eres lo suficientemente rápido, puedes mover al jugador ofensivo para que intercepte la pelota. Si no eres lo suficientemente rápido, el equipo defensor sacará la pelota del campo de juego, se oirá un silbatazo y tu oponente tendrá posesión de la pelota.

5. Si encestas la pelota, se oirá un sonido de trompeta, se verá una luz en la canasta indicando una anotación y acumularás puntos por la canasta. La pelota regresará automáticamente a tu posición inicial. Puedes encestar la pelota tantas veces como puedas en 24 segundos o hasta que la defensa intercepte la pelota y la saque del campo de juego.

6. Al final del primer cuarto, el juego restablecerá automáticamente el campo de juego para el segundo cuarto, y el equipo de casa tendrá posesión de la pelota. El tercer cuarto se restablece automáticamente para que el equipo visitante empiece con la pelota y el cuarto cuarto lo empieza el equipo de casa.

7. Al final del cuarto cuarto se oirá un timbre largo, se verá el marcador final y las teclas de control dejarán de funcionar. Este es el final del juego.

8. Para empezar un nuevo juego, pon el interruptor en OFF (Apagado) y luego en 1 ó 2.

Tips on Sinking a Shot

1. The closer you are to the basket, the greater your chances are for scoring. If you are too far away, the defense has time to move into a clear lane to block the ball.
2. To set up a play, move around and away from the basket to throw the defense off guard.
3. Speed is essential. As soon as you get an opening, shoot before the defense recovers and blocks your shot.
4. Keep the offensive player moving rapidly to get more openings.

Consejos para encestar la pelota

1. Entre más cerca estés de la canasta, mejores probabilidades tendrás de anotar. Si estás demasiado lejos, la defensa tendrá tiempo de cubrir una línea libre para bloquear la pelota.
2. Para hacer una jugada, mueve a tu jugador alrededor de la canasta y aléjate de ella para despistar a la defensa.
3. La velocidad es esencial. En cuanto veas un campo abierto, lanza la pelota antes de que la defensa se recupere y bloquee la pelota.
4. Mantén al jugador ofensivo moviéndose rápidamente para abrirte campo.

WHAT THE SOUNDS MEAN

TA-TAAA – You’ve just scored a basket.

WHISTLE - You’ve lost the ball. The other side now has it.

BUZZER – End of a quarter

LONG BUZZER – End of the game.

TICKING – Ball is in play; the 24-second clock has started.

SHORT BEEP – Your shot is blocked. Try to recover it.

SIGNIFICADO DE LOS SONIDOS

TA-TAAA – Acabas de encestar la pelota.

SILBIDO – Perdiste la pelota. Tu contrincante la tiene ahora.

TIMBRE – Final de un cuarto.

TIMBRE LARGO – Final del juego.

TIC TAC – La pelota está en juego; el reloj de 24 segundos está activado.

BIP CORTO – La pelota fue bloqueada. Trata de recuperarla.

IMPORTANT NOTICE

If the blips of light representing players or the Scoreboard appear to be malfunctioning, this is the first sign of battery wear. A fresh battery should solve the problem.

NOTA IMPORTANTE

Si las luces que representan a los jugadores o la tabla de puntos pierden intensidad, significa que las pilas están gastadas. Sustituir las pilas por pilas nuevas.

DEMO MODE

To exit from Demo Mode, remove and replace the existing batteries.

MODALIDAD DE MUESTRA

Para salir de la modalidad de muestra, sacar y sustituir las pilas que incorpora el juguete.

SLEEP MODE

If no buttons are pressed for 60 seconds the game will go into sleep mode. To wake the game from sleep mode press any button and the game will begin at the point it went to sleep.

MODALIDAD DE REPOSO

Si no se presiona ningún botón por 60 segundos, el juego entrará en modo de reposo. Para reactivar el juego, presionar cualquier botón para que el juego se reanude a partir del momento en que entró en reposo.

This game unit requires 2 AA batteries.

Open the battery compartment door on the back of the unit using a screwdriver.

(Illustration1)

(SHOW BACK OF UNIT, BATTERY
COMPARTMENT W/SCREWS)

Replace batteries as shown. Match direction of “+” and “-” terminals.

Close the battery compartment and replace the screw.

For longer life, use only alkaline batteries.

ADULTS NOTE: Batteries included are for demonstration purposes only.

**Esta unidad de juego funciona con dos pilas tipo
2 x AA (LR6) x 1,5V (incluidas).**

Abrir la tapa del compartimento de pilas en el dorso de la unidad con un destornillador.

(Illustration1)

(SHOW BACK OF UNIT, BATTERY
COMPARTMENT W/SCREWS)

Sustituir las pilas tal como se muestra. Hacer corresponder los polos “+” y “-” de las pilas.

Cerrar la tapa del compartimento y ajustar el tornillo.

Para una mayor duración, usar sólo pilas alcalinas.

ATENCIÓN PADRES: Las pilas incluidas son sólo a efectos de demostración.

BATTERY SAFETY INFORMATION

Non-rechargeable batteries are not to be recharged.

Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.

Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.

Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.

Do not mix old and new batteries.

Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.

Insert batteries with the correct polarity.
Remove exhausted batteries from the toy.
Do not short-circuit the supply terminals.
Dispose of batteries safely. Do not dispose of in a fire as batteries may explode or leak.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS

No recargar pilas no recargables.
Sacar las pilas recargables del producto antes de cargarlas.
Si se utiliza pilas recargables removibles, sólo deberán cargarse con la supervisión de un adulto.
No mezclar diferentes tipos de pilas: alcalinas, estándar (carbono cinc) o recargables (níquel cadmio).
No mezclar pilas gastadas y nuevas.
Sólo utilizar pilas del mismo tipo que se recomienda en las instrucciones de instalación.
Introducir las pilas con las polaridades correctas.
Siempre sacar las pilas gastadas del producto.
No provocar un cortocircuito con los polos de las pilas.
Depositar las pilas gastadas en la basura. No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar líquido corrosivo.

(LEGAL)

2003 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A.
All Rights Reserved

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service
- 1300 135 312.

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 PJ. Tel:03-78803817, Fax: 03-78803867.

Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys.

Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 54-49-41-00.

Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.

Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.

Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

