



Age 3 +

Players 2 to 4

HOW TO PLAY

Contents:

10 Interlocking, Double-Sided Game Path Pieces

4 TEDDY GRAHAMS Movers

2 TEDDY GRAHAMS Dice

1 Tree Trunk Dice Cup

1 Instruction Sheet



Please remove all contents from package, and compare them to the list above. If any items are missing, please call 1-800-524-8697.

Playing with your "food" is now more fun than ever! Roll and advance your TEDDY GRAHAMS mover along the path to the Cup of Milk Cove. Players use simple strategy and enhance their command of colors as they advance. The first player to get to the end wins and gets to reconfigure the path. Yum Yum fun!

Object:

Be the first player to get your TEDDY GRAHAMS mover to the Cup of Milk Cove. Then, reconfigure the path as you like for the next game!

Set Up:

- All players may help setting up the game path. First, determine which game you'd like to play. Each game has different colored borders for the path.

Game 1 (yellow border)—a simple path game of colored spaces.

Game 2 (brown border)—a path game with fun images like the **Teddy Beary Fairy**, who will let you roll again!

- Starting with the TEDDY GRAHAMS box piece as the Start space, take turns adding a piece of path to go all the way to the Cup of Milk Cove; that will be the Finish line. You can set up the path with any curve you like; the interlocking path pieces fit together in many ways!

Let's Play:

Game 1

- Once the path is set up, players should pick one colored TEDDY GRAHAMS mover and place it at the start space.
- Starting with the youngest, players take turns rolling the TEDDY GRAHAMS dice out of the Tree Trunk cup and advancing their movers. Go ahead: give the TEDDY GRAHAMS dice a good tumble!
- The path has colored spaces that correspond with the colored bellies on the TEDDY GRAHAMS dice. The colors of the dice determine the colored space that players may advance to. For example, if a player rolls the dice so that a blue belly shows on one and a yellow belly on the other, the player looks for the next space in both of these colors. Which space is further along the path? Advance your mover to the colored space that is nearer to the finish, the Cup of Milk Cove.

Note: If there's already a mover on that colored space, advance your mover to the next open space of that same color.

- Going clockwise, players take turns until someone reaches the Cup of Milk Cove.

Game 2

- This game is similar to Game 1. However, it's played on the path with the brown border. This path has 2 images randomly placed on different spaces. If players land on these 2 image spaces by exact color roll, follow these directions:

1) The Teddy Beary Fairy: roll again and move ahead.

2) The Bee Hive: roll again and move back.

***Note:** You may land on these spaces continuously; just keep following these directions. If you land on a bee hive in the beginning of the path, you may need to move back to the Start space. It's ok, you'll get a chance to catch up!

Winning

The first player to reach the Cup of Milk Cove wins. Now, reconfigure the path however you like for the next gameplay!

Storage

Once you're finished playing, use the container for easy storage.

© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc., except as noted.

Imported by:

Retain this address for future reference.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Mattel Australia Pty Ltd., Richmond, Victoria, 3121, Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China, Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A.

TM & © KF Holdings, Inc. TEDDY GRAHAMS is a trademark of KF Holdings used under license.

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.

43621-0825



Fisher-Price
JUEGOS

Teddy Grahams Juego

Edades: 3+

Jugadores: 2 a 4

REGLAS DEL JUEGO

Contenido:

10 piezas entrelazables de doble cara del camino del juego

4 fichas TEDDY GRAHAMS

2 dados TEDDY GRAHAMS

1 taza de dados de tronco de árbol

1 hoja de instrucciones

Sacar todo el contenido del empaque y compararlo a la lista de arriba. Si falta alguna pieza, llamar al 1-800-524-8697 (válido sólo en los E.U.A.)

LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.

¡Jugar con "comida" ahora es más divertido que nunca! Tira los dados y mueve tu ficha TEDDY GRAHAMS por el caminito a la taza de leche. Los jugadores hacen uso de simple estrategia y desarrollan su coordinación de colores mientras juegan. El primer jugador en llegar a la meta es el ganador y le toca reconfigurar el caminito. ¡Qué divertido!

Objetivo:

Ser el primer jugador en mover tu ficha TEDDY GRAHAMS hasta la taza de leche. Luego, reconfigurar el camino a tu antojo para el siguiente juego.

Preparación:

- Todos los jugadores pueden ayudar a preparar el caminito del juego. Primero, decidan cuál juego quieren jugar. Cada juego tiene bordes de diferente color para el camino.

Juego 1 (borde amarillo)—un juego simple de seguir el camino con espacios de color

Juego 2 (borde café)—un juego de seguir el camino con imágenes divertidas como la del **Hada Teddy Beary Fairy**, quien te dejará tirar los dados otra vez.

- Empezando con la pieza de la caja TEDDY GRAHAMS como el espacio de inicio, túrnense poniendo una pieza en el camino que lleve hasta la taza de leche; ésa será la meta. Pueden formar el camino con cualquier curva que quieran; las piezas entrelazables del camino se pueden configurar de muchas maneras.

A jugar:

Juego 1

- Ya que el camino esté preparado, cada jugador tiene que escoger una ficha de color de Teddy Grahams y ponerla en el espacio de inicio.
- Empezando con el menor, los jugadores se turnan tirando los dados TEDDY GRAHAMS usando la taza de tronco de árbol y moviendo sus fichas. ¡Adelante, tiren los dados TEDDY GRAHAMS!
- El camino tiene espacios de color que corresponden a las caras de color de los dados TEDDY GRAHAMS. Los colores de los dados determinan el espacio de color al que los jugadores pueden avanzar. Por ejemplo, si un jugador tira los dados y en uno sale azul y en el otro amarillo, el jugador busca los siguientes espacios de estos colores. Ahora puede mover su ficha al espacio, ya sea, amarillo o azul con el que avance más, a la taza de leche.

Nota: Si ya hay una ficha en un espacio de color, mueve tu ficha al siguiente espacio vacío.

- El juego sigue en dirección de las manecillas del reloj, hasta que uno de los jugadores llega a la taza de leche.

Juego 2

- Este juego es similar al Juego 1. Sin embargo, se juega en el camino con el borde café. Este camino tiene 2 imágenes colocadas al azar en diferentes espacios. Si después de tirar los dados a los jugadores les sale el color exacto para llegar a una de estas imágenes, sigan estas instrucciones:

1) El hada Teddy Beary Fairy: vuelve a tirar los dados y mueve tu ficha hacia adelante.

2) El panal de abejas: vuelve a tirar los dados y mueve tu ficha hacia atrás.*

***Nota:** Puedes caer en estos espacios continuamente; simplemente sigue estas instrucciones. Si caes en un espacio de panal de abejas al principio del camino, quizá tengas que regresar al espacio de inicio. Pero, no te preocupes, ya tendrás oportunidad de alcanzar a los otros jugadores.

Para ganar

El primer jugador en llegar a la taza de leche es el ganador. Ahora, reconfigura el camino de la manera que quieras para el siguiente juego.

Para guardar el juego

Después de que acabes de jugar, usa el bote de galletas para guardar todo.

Importé por: Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Mattel Australia Pty Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Sirvanse guardar esta información para futura referencia. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08-842809 Recomendamos que anote este endereço para futura referência: Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa.

HECHO EN CHINA. 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. Mattel Chile, S.A., Avenida América 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. Mattel Argentina S.A., Curupayil 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12347-07 P.5, Bogotá. Marcas registradas utilizadas bajo licencia. Todos los derechos reservados.

TM & © 2002 Kraft Food Holdings, Inc. TEDDY GRAHAMS and the bear shapes are registered trademarks used under license from Kraft Food Holdings, Inc. 43621

¡BASTA VER PARA SABER QUE ES MATTEL!
Llámenos gratis al 1(800)524-8697 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.
Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 USA

1 (800) 524-8697

Dedicados a brindarle productos de calidad.

Fisher-Price
JUEGOS