Black

Folding Diagram

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Red Rover Instructions
Toy No.:	Instructions
Part No.:	R3191
Trim Size:	-0920
Folded Size:	20" W x 6.6294 " H
Type of Fold:	5" W x 6.6294 " H
# colors:	9 (pms)
Colors:	1 (one) both sides
Paper Stock:	
Paper Weight:	White Offset
EDM No.:	70 lb.

FRONT

Age | Ages 3+ | 2-4 | Preschool

Run Around to Collect the Most Bones!

Get ready to romp as you help Red Rover™ find his bones with different letters, shapes, numbers and colors! Whoever collects the most bones is Top Dog!

Contents: Red Rover™ Game Unit, 12 Bones, I Instructions sheet

Object

Be the player to bring the most correct bones to Rover before time runs out!

How To Replace Batteries

Red Rover™ requires 3 AA batteries (not included). **Use only Alkaline Batteries. Toy may not function with other types of batteries.**

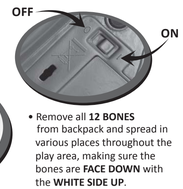
1. Unscrew battery compartment cover with Phillips screwdriver (not included) and lift open.
2. Install 3 AA (LR6) size Alkaline Batteries in compartment as shown.
3. Replace cover by slipping tabs into place, pressing cover down and screwing shut.
4. If game malfunctions, check the battery installation.
5. Batteries should be changed when the game sounds become distorted or can no longer be heard.

Protect the environment by not disposing of this product with household waste (2002/96/EC). Check your local authority for recycling advice and facilities.

BATTERY SAFETY INFORMATION
In exceptional circumstances batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your product. To avoid battery leakage:
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged (if designed to be removable).
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision (if designed to be removable).
- 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.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the product.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of batteries safely.
- Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

Set Up

- Make sure the **ON/OFF** button is in the **"OFF"** position.
- Insert the batteries correctly as directed.



- Remove all **12 BONES** from backpack and spread in various places throughout the play area, making sure the bones are **FACE DOWN** with the **WHITE SIDE UP**.

Let's Play!

Make sure the **ON/OFF** button is in the **"ON"** position.

- Red Rover™ will say his greeting and ask you to "pet" (press down on) his nose to get things started.
- Choose which game you want to play. Press down on his nose **ONCE** to play the **PUPPY COLOR GAME**, and **TWICE** for the **BIG DOG CHALLENGE**.

Puppy Color Game

In the **PUPPY COLOR GAME**, Red Rover™ will only ask for bones of a certain **COLOR.**

Big Dog Challenge

In the **BIG DOG CHALLENGE**, Red Rover™ will ask for bones of different **COLORS, NUMBERS, SHAPES** or **LETTERS**.

- The youngest Player will be the "Starter Player."
- The Starter Player presses the nose on Red Rover™ and then everyone listens for his command. For example, in the **PUPPY COLOR GAME** he might say, "Red Rover, Red Rover, bring a **BLUE** bone over." In the **BIG DOG CHALLENGE**, he might say "Red Rover, Red Rover, bring a **CIRCLE** bone over."
- ALL Players then race around the room looking for the kind of bone Red Rover™ asked for (every player should be searching for the right bone at the same time).
- When a player picks up a bone, they turn it over and look at the **FACE** of the bone to find out what color it is, or what shape, letter or number is on it.
- If the player thinks it's the **WRONG** bone, the player puts it back in place **FACE DOWN** with the **WHITE SIDE UP** (but remember what kind of bone it is, because you may be searching for it later in the game).
- If the player thinks it's the **RIGHT** bone, the player runs to Red Rover™ and puts the bone in his mouth (Red Rover™ will read the bone whether it is **WHITE** Side up or **COLOR/SHAPE/NUMBER/LETTER** side up). Be sure to place the bone in firmly so Red Rover™ can read it!
- If it's the **RIGHT** bone, Red Rover™ will congratulate the Player, who then gets to keep the bone.

- If it's the **WRONG** bone, Red Rover™ will tell the player to put it back and the game continues. If you give Red Rover™ the wrong bone 4 times in a row, he will call everyone back to the starting place and call for a new bone.
- If no one gets the **RIGHT** bone to Red Rover™ in the time allowed, he will call everyone back to the starting place, then call out a **NEW** bone to find.
- If players forget what bone they're looking for, press the nose on Red Rover™ and he will repeat his command.

- Once a player has brought the **RIGHT** bone to Red Rover™, he will then call all the players back to the starting place behind him, and call out another bone to find.
- Sometimes, after a player has brought Red Rover™ the correct bone, he will call out a **MIX UP**. When this happens, players **KEEP** the bones they have already found and move the **REMAINING** bones to different locations throughout the playing area, taking care to leave them all **WHITE SIDE UP**. Then, Red Rover™ will call out the next bone to find.
- If Red Rover™ is left on and not played with for a while, he will "go to sleep." To wake him up and play some more, you may either press down on his nose or turn the ON/OFF switch to OFF and then ON again.
- If the toy malfunctions, turn the unit OFF and then ON again.

Winning

After 9 bones have been successfully found, the player with the most bones **WINS**!

When you are finished playing, be sure to turn the **ON/OFF** switch to **OFF** and put all the bones back in the backpack so they'll be ready to use the next time you play!

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

For product sold in USA

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

(1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

- This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:
- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

For product sold in Canada • Pour les produits vendus au Canada

THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003.
CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA.

(VALID FOR CANADA ONLY • VALABLE AU CANADA SEULEMENT)

Operation is subject to the following two conditions :

(1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes :

(1) Il ne doit pas produire de brouillage et (2) il doit pouvoir tolérer tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre son fonctionnement.

R3191-0920

CONSUMER INFORMATION

Need Assistance? Visit service.mattel.com or call 1-800-524-8697
(US and Canada only)

SERVICE.MATTEL.COM

© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Consumer Relations - Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. 1-800- 432-5437.
Retain this address for future reference. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline - 01628 500303. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 2132 MN Hoofddorp, Netherlands. Mattel East Asia Ltd., Unit 1-2, 11/F, Tower 1, Millennium City 1, 392 Kwun Tong Road, Kowloon, Hong Kong. Mattel (Shanghai) Co., Ltd., Unit 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Dimport & Dredarkan Oleh: Mattel SEA Pte Ltd. (993512-P) Lot 13.1, Menara Lim Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur 1605, Piso 12, Colonia San José Insurgentes, Delegación Benito Juárez, C.P. 03900, México, D.F. Tel: 01-800-710-7000. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5205 ó 01-800-463-5898. Mattel Chile, S.A., Avenida Americo Vespucio 0101 B, Quilicura, Santiago, Chile. Mattel de Venezuela, C.A. RIF J30159693. 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. Marcas registradas utilizadas bajo licencia. Todos los derechos reservados.

BACK

Age | Ages 3+ | 2-4

¡Corre para juntar todos los huesos que puedas!

¡Prepárate para correr mientras ayudas a Red Rover™ a encontrar sus huesos con diferentes letras, figuras, números y colores! ¡Quien junte más huesos es el ganador!

Contenido: Unidad de juego de Red Rover™, 12 huesos, instrucciones

Objetivo

¡Ser el jugador que más huesos correctos le traiga a Red Rover antes de que se acabe el tiempo!

Colocación De Las pilas

Red Rover™ funciona con 3 pilas alcalinas AA (LR6) x 1,5V (no incluidas). **Usar solo pilas alcalinas. Quizá el juguete no funcione con otro tipo de pilas.**

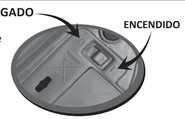
1. Destornillar la tapa del compartimiento de pilas con un desatornillador de cruz (no incluido) y retirarla.
2. Introducir 3 pilas alcalinas AA (LR6) x 1,5V tal como se muestra.
3. Cerrar la tapa ajustando las lengüetas en su lugar, presionando la tapa hacia abajo y apretando los tornillos.
4. Si el juego no funciona correctamente, verificar que las pilas estén bien colocadas.
5. Sustituir las pilas cuando los sonidos del juego se oigan distorsionados o dejen de oírse.

Proteger el medio ambiente no desechando este producto en la basura del hogar (2002/96/EC). Consultar con la agencia local pertinente en cuanto a información y centros de reciclaje.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD ACERCA DE LAS PILAS
En circunstancias excepcionales, las pilas pueden derramar líquido que puede causar quemaduras o dañar el producto. Para evitar derrames:
- No cargar pilas no recargables.
- Sacar las pilas recargables antes de cargarlas (si están diseñadas para esto).
- La carga de las pilas recargables sólo debe realizarse con la supervisión de un adulto.
- No mezclar pilas alcalinas, estándar (carbono-cinc) o recargables (níquel-cadmio).
- No mezclar pilas nuevas con gastadas.
- Usar solo el tipo de pilas recomendadas o su equivalente.
- Cerciorarse de que la polaridad de las pilas sea la correcta.
- Sacar las pilas gastadas del producto.
- No provocar un cortocircuito con las terminales.
- Disponer de las pilas gastadas de manera segura.
- No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar el líquido incorporado en ellas.

Preparación

- Asegúrate de que el interruptor de **ENCENDIDO/APAGADO** esté en **APAGADO.**
- Introduce las pilas tal como se indica arriba.



- Saca los **12 HUESOS** de la mochila y ponlos en diferentes lugares del área de juego, asegurándote que los huesos queden **CARA ABAJO** con el **LADO BLANCO HACIA ARRIBA.**

¡A jugar!

- Asegúrate de que el interruptor de **ENCENDIDO/APAGADO** esté en **ENCENDIDO**.
- Presiona la nariz de Red Rover™ para oír su saludo y lo que dice.
- Escoge el juego que quieres jugar. Presiona su nariz **UNA** vez para jugar al juego de **COLORES DE CACHORRO** y **DOS** veces para el **DESAFÍO DE PERRO GRANDE.**

Juego De Colores de cachorro

En el juego de **COLORES DE CACHORRO,** Red Rover™ solo te pedirá huesos de cierto **COLOR.**

Desafío de perro grande

En el **DESAFÍO DE PERRO GRANDE**, Red Rover™ te pedirá huesos de diferentes **COLORES, NÚMEROS, FIGURAS o LETRAS.**

- El menor de los jugadores será el que inicie el juego.
- El jugador inicial presiona la nariz de Red Rover™ y todos escuchan su comando. Por ejemplo, en el juego de **COLORES DE CACHORRO**, puede decir: "Red Rover, Red Rover, un hueso **AZUL** ve a buscar." En el **DESAFÍO DE PERRO GRANDE**, puede decir: "Red Rover, Red Rover, un hueso en forma de **CÍRCULO** ve a buscar."
- **TODOS** los jugadores tienen que ir a buscar el hueso que pidió Red Rover™ (todos tienen que salir en busca del hueso correcto al mismo tiempo).
- Cada vez que un jugador recoja un hueso, tiene que voltearlo y ver la CARA del hueso para ver de qué color es o cuál es la figura, letra o número en el hueso.
- Si el jugador cree que es el hueso **EQUIVOCADO**, lo regresa **CARA ABAJO** a su lugar con el **LADO BLANCO HACIA ARRIBA** (pero recuerda qué tipo de hueso es, porque quizá más tarde lo tengas que buscar).
- Si el jugador cree que es el hueso **CORRECTO**, el jugador corre hacia Red Rover™ y pone el hueso en su boca (Red Rover™ detectará el hueso sin importar de qué lado lo metas). Asegúrate de meter el hueso firmemente para que Red Rover™ lo detecte.

- Si es el hueso **CORRECTO**, Red Rover™ felicitará al jugador, quien se queda con el hueso.
- Si es el hueso **EQUIVOCADO**, Red Rover™ le dirá al jugador que regrese el hueso y el juego continúa. Si le das a Red Rover™ un hueso equivocado 4 veces seguidas, todos tienen que regresar al lugar de inicio y Red Rover™ les pedirá que busquen un hueso diferente.
- Si nadie le lleva a Red Rover™ el hueso **CORRECTO** en el tiempo permitido, todos tienen que regresar al lugar de inicio y Red Rover™ les pedirá que busquen un hueso **DIFERENTE**.
- Si se te olvida el hueso que tienes que encontrar, presiona la nariz de Red Rover™ para que repita su comando.

- Después de que un jugador le lleva el hueso **CORRECTO** a Red Rover™, todos los jugadores tienen que regresar al lugar de inicio, detrás de Red Rover™, y escuchar el siguiente hueso a encontrar.
- A veces, después de que un jugador le trae a Red Rover™ el hueso correcto, les pedirá que revuelvan los huesos restantes. Cuando esto pasa, los jugadores se **QUEDAN** con los huesos que ya encontraron y ponen los huesos **RESTANTES** en diferentes lugares del área de juego, teniendo cuidado de dejarlos con el **LADO BLANCO HACIA ARRIBA.** Luego, Red Rover™ dirá el siguiente hueso a encontrar.
- Si Red Rover™ permanece prendido e inactivo por un periodo de tiempo, entrará en modalidad de reposo. Para volver a activarlo y jugar más, presiona su nariz o pon el interruptor de **ENCENDIDO** en **APAGADO** y nuevamente en **ENCENDIDO**.
- Si el juguete no funciona correctamente, APAGAR y volver a PRENDER la unidad.

Ganar

Después de que hayan encontrado exitosamente 9 huesos, ¡el jugador con más huesos **GANA**!

Después de acabar de jugar, pon el interruptor de **ENCENDIDO/APAGADO** en **APAGADO** y mete todos los huesos en la mochila para que los tengas listos la próxima vez que juegues.

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

Este dispositivo cumple con la Parte 15 del reglamento FCC
El uso está sujeto a las siguientes dos condiciones:
(1) Este dispositivo no debe causar interferencia dañina y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que puede resultar en el uso indeseado del producto.

Este equipo fue probado y cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B, según está establecido en la Parte 15 del reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza según lo estipulado en las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radiocomunicaciones. Sin embargo, no hay ninguna garantía de que no haya interferencia en una instalación particular. Si este equipo llega a causar interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo cual puede ser verificado encendiendo y apagando el equipo, se recomienda tomar una de las siguientes medidas para corregir el problema:

- Cambiar la orientación o localización de la antena receptora.
- Aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo en un tomacorriente en un circuito diferente al del receptor.
- Ponerse en contacto con el distribuidor o con un técnico de radio/tv.

NOTA: Los cambios o modificaciones no expresamente autorizados por el fabricante responsable del cumplimiento de las normas puede cancelar la autoridad del usuario de usar el equipo.

El uso está sujeto a las siguientes dos condiciones: 1) este dispositivo no debe causar interferencia dañina y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que puede resultar en el uso indeseado del dispositivo.

L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes : (1) il ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.