



Electronic Bingo

How to Play

Contents:

- 1 Dora Electronic Bingo Unit
- 4 Double-sided Game Cards
- 1 Double-sided Backpack Card
- 24 Bingo Tokens
- 1 Token Tray
- Instruction Sheet

Please remove all contents from the package, and compare them to the list above. If any items are missing, please contact your local Mattel office.

Keep these instructions for future reference as they contain important information.Requires 3 AA alkaline batteries.

Play Electronic Bingo with Dora and her friends! Dora guides you through two types of play in both English and Spanish. She'll ask: "Do you have the cow? ¿La vaca?" The first player to match their tokens to the pictures on their Game Cards wins. Hooray! We did it!

Electronic Bingo-Buttons

On/Off—This wakes up the unit from sleep mode or puts it into sleep mode.

Play—This will cause Dora to call out a Bingo item. Pressing Play after a Bingo will start a new game.

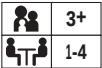
Repeat—This will cause Dora to repeat the last Bingo item she called.



Bingo—This will cause Dora to say "Bingo" along with the Bingo fanfare and light show (after a minimum of 6 presses on the Play button).

The object of the game

Get Bingo! Be the first player to cover all 6 Bingo items with your tokens.



Set up:

- Using the On/Off switch on the back of the unit, turn Electronic Bingo on. Dora will greet you and you'll hear the Bingo tune.

- Decide which items you'd like to match for this game:

Match the colors of the Stars (red side of card) or

Match Dora's animal friends (blue side of card)

- Dora will say, "Put in your Backpack Card." Insert the Backpack Card into the slot at the top of the unit so it's aligned with the lights. Dora knows which way it's facing so she knows whether to call out colors of the Stars or types of animals.

- Each player should get his own Game Card and orient it properly. Dora will help! She'll say, "Turn your Game Card **blue** side up" for animal matching or "Turn your Game Card **red** side up" for color matching.

- Separate the token tray from the Bingo unit and keep all 24 Bingo Tokens in the tray for all players to choose from.

- Finally, Dora will say, "Press Play to start." Dora is now ready to guide the way as you play!

Let's Play! Come on... ¡Vamos!

- When the player presses Play, Dora will call out either a color or an animal in both English and Spanish, depending on which side of the Backpack card you're playing. For example, "Do you have the Star that is blue? ¿Azul?" Or, "Do you have the frog? ¿La rana?"

- You'll see the lights dance around, flash and hear the music play. Then, a light will land on the item that Dora just called.

- If you did not hear what Dora said, simply press the Repeat button. Listen and look: you'll hear the item again and see its light flash.

- If the player has not pressed the Play button within one minute after the last button was pressed, Dora will remind you that she wants to keep playing! Do you? If not, and no button is pressed for another two minutes, Dora and Electronic Bingo will go to sleep.

- Each time Dora calls a Bingo item, all players should check their Game Cards to see if they have that item. If so, get a Bingo Token from the tray and place it on your Game Card, covering the item.

- Players may take turns pressing the buttons on Electronic Bingo to listen to Dora.

Note: If a player loses his place by knocking over his Game Card or tokens, just look at the lights on the unit to determine which Bingo items have already been called.

Winning-Bingo!

- Play continues until one player gets Bingo and has covered all 6 items on their Game Card. Now it's time to press the Bingo button. Dora will congratulate you! You did it!

Note: If no one has pressed the Bingo button after she has called out all 9 items, Dora will remind you: somebody must have won! Who got Bingo?

Want to play again?!

So does Dora! Keep playing Bingo. Switch the Backpack card if you like or trade Game Cards.

Technical Notes

Sleep Mode: When you're finished playing, press the On/Off button. Dora and her Electronic Bingo will go into sleep mode. If the unit is already asleep, press zthe Play button to wake up Dora.

Removing the Backpack Card: If the player removes the Backpack Card during the game, Dora will know. She'll say, "Insert the Backpack Card." Or, if you're done with the game, she'll get ready to go to sleep. Goodbye!

Storage: The Game Cards and the Backpack Card store in the slot in the back of the unit. The tokens are stored in the tray in the base of the unit.

Battery Safety Information

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the game 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.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of batteries safely. Do not dispose of in a fire as batteries may explode or leak.

Note:

- For longer life use alkaline batteries.
- Replace batteries when the unit is not working properly (i.e., distorted sound, dim lights, etc.). To reset, switch the unit off, then back on.

B0829-0821



© 2002 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A.

© 2002 Viacom International Inc. All Rights Reserved.

Nickelodeon, Nick Jr., Dora the Explorer, and all related titles, logos, and characters are trademarks of Viacom International Inc.

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., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel do Brasil Ltda - CNPJ.: 54.558.002/0001-20 - Rua Jacuru, 151 CEP: 04705-000 São Paulo. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

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





Juego electrónico de Lotería

Reglas del juego

Contenido:

- 1 unidad electrónica de lotería de Dora
- 4 cartas de juego de doble cara
- 1 carta de mochila de doble cara
- 24 fichas de lotería
- 1 bandeja de fichas
- Instrucciones

Sacar todo el contenido del empaque y compararlo a la lista de arriba. Si falta alguna pieza, ponerse en contacto con la oficina Mattel más próxima a su localidad.

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

Funciona con tres pilas alcalinas tipo 3 x “AA” (LR6) x 1,5V (no incluidas).

LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.

¡Juega lotería con Dora y sus amigos! Dora te guía por dos niveles de juego en inglés y español. Te preguntará: “Do you have the cow? ¿Tienes la vaca?” El primer jugador en hacer corresponder sus fichas con las imágenes de sus cartas de juego gana. ¡Yupiii! ¡Lo logramos!

Botones de la unidad de juego electrónico

On/Off (Encendido/Apagado)—Esto activa la unidad de la modalidad de reposo o la pone en modalidad de reposo.

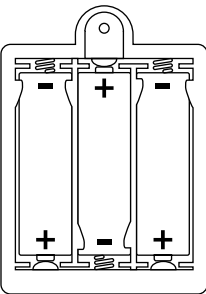
Play (Jugar)— Esto hace que Dora diga un objeto de lotería. Presionar Play después de una lotería hará que empiece otro juego.

Repeat (Repetir)—Esto hará que Dora repita el último objeto de lotería que dijo.

Bingo (Lotería)—Esto hará que Dora diga “Bingo” (¡Lotería!) junto con la melodía de lotería y luces (después de haber presionado el botón Play por lo menos 6 veces).

Introducir y probar las pilas

- Introducir las pilas en la base de la unidad de juego.
- Meter tres pilas alcalinas tipo 3 x AA (LR6) x 1,5V (no incluidas) en el compartimento de pilas, haciendo corresponder los polos de las pilas (“+ / -”) según se muestra dentro del compartimento.
- Cerrar la tapa del compartimento y ajustar el tornillo.



Objetivo del juego

¡Hacer lotería! Ser el primer jugador en cubrir los 6 elementos de lotería con las fichas.

Preparación:

- Prende el juego electrónico de lotería moviendo el botón de encendido/apagado en el dorso de la unidad. Dora te saludará y se oirá la melodía de lotería.

- Decide cuáles objetos quieres hacer corresponder para este juego:

Hacer corresponder los **colores de las estrellas** (cara roja de la carta) o

Hacer corresponder los amigos **animales de Dora** (cara azul de la carta)

- Dora dirá, “Mete la carta de Mochila”. Mete la carta de Mochila en la ranura de la parte de arriba de la unidad de modo que quede alineada con las luces. Dora sabe de qué lado está la carta, o sea que sabe si tiene que decir colores de las estrellas o animales.

- Cada jugador tiene que tener su propia carta de juego y colocarla correctamente. ¡Dora te ayudará! Te dirá, “Pon tu carta con la cara **azul** para arriba” para hacer corresponder animales o “Pon tu carta con la cara **roja** para arriba” para hacer corresponder colores.

- Separa la bandeja de fichas de la unidad de lotería y mantén las 24 fichas de lotería en la bandeja para que todos puedan escoger de ellas.

- Por último, Dora dirá, “Presiona Play para empezar”. ¡Dora está lista para guiarte mientras juegas!

¡A jugar! ¡Vamos... adelante!

- Después de que un jugador presione Play, Dora dirá, ya sea, un color o un animal, tanto en inglés como en español, según la cara de la carta de Mochila que estén jugando. Por ejemplo, “Do you have the Star that is blue? ¿Tienes la estrella azul?” O, bien, “Do you have the frog? ¿Tienes la rana?”

- Las luces empezarán a bailar y centellear y se oirá música. Luego, una luz iluminará el objeto que acaba de decir Dora.

- Si no oíste lo que dijo Dora, presiona el botón Repeat. Ve y escucha: se volverá a oír el objeto y centelleará su luz.

- Si no has presionado el botón Play en el último minuto, Dora te recordará que quiere seguir jugando. ¿Quieres seguir jugando? Si ya no quieres jugar, y no presionas ningún botón por otros dos minutos, Dora y el juego electrónico se pondrán en modalidad de reposo.

- Cada vez que Dora diga un objeto de lotería, todos los jugadores tienen que revisar sus cartas de juego para ver si tienen dicho objeto. De ser así, el jugador tiene que agarrar una ficha de lotería de la bandeja y ponerla sobre su carta de juego, tapando el objeto.

- Los jugadores se pueden turnar presionando los botones del juego electrónico para oír lo que dice Dora.

Nota: Si un jugador pierde su lugar, tumbando su carta de juego o fichas, simplemente vean las luces de la unidad de juego para determinar cuáles objetos de lotería ya fueron dichos.

Para ganar

- El juego continúa hasta que un jugador hace lotería y tapa los 6 objetos de su carta de juego. Ahora es hora de presionar el botón de lotería. ¡Dora te felicitará! ¡Lo lograste!

Nota: Si nadie ha presionado el botón de lotería después de que diga los 9 objetos, Dora les recordará que alguien tuvo que haber ganado. ¿Quién hizo lotería?

¿Quieres jugar otra vez?

¡Dora también! Sigue jugando lotería. Si quieres, cambia la carta de Mochila o intercambia cartas de juego.

Notas técnicas

Modalidad de reposo: Después de jugar, presiona el botón On/Off. Dora y el juego electrónico se pondrán en modalidad de reposo. Si la unidad está en modo de reposo, presiona el botón Play para activar a Dora.

Sacar la carta de Mochila: Si un jugador saca la carta de Mochila durante el juego, Dora lo sabrá. Dirá, “Mete la carta de Mochila”. O, si ya acabaste de jugar, se preparará para entrar en modalidad de reposo. ¡Adiós!

Almacenamiento: Las cartas de juego y de Mochila caben en la ranura del dorso de la unidad de juego. Las fichas caben en la bandeja en la base de la unidad.

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 y siempre seguir las instrucciones del fabricante de las pilas y del juguete.
- Siempre sacar las pilas gastadas del producto.
- No provocar un cortocircuito con los polos de las pilas.
- Depositar las pilas gastadas en la basura.

Nota:

- Para una mayor duración, usar sólo pilas alcalinas.
- Sustituir las pilas si la unidad no funciona correctamente (por ejemplo, si el sonido se oye distorsionado, luces pierden intensidad, etc.). Para restablecer el juego, apagar y volver a prender la unidad.

60829-0821

Fisher-Price
JUEGOS

INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR EN LOS E.U.A.

¡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.