

# LOOPZ SHIFTER™

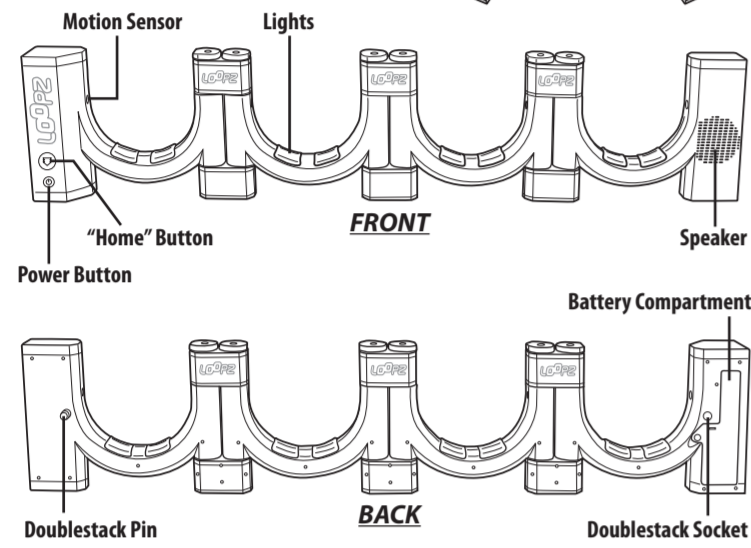
AGES 7+ PLAYERS 1-4

## INSTRUCTIONS

**Contents:**  
1 Loopz Shifter™ Unit  
Instructions  
Keep these instructions for future reference as they contain important information.  
Requires 3 "AA" alkaline batteries.  
Batteries included are for demonstration purposes only. Dispose of batteries safely.

### THE LOOPZ SHIFTER™ GAME FRAME

When you remove Loopz Shifter™ from the box, it will be folded in half and snapped together in "Doublestack" position. To open the game unit, simply take the two wide uprights (the ones that house the speaker and the buttons) and pull them apart until they "unsnap" from each other.



### BATTERY INSTALLATION

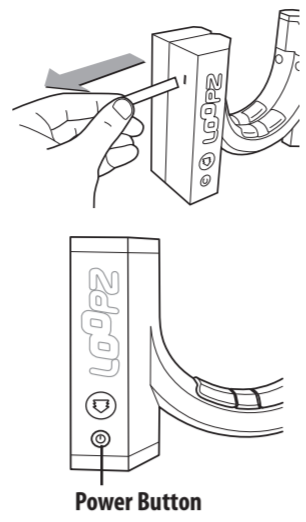
1. Open battery cover with Phillips head screwdriver (not included).
2. Install 3 new "AA" alkaline (LR6) batteries in the orientation (+/-) shown.
3. Replace battery cover and tighten the screw.

For best performance, use only alkaline batteries.  
Replace batteries when lights dim, sounds become distorted, or sensors misread your movements or trigger on their own.

### LET'S ROCK!

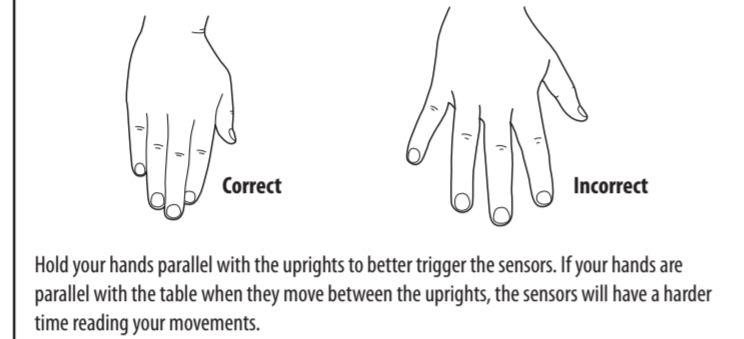
**The First Time You Play**  
If it's there, remove the pull-tab from the slot on the side of the unit.

- Starting a Game**
1. Fold Loopz Shifter™ into the desired shape.
  2. Turn on Loopz Shifter™ by pressing the POWER button.
  3. When Loopz Shifter™ says "Select Game," wave your hand through the flashing loops to scroll through the list of games.
  4. To confirm your game choice, wave your hand through either of the unit loops.
  5. Depending on the game you select, you may also be prompted to choose number of players, music tracks or whether you want to play in "SHIFTER MODE" (we'll cover that in more detail under each game's description). Cycle through your choices using the flashing loops and confirm your selection using the unit loops.
  6. To return to the top of the Game Menu, press the HOME button at any time.
  7. To turn off Loopz Shifter™, press and hold the POWER button.

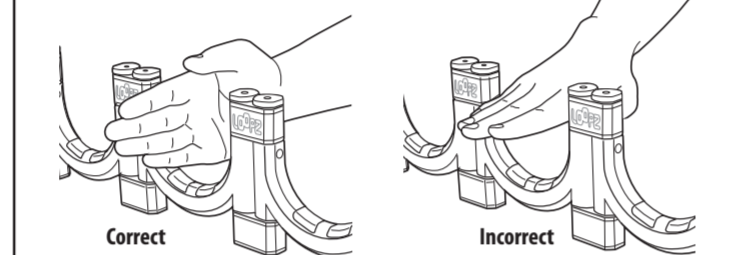


**TIPS ON "WAVING" YOUR HANDS**  
Move your hands quickly in and out of the loops. Your hand doesn't need to pass completely through the loop – just far enough to break the sensor beam.

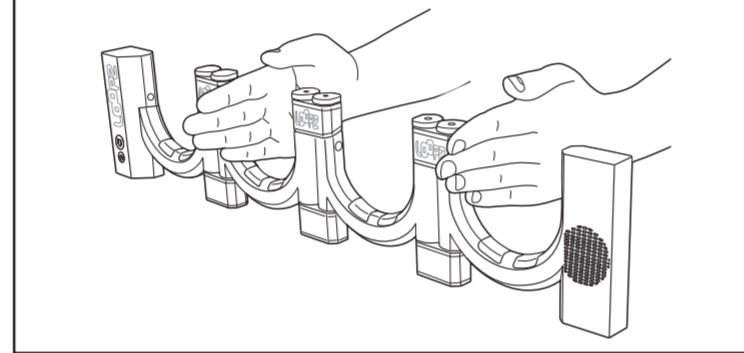
Keep your fingers together. If your fingers are spread, you may accidentally trigger the sensors multiple times and receive an error message.



Hold your hands parallel with the uprights to better trigger the sensors. If your hands are parallel with the table when they move between the uprights, the sensors will have a harder time reading your movements.



When playing a game, two loops may light up simultaneously. If that happens, move both of your hands through the two loops at the same time.



### ADJUSTING THE VOLUME

Loopz Shifter™ has 3 volume settings, "3" being the loudest. You can change the volume at any time by pressing and holding the HOME button. The unit will cycle through the different volume settings, calling out each one. When you reach the desired setting, release the HOME button.

### SCORING

Loopz Shifter™ will call out your score at the end of each game, as well as remembering the high score for each game. **NOTE:** If you remove the batteries or the batteries go dead, all high scores will reset to zero.

If more than one person is playing, Loopz Shifter™ will announce the winner.

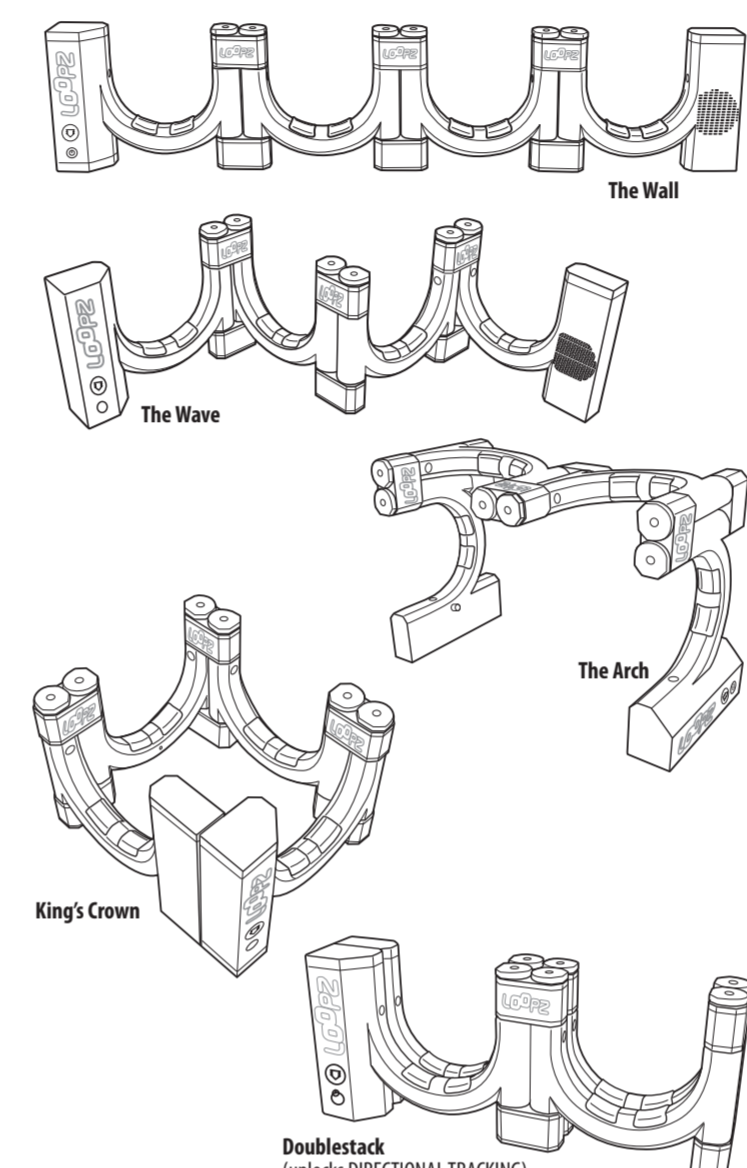
Depending on how well a player does, Loopz Shifter™ will award them different titles. From lowest to highest, the titles are Rookie, Rock Star, Mega Star and Loopz™ Legend.

### THE SHAPES

If Loopz Shifter™ is folded in half and you want to open it, just pull the wide uprights (the ones housing the speaker and buttons) away from each other until they pop apart.

The differently colored bands capping some of the uprights are hinges. To reconfigure Loopz Shifter™, just pivot a section at its hinge.

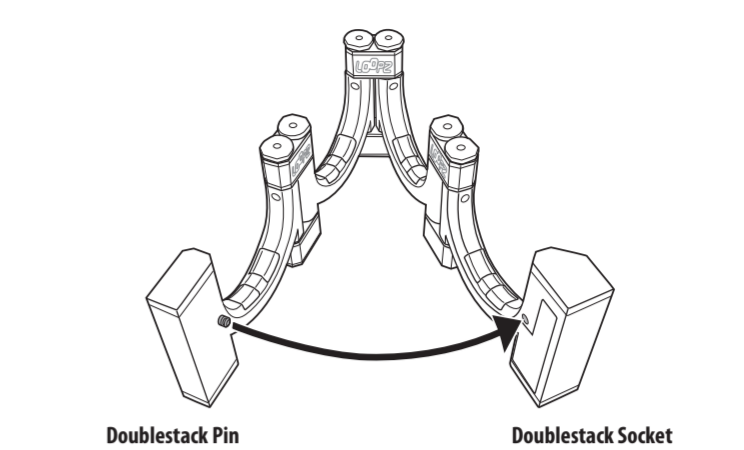
Loopz Shifter™ can be folded into 5 optimum shapes for game play.



### DOUBLESTACK CONFIGURATION

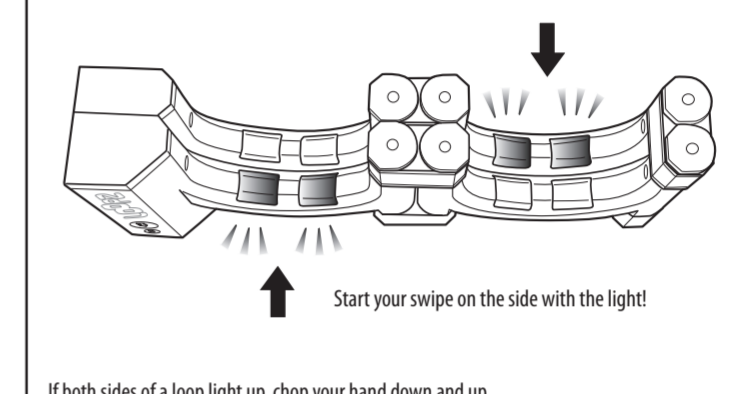
**TIP:** Doublestack unlocks a more challenging way to play. When you first start out, you might want to begin with the other shapes first.

To fold Loopz Shifter™ into Doublestack, you must fold it so the pin on one end of the unit snaps into the socket on the other end. When properly configured, the unit will say, "Doublestack!"

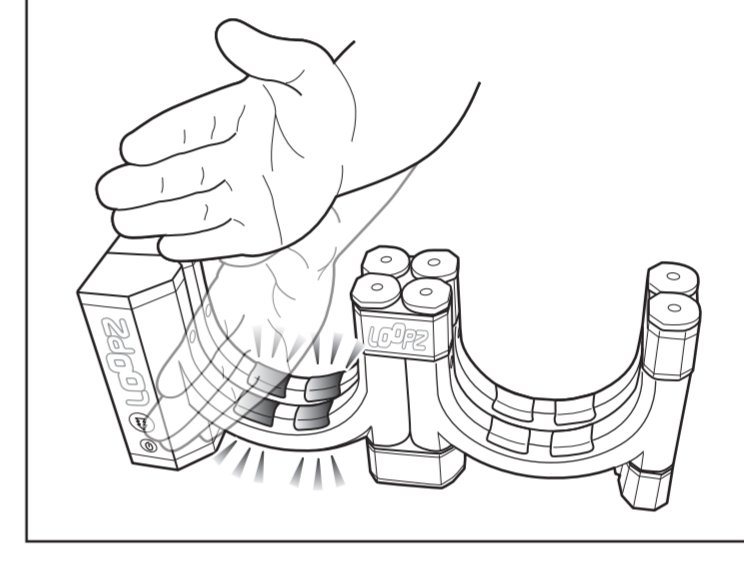


**Directional Tracking**  
Doublestack unlocks a whole different way to play. When a loop lights up, not only do you have to wave your hand through that loop, but you also have to do so in the **correct direction!**

The lights on only one side of a loop will flash – this is the side of the loop your hand must pass through first, and your hand must move completely through the loop. If you begin your swipe from the unlighted side, you will get an error.



If both sides of a loop light up, chop your hand down and up.



### THE GAMES

Loopz Shifter™ features 4 games that challenge your memory, your reflexes and your creativity in different ways.  
**Cancelling a Game:** To exit a game you are currently playing, press the HOME button and you will return to the Game Menu.  
**Going to Sleep:** After 2-3 minutes of inactivity, Loopz Shifter™ will turn itself off. Just press the POWER button to return to the Game Menu.

**SHIFTER MODE**  
Selecting Shifter Mode from the Game Menu will literally transform the way you play.  
The unit will direct you to transform Loopz Shifter™ into a specific shape and will give you 10 seconds to do so before the game begins. If you finish before the 10 seconds are up, press the HOME button and the game will start immediately.  
As the game progresses, the unit will announce a different shape for you to shift to, again giving you just 10 seconds to complete the transformation before the game resumes. Have you got the moves to keep up?

**REPEAT THE BEAT™**  
**Number of Players:** 1  
**Shifter Mode Available:** Yes  
**Levels:** 3 selectable difficulty levels  
Level 1 – single-hand prompts only  
Level 2 – mix of single and double-hand prompts  
Level 3 – double-hand prompts only  
**Object:** Repeat an ever-increasing pattern of lights.

A light will flash. After it goes out, repeat it by waving your hand through the matching loop. If you are correct, Loopz Shifter™ will replay it and add one more to the sequence. Continue repeating the pattern as long as you can. If you make a mistake, the unit will repeat the sequence for you. After you make 3 mistakes, the game ends.  
**To Win the Game:** Successfully complete a sequence of 40 lights to end the game. No matter how far you get, Loopz Shifter™ will announce your score (it will remember the high score for each difficulty level).

**SHIFTER MODE**  
When you successfully complete a sequence of approximately 6 prompts in Shifter Mode, the unit will announce a new shape and give you 10 seconds to transform the game unit. Loopz Shifter™ will then replay the last sequence you completed and add one more to it. Every time you complete 5 to 8 additional prompts, you'll have to transform the unit into a different shape. This game will tie your memory up in knots!

**REFLEX MASTER™**  
**Number of Players:** 1 - 4  
**Shifter Mode Available:** Yes  
**Levels:** 3 (for a one-player game)  
1 (for a multi-player game)  
**Object:** "Tag" as many lights as you can before time runs out! Beat your best score or compete against other players – whoever scores the most lights wins!

**SHIFTER MODE**  
**One-Player Game (3 Levels)**  
Different loops will begin to flash. Move your hands through those loops before the lights go out to score a "hit." It doesn't matter how many mistakes you make, Loopz Shifter™ only tracks your successful hits. Each level ends after 30 seconds. You must score a minimum number of hits on a level to advance to the next level:  
Level 1 – 20 hits to advance to Level 2  
Level 2 – 20 hits to advance to Level 3  
When the game ends, Loopz Shifter™ will announce the total number of hits you scored on all levels played.  
**To Win the Game:** Reach level 3 and set the high score.

**Multi-Player Game (1 Level)**  
In a 2-4-player game, there is only 1 level, meaning that each player only goes once. Loopz Shifter™ will direct each player to begin and gives them 30 seconds to score as many lights as they can. After each player finishes, Loopz Shifter™ will announce their score then direct the next player to "move your hands through the loops." As soon as the next player moves their hands through any of the loops, their turn will start. Once everyone has had a turn, Loopz Shifter™ will declare a winner.  
**To Win the Game:** Earn the highest score.

### RHYTHM DUEL

**Number of Players:** 2  
**Shifter Mode Available:** No  
**Levels:** None  
**Object:** Two players control two loops each, simultaneously waving their hands through their loops whenever they light up – whoever scores the most hits wins!  
**Note:** Rhythm Duel cannot be played in Doublestack.

Loopz Shifter™ will assign the loops that each player controls. Two loops will flash and the unit will call out "Player One." The unit will repeat the process to assign the remaining loops to Player Two.  
Loopz Shifter™ calls out, "Ready, go!" A song will begin to play and both players' loops begin to flash. The players simultaneously wave their hands through their loops, trying to "tag" as many lights as they can before the lights go out – every success scores a "hit."  
Each player controls one instrument in the song that is playing. This allows them to track how well they are doing – when a player makes too many mistakes, the volume of their instrument gets softer.

**FREESTYLE DJ™**  
**Number of Players:** 1  
**Shifter Mode Available:** No  
**Levels:** None  
**Object:** Remix the music in Loopz Shifter™ by turning tracks on and off.  
**Note:** Freestyle DJ™ cannot be played in Doublestack.

From the Game Menu, select one of the 6 song options you want to mix.  
The selected song will continue playing. Wave your hands through any of the four loops to turn its different tracks off and on. When a loop is lit, its track is on.  
**Special Effects**  
Add some juice to your mix with double-hand prompts – wave your hands through two loops at the same time to produce cool effects, such as scratches or "yeahs!" Experiment with different combos of double-hand prompts to see what other effects you can discover.

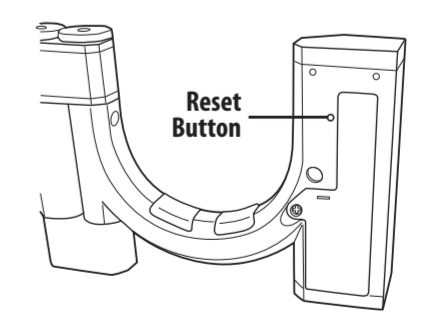
Visit [PlayLoopz.com](http://PlayLoopz.com) for more information.

### TROUBLESHOOTING

**If the unit fails to detect your hand movements...**  
Refer to "Tips on Waving Your Hands" to make sure you are holding your hands correctly in order to break the sensor beams with maximum efficiency. If this doesn't help, move Loopz Shifter™ into an area with less light – too much ambient light (such as bright fluorescent lights or the sun) can interfere with the sensors.

**If the unit locks up...**  
Use a pin or a paperclip to press the RESET button located on the back of the unit.

**If the lights dim, the sounds become distorted, or sensors misread your movements or trigger on their own...**  
Replace the batteries as described in the BATTERY INSTALLATION section.



**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.

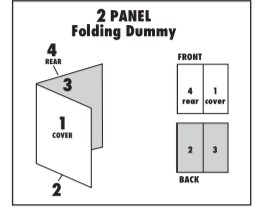
**BATTERY SAFETY INFORMATION**  
In exceptional circumstances batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your product. To avoid battery leakage:  
• Non-rechargeable batteries are not to be recharged.  
• Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged.  
• 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 product.  
• The supply terminals are not to be short-circuited.  
• Dispose of battery(ies) safely.  
• Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

MATTEL RADICA  
©2012 Mattel. All Rights Reserved.  
RADICA USA Ltd. Helpline: 1-800-524-8697 or service.mattel.com.  
Mattel, Inc. 636 Grand Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations: 1-800-524-8697.  
Mattel (Europe), B.V., Gouda 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.  
Mattel U.K. Ltd., Vernall Business Park, Washwood Heath S14 4BB, Helpline: 01428 590303.  
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, Kowloon, HK, China.  
Dimpert & Deckeran (Pty) Ltd. 594 Prid St, 09152 P.O. Box 115, 11th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran  
Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.O. Box 1403-78803817, Fax: 03-78803867

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

**INSTRUCTION SHEET SPECS:**

Toy:	Loopz Shifter
Toy No.:	W6594
Part No.:	-0920
Trim Size:	420mm W x 280mm H
Folded Size:	210mm W x 280mm H
Type of Fold:	Fold into half
# colors:	1 Black
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	



# LOOPZ SHIFTER™

EDADES | JUGADORES  
7+ | 1-4

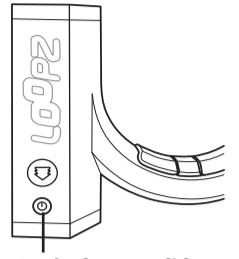
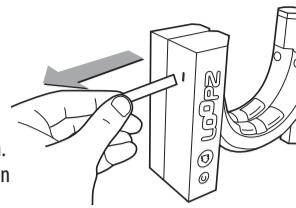
## ¡A JUGAR!

### La primera vez que juegues

En caso de que esté ahí, quita la lengüeta de la ranura en el lado de la unidad.

### Empezar un juego

1. Dobra el juego Loopz Shifter™ en la figura de tu elección.
2. Prende la unidad de Loopz Shifter™ presionando el botón de ENCENDIDO.
3. Cuando Loopz Shifter™ diga "Selecciona tu juego", mete tu mano en los cuadrantes centelleantes para hacer una selección de la lista de juegos.
4. Para confirmar tu selección de juego, mete tu mano en cualquiera de los cuadrantes sin luz.
5. Dependiendo del juego que selecciones, se te pedirá que elijas un número de jugadores, pistas musicales o si quieres jugar en "MODALIDAD DE TRANSFORMACIÓN" (veremos esto más detalladamente en la descripción de cada juego). Ve todas las opciones usando los cuadrantes centelleantes y confirma tu selección usando los cuadrantes sin luz.
6. Para regresar al inicio del menú de juegos, presiona el botón de inicio en cualquier momento.
7. Para apagar la unidad de Loopz Shifter™, mantén presionado el botón de ENCENDIDO.



Botón de encendido

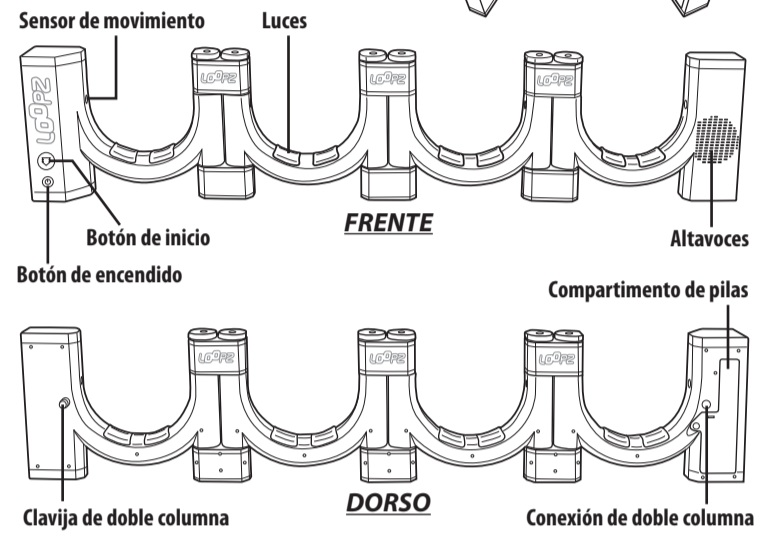
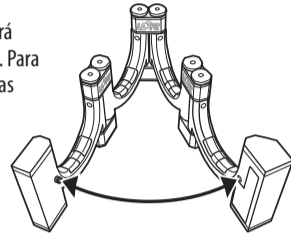
## INSTRUCCIONES

**Contenido:**  
1 unidad de Loopz Shifter™  
Instrucciones

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.  
Funciona con 3 pilas alcalinas AA (LR6) x 1,5V (no incluidas).  
Las pilas incluidas (3 x AA/R6 x 1,5V) son solo para efectos de demostración. Desechar las pilas gastadas apropiadamente.  
**LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.**

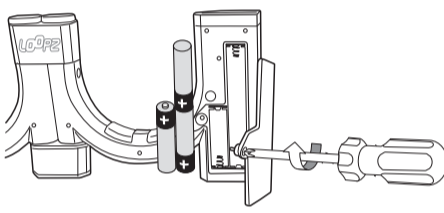
## EL MARCO DE JUEGO DE LOOPZ SHIFTER™

Cuando saques el juego de Loopz Shifter™ de la caja, estará doblado a la mitad y unido en posición de doble columna. Para abrir el juego, simplemente sujeta las dos columnas anchas (las que incluyen los altavoces y los botones) y sepáralas una de la otra.



## COLOCACIÓN DE LAS PILAS

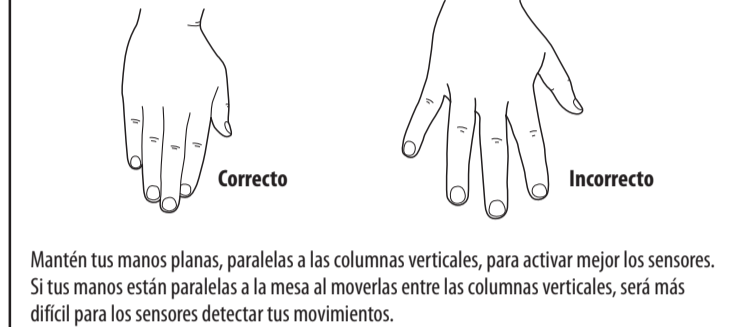
1. Destornillar la tapa del compartimento de pilas con un destornillador de cruz (no incluido).
2. Introducir 3 pilas nuevas alcalinas AA (LR6) x 1,5V tal como se muestra (+/-).
3. Cerrar la tapa del compartimento de pilas y apretar el tornillo.



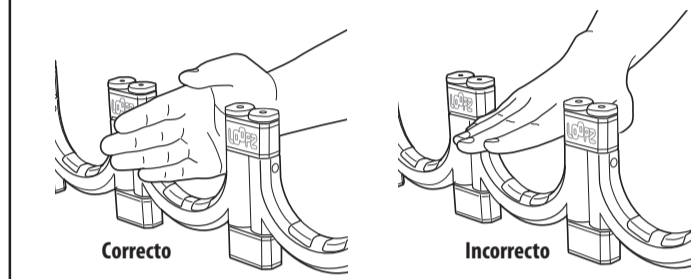
Para un mejor rendimiento, usar solo pilas alcalinas.  
Sustituir las pilas cuando las luces se atenúen, los sonidos se oigan distorsionados o los sensores no detecten correctamente el movimiento o se activen por sí solos.

## CONSEJOS PARA METER TUS MANOS EN LOS CUADRANTES

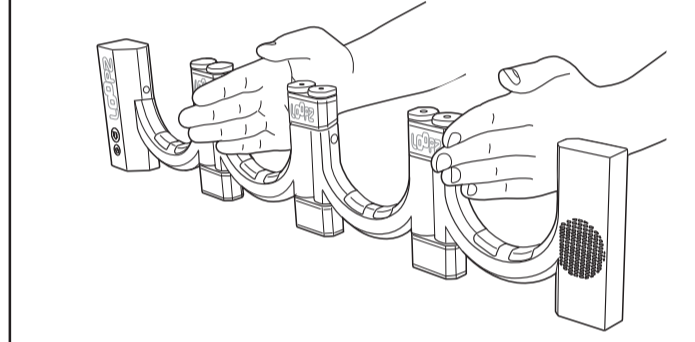
Mueve y saca tus manos rápidamente de los cuadrantes. No es necesario meter completamente la mano en el cuadrante, solo lo suficiente para activar el haz del sensor.  
Mantén los dedos unidos. Si están separados, puedes activar accidentalmente los sensores varias veces y recibir un mensaje de error.



Mantén tus manos planas, paralelas a las columnas verticales, para activar mejor los sensores. Si tus manos están paralelas a la mesa al moverlas entre las columnas verticales, será más difícil para los sensores detectar tus movimientos.



Al jugar un juego, puede que se iluminen dos cuadrantes simultáneamente. Si eso sucede, mete tus manos en los dos cuadrantes al mismo tiempo.



## AJUSTAR EL VOLUMEN

Loopz Shifter™ tiene 3 niveles de volumen. El "3" es el más alto. Puedes cambiar el volumen en cualquier momento, manteniendo presionado el botón de inicio. La unidad se desplazará por los diferentes niveles de volumen, mencionando cada uno. Cuando llegues al nivel deseado, suelta el botón de inicio.

## PUNTOS

Loopz Shifter™ dirá tus puntos al final de cada juego y recordará la puntuación alta de cada juego.  
**ATENCIÓN:** Si sacas las pilas o las pilas se gastan, las puntuaciones altas se restablecerán en cero.  
Si más de una persona está jugando, Loopz Shifter™ anunciará al vencedor.

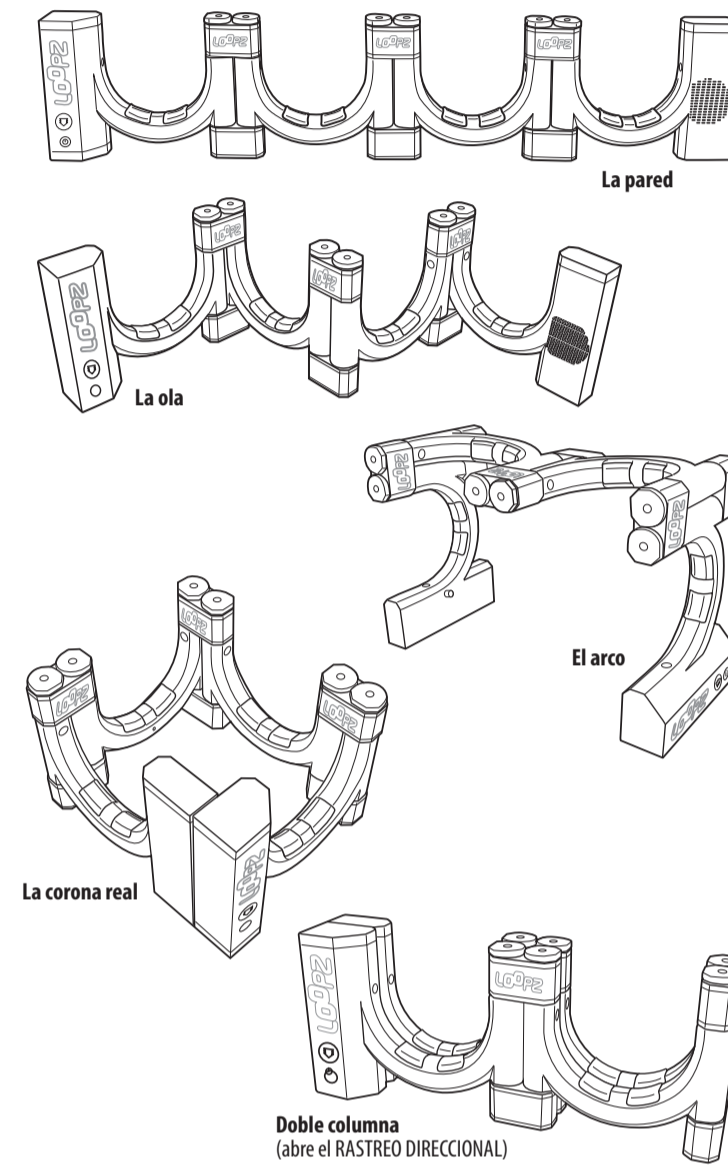
Dependiendo de qué tan bien juegue un jugador, Loopz Shifter™ lo nombrará con diferentes títulos. De inferior a superior, los títulos son Novato, Estrella de rock, Mega estrella o Leyenda de Loopz™.

## LAS FIGURAS

Si Loopz Shifter™ está doblado a la mitad y lo quieres abrir, simplemente sujeta las dos columnas anchas (las que incluyen los altavoces y los botones) y sepáralas una de la otra.

Las diferentes bandas de color en la parte de arriba de algunas columnas son muecas. Para reconfigurar el juego de Loopz Shifter™, gira la muesa de la sección deseada.

Loopz Shifter™ se puede doblar en 5 figuras óptimas para jugar.

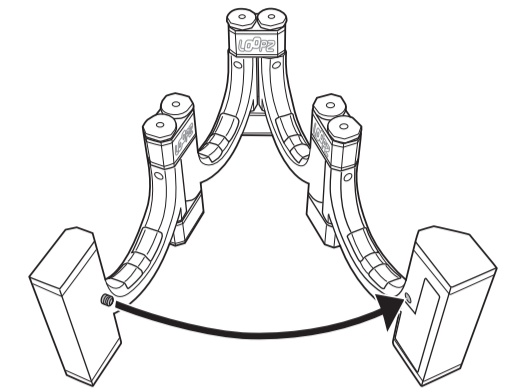


## DOBLE COLUMNA

**CONSEJO:** Con la doble columna se abre una manera más desafiante de jugar. Al comienzo, quizá quieras empezar con las otras figuras.

Para reconfigurar la unidad de Loopz Shifter™, gira cada columna vertical hasta que se ajuste en su lugar.

Para doblar la unidad de Loopz Shifter™ en doble columna, dóblala de modo que la clavija de un extremo de la unidad se ajuste en la conexión del otro extremo. Cuando quede bien configurada, la unidad dirá "Doble columna".



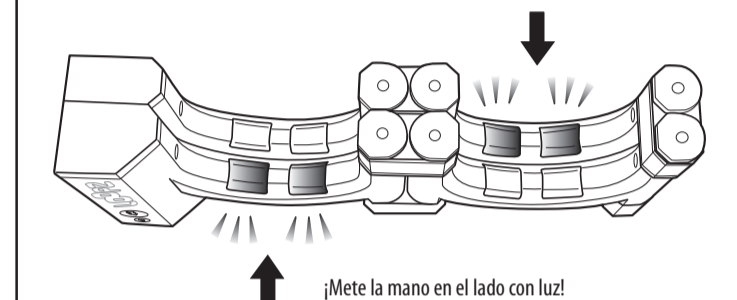
Clavija de doble columna

Conexión de doble columna

## Rastreo direccional

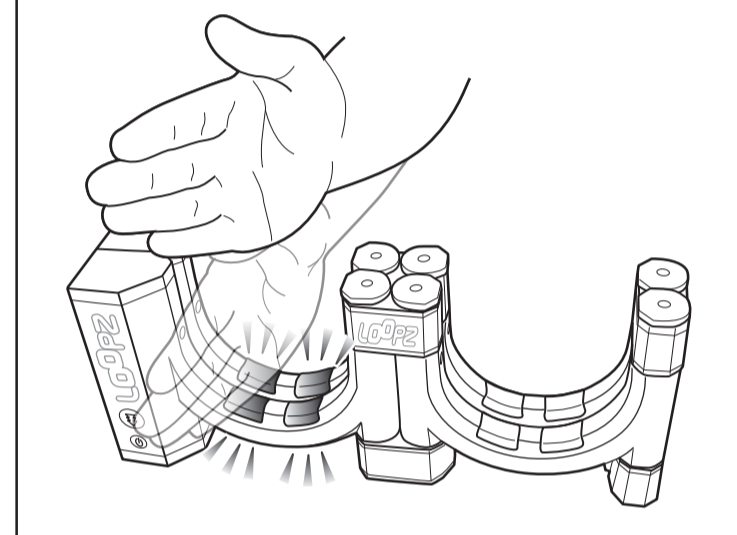
Con la doble columna se abre todo un mundo de maneras de jugar. Cuando un cuadrante se ilumina, no solo tienes que meter tu mano en dicho cuadrante, sino que también tienes que hacerlo en la dirección correcta.

Solo centellearán las luces de un lado de un cuadrante. Este es el lado del cuadrante donde tienes que meter tu mano primero; tu mano tiene que pasar totalmente por el cuadrante. Si metes la mano del lado sin luz, saldrá un error.



¡Mete la mano en el lado con luz!

Si ambos lados de un cuadrante se iluminan, mueve tu mano hacia abajo y luego hacia arriba.



## LOS JUEGOS

Loopz Shifter™ incluye 4 juegos que pondrán a prueba tu memoria, tus reflejos y tu creatividad de diferentes maneras.

**Cancelar un juego:** Para salir de un juego al que estás jugando, presiona el botón de INICIO para regresar al menú de juegos.

**Modalidad de reposo:** Después de 2 ó 3 minutos de inactividad, Loopz Shifter™ se apagará automáticamente. Presiona el botón de ENCENDIDO para regresar al menú de juegos.

### MODALIDAD DE TRANSFORMACIÓN

Si seleccionas 'modalidad de transformación' en el menú de juegos, transformarás la manera en que juegas.

La unidad de Loopz Shifter™ te indicará que transformes la unidad en una figura específica y te dará 10 segundos para hacerlo antes de que empiece el juego. Si acabas antes de 10 segundos, presiona el botón de inicio para que el juego empiece inmediatamente.

Conforme el juego avanza, la unidad anunciará una diferente figura y nuevamente tendrás 10 segundos para transformar la unidad en dicha figura antes de que empiece el juego.  
¿Tienes lo necesario para lograrlo?

### REPITE EL RITMO

**Cantidad de jugadores:** 1

**Modalidad de transformación:** Sí

**Niveles:** 3 niveles de dificultad de qué escoger

Nivel 1: juego con una sola mano.

Nivel 2: mezcla de juego con una y dos manos.

Nivel 3: juego con dos manos.

**Objetivo:** Repetir una secuencia de luz en constante aumento.

Centelleará una luz. Después de que se apague, repite la secuencia metiendo y sacando tu mano en el cuadrante correspondiente. Si repites correctamente una secuencia, Loopz Shifter™ la repetirá y añadirá una luz más a la secuencia. Sigue repitiendo la secuencia lo más que puedas. Si haces un error, la unidad repetirá la secuencia. El juego se acaba si haces 3 errores.

**Para ganar el juego:** Completa con éxito una secuencia de 40 luces para finalizar el juego. Loopz Shifter™ anunciará tus puntos sin importar qué tan lejos avances (recordará la puntuación alta para cada nivel de dificultad).

### MODALIDAD DE TRANSFORMACIÓN

Cuando completas con éxito una secuencia de aproximadamente 6 indicaciones en modalidad de transformación, la unidad anunciará una nueva figura y tendrás 10 segundos para transformar la unidad de juego. Loopz Shifter™ repetirá la última secuencia que completaste y añadirá una más. Cada vez que completes de 5 a 8 indicaciones adicionales, deberás transformar la unidad en una figura diferente. ¿Este juego pondrá a prueba tu memoria!

### EXPERTO EN REFLEJOS

**Cantidad de jugadores:** 1-4

**Modalidad de transformación:** Sí

**Niveles:** 3 (para un juego de un jugador)

1 (para un juego de varios jugadores)

**Objetivo:** ¡Marca! tantas luces como puedas antes de que se acabe el tiempo! Supera tu puntuación máxima o compite contra otros jugadores... ¡quien atrape el mayor número de luces gana!

### Juego de un jugador (3 niveles)

Empezarán a centellear diferentes cuadrantes. Mete tus manos en dichos cuadrantes antes de que se apaguen las luces para ganar un punto. No importa cuántos errores hagas, Loopz Shifter™ solo llevará la cuenta de tus puntos marcados. Cada nivel acaba después de 30 segundos. Para avanzar al siguiente nivel, tienes que obtener un mínimo de puntos en cada nivel:

Nivel 1: 20 puntos para avanzar al nivel 2

Nivel 2: 20 puntos para avanzar al nivel 3

Cuando termine el juego, Loopz Shifter™ anunciará el número total de puntos que conseguiste en todos los niveles.

**Para ganar el juego:** Llega al nivel 3 y logra la máxima puntuación.

### Juego de varios jugadores (1 nivel)

En un juego de 2 a 4 jugadores solo hay un nivel, lo que significa que a cada jugador le toca una sola vez. Loopz Shifter™ indicará a cada jugador que empiece y le dará 30 segundos para atrapar tantas luces como pueda. Después de que cada jugador acabe, Loopz Shifter™ anunciará sus puntos e indicará al siguiente jugador que meta sus manos en los cuadrantes. En cuanto el siguiente jugador meta sus manos en cualquiera de los cuadrantes, empezará su turno. Después de que todos los jugadores hayan tenido un turno, Loopz Shifter™ anunciará al vencedor.

**Para ganar el juego:** Logra la máxima puntuación.

### MODALIDAD DE TRANSFORMACIÓN

#### Juego de un jugador (3 niveles)

Antes de empezar cada nivel, el juego te indicará transformar la unidad en una nueva figura y tendrás 10 segundos para hacerlo antes de que empiece el nivel.

#### Juego de varios jugadores (1 nivel)

Antes de que empiece cada jugador, Loopz Shifter™ les indicará que transformen la unidad en una figura específica. Tendrán 60 segundos para jugar. Después de 30 segundos, la unidad le indicará al jugador que vuelva a transformar la unidad.

## DUELO DE RITMOS

**Cantidad de jugadores:** 2

**Modalidad de transformación:** No

**Niveles:** Ninguno

**Objetivo:** Dos jugadores controlan dos cuadrantes cada uno, metiendo sus manos simultáneamente en sus cuadrantes cuando se iluminan. ¡Quién logre más puntos gana!

**Atención:** El duelo de ritmos no se puede jugar en modalidad de doble columna.

Loopz Shifter™ asignará los cuadrantes para cada jugador. Centellearán dos cuadrantes y la unidad dirá "¡jugador uno!". La unidad repetirá el proceso para asignar los cuadrantes restantes al jugador dos.

Loopz Shifter™ dirá "¿Listos? ¡Adelante!" Empezará una canción y centellearán los cuadrantes de ambos jugadores. Los jugadores tienen que meter sus manos en sus cuadrantes simultáneamente, intentando "marcar" tantas luces como puedan antes de que se apaguen las luces. Cada marca correcta es un punto.

Cada jugador controla un instrumento de la canción. Así sabrán qué tan bien les está yendo... si un jugador hace demasiados errores, el volumen de su instrumento bajará.

### ¡Es hora de entrar en onda!

Al final de la canción, Loopz Shifter™ dirá "¡Es hora de entrar en onda!" y centelleará un cuadrante para cada jugador. Ambos jugadores tienen que meter y sacar su mano en su cuadrante tantas veces como puedan, intentando marcar tantos puntos como puedan antes de que se apague la luz. La sesión dura 10 segundos. Durante este tiempo se prenderán diferentes cuadrantes, así que asegúrate de seguirlos. El juego se acaba cuando ya no se oiga nada. Quien logre más puntos durante este tiempo obtiene 3 puntos extra.

**Para ganar el juego:** Loopz Shifter™ anunciará los puntos de cada jugador y declarará al vencedor o un empate.

## DJ ESTILO LIBRE

**Cantidad de jugadores:** 1

**Modalidad de transformación:** No

**Niveles:** Ninguno

**Objetivo:** Mezclar la música en Loopz Shifter™, encendiendo y apagando pistas musicales.

**Atención:** El DJ estilo libre no se puede jugar en modalidad de doble columna.

En el menú de juegos, selecciona una de 6 opciones de canciones para mezclar.

La canción seleccionada seguirá sonando. Mete las manos en cualquiera de los cuatro cuadrantes para apagar o prender las diferentes pistas. Cuando un cuadrante está iluminado, su pista está prendida.

### Efectos especiales

Añade un toque personal a tu mezcla metiendo las dos manos en dos cuadrantes al mismo tiempo para crear efectos de sonido geniales, como chirridos o gritos de "yeah". Experimenta con diferentes combinaciones de doble mano para descubrir otros efectos especiales.

Visita [PlayLoopz.com](http://PlayLoopz.com) para más información.

## SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

### Si la unidad no detecta los movimientos de tus manos...

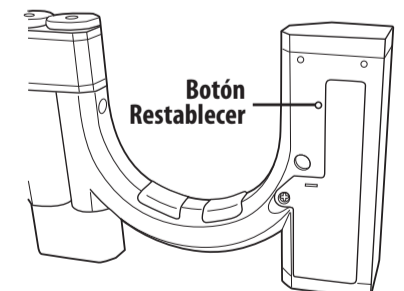
Consulta la sección de "Consejos para meter tus manos" para asegurarte que estás manteniendo las manos correctamente para detectar los haces de sensor con la máxima eficacia. Si esto no ayuda, mueve la unidad de Loopz Shifter™ a un área con menos luz. El exceso de luz ambiental (por ejemplo, luz fluorescente brillante o el sol) puede interferir con los sensores.

### Si la unidad se bloquea...

Usa una clavija o sujetapapeles para presionar el botón RESTABLECER situado en la parte trasera de la unidad.

### Si las luces se atenúan, los sonidos se oyen distorsionados o los sensores no detectan correctamente el movimiento o se activan por sí solos...

Sustituir las pilas tal como se describe en la sección de COLOCACIÓN DE PILAS.



Botón Restablecer

## CUMPLIMIENTO CON EL REGLAMENTO DE LA FCC (VÁLIDO SÓLO EN ESTADOS UNIDOS)

Este dispositivo cumple con la Parte 15 del reglamento FCC. El uso está sujeto a las siguientes dos condiciones:

(1) Este dispositivo no puede causar interferencia dañina, y (2) este dispositivo tiene que aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo aquella interferencia que pueda causar una operación no deseada.

**ATENCIÓN:** 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.

**ATENCIÓN:** 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.

## INFORMACIÓN DE SEGURIDAD ACERCA DE LAS PILAS

En circunstancias excepcionales, las pilas pueden desprender líquido corrosivo que puede provocar quemaduras o dañar el juguete. Para evitar el derrame de líquido corrosivo:

- No intentar cargar las pilas no-recargables.
- Antes de recargar las pilas recargables, sacárlas del juguete.
- Recargar las pilas recargables siempre bajo supervisión de un adulto.
- No mezclar pilas nuevas con gastadas ni pilas de diferentes tipos: alcalinas, estándar (carbono-cinc) y recargables (níquel-cadmio).
- Utilizar pilas del tipo recomendado en las instrucciones o equivalente.
- Colocar las pilas según la polaridad indicada.
- Retirar las pilas del juguete si no se va a utilizar durante un largo periodo de tiempo.
- Evitar cortocircuitos en los polos de las pilas.
- Desechar las pilas gastadas en un contenedor especial para pilas.
- No quemar el juguete ya que las pilas de su interior podrían explotar o desprender líquido corrosivo.



©2012 Mattel. All Rights Reserved.  
Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Alemán, C.P. 15200, México, D.F. R.F.C. MME-020701-1803. Tels.: 59-95-51-00 Ext. 5206-61-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Chile de Venezuela, C.A., RIF J01596439, Ave. Maza, C.C. Maracayay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Carrageo 1186, 11607 - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12347-47 F5, Bogotá. Mattel Perú, S.A., Av. República de Panamá N° 9331, Oficina 1003, San Isidro, Lima, Perú. RUC: 20425833865. Reg. Importador: 0172-10-10E-DIGESA.



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.

