

5.5 x 8.5

BACK

FRONT

- Funciona con tres pilas AAA.
- Recomendamos utilizar exclusivamente pilas alcalinas. Las pilas no alcalinas pueden afectar al funcionamiento de este juguete.
- Ayúdenos a proteger el medio ambiente y no tire este producto en la basura doméstica (2002/96/EC). Para más información sobre la eliminación correcta de residuos, póngase en contacto con la Junta de Residuos o el Ayuntamiento de su localidad.
- Si el muñeco no funciona, comprobar que las pilas estén bien colocadas.
- CAMBIAR LAS PILAS DEL MUÑECO CUANDO SUENE DE FORMA DISTORSIONADA O LAS LUCES SE ILLUMINEN DÉBILMENTE.

#### 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, sacarlas 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 sólo pilas del tipo recomendado en las instrucciones o equivalentes.
- Colocar las pilas según la polaridad indicada.
- No dejar nunca pilas gastadas en el juguete. Un escape de líquido corrosivo podría estropearlo.
- Evitar cortocircuitos en los polos de las pilas.
- Desechar las pilas gastadas en un contenedor de reciclaje de pilas.
- No quemar el juguete ya que las pilas de su interior podrían explotar o desprender líquido corrosivo.

ATENCIÓN: las modificaciones que no estén expresamente aprobadas por el fabricante pueden invalidar la autorización del usuario para usar este juguete.

© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Mattel España, S.A., Arribau 200, 08036 Barcelona, cservice.spain@mattel.com  
Tel: 902.20.30.10 http://www.service.mattel.com/es Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fração 2, 1600-206 Lisboa, Tel.  
Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3570,  
Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. 59-05-51-00. Ext. 5206 ó -01-800-463  
59-89 Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A. RIF J301596439, Ave. Mara, C.C.  
Macaracuy 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.



ELECTRÓNICO

# PICTIONARY MAN

JUEGO

Contenido:  
1 Figura  
1 Accesorio redondo  
1 Accesorio rectangular



1 Cartón de puntuación  
2 Rotuladores de tinta borrable  
1 Borrador  
Reglas de juego

Recomendamos sacar todas las piezas de la caja e identificarlas con ayuda de las ilustraciones. Para producto adquirido en España póngase en contacto con el departamento de atención al consumidor de MATTEL ESPAÑA, S.A., Arribau 200, 08036 Barcelona. Tel: 902.20.30.10; cservice.spain@mattel.com ; www.service.mattel.com/es

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

PRECAUCIÓN: asegurarse de que se utiliza un rotulador de tinta borrable. Se puede hacer una prueba en una superficie de plástico de un lugar poco visible, como por ejemplo la parte interior del accesorio redondo. Para no manchar, recomendamos usar sólo rotuladores de tinta borrable parecidos a los suministrados con el juego. Para borrar los dibujos, pasarles un paño suave.

#### OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer equipo en conseguir 15 puntos adivinando los conceptos dibujados en el muñeco PICTONARY MAN™ y en sus accesorios.

#### ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

Abir el compartimento de las pilas que hay debajo del pie derecho del muñeco e introducir 3 pilas AAA. Encender el muñeco mediante el interruptor (posición "I").

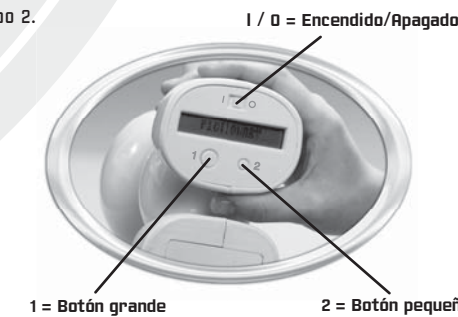


#### ¡A JUGAR!

Dividir los jugadores en 2 equipos. El equipo que empiece a jugar será el Equipo 1 y el otro el Equipo 2.

Al inicio del juego, cada equipo debe escoger quién va a ser el dibujante (el jugador que dibujará los conceptos), función que irá rotando entre los miembros del equipo a lo largo de la partida.

El dibujante del equipo 1 debe dar la vuelta al muñeco Pictionary Man™ para poder leer la pantalla electrónica y pulsar el botón grande (1).



El muñeco escogerá una categoría a al azar. Si la categoría es Gente o Títulos, en la pantalla aparecerá una pista para ayudar a identificar el concepto a dibujar. El dibujante debe leer la categoría y la pista (si la hay) en voz alta.

#### CATEGORÍAS DEL JUEGO

GENTE: famosa, personaje de ficción (PERSONAJE) o personaje histórico (HISTÓRICO).  
ACCIÓN  
TÍTULO: películas, canciones, televisión (series o programas).  
OCUPACIÓN: profesiones y características físicas o personales en general.  
VARIOS

El dibujante debe volver a pulsar el botón grande (1) para ver el concepto que le toca dibujar. Después de unos segundos para pensar cómo lo va a dibujar, el cronómetro se pondrá en marcha y empezará a acción!

Con ayuda del muñeco y de sus accesorios, el dibujante empieza a dibujar mientras sus compañeros intentan adivinar lo que está dibujando, diciendo en voz alta lo que piensan que es. Si el equipo adivina lo que su compañero ha dibujado, debe pulsar el botón grande (1) para detener el cronómetro y confirmar la respuesta. El equipo que ha respondido correctamente anota 1 punto y le toca jugar al equipo 2.

Si, por el contrario, el equipo no consigue adivinarlo, no anota ningún punto e igualmente le toca el turno al equipo 2.

El juego continúa así sucesivamente, por turnos.

La puntuación de cada equipo se anota en el cartón de puntuación que viene dentro del accesorio rectangular, con un cuadrado por cada punto conseguido.

#### SE PUEDE / NO SE PUEDE

Se puede...

- ¡Ser creativo!
- Dibujar sobre los accesorios.
- Representar el concepto a adivinar utilizando el muñeco y sus accesorios.
- Utilizar símbolos (signo de interrogación, signo de exclamación, etc.).
- Dibujar cualquier cosa relacionada con el concepto, por muy lejana que parezca la relación entre ellos.
- Dividir las palabras en sílabas para dibujarlas.
- Guiarse por la fonética de la palabra y no por su significado. Es decir, si la palabra a dibujar es "vota", pero el jugador prefiere dibujar "bota" porque le parece más fácil, puede hacerlo. Del mismo modo, cuando la palabra a dibujar es polisémica, el dibujante decidirá cuál de los significados le parece más fácil de dibujar. Por ejemplo, si la palabra es "mono", puede dibujar un simio o una prenda de ropa.

No se puede...

- Dibujar unas orejas con el significado de "suena como".
- Utilizar guiones para mostrar el número de letras de la palabra.
- Utilizar letras o números.
- Hablar a los compañeros del equipo.
- Utilizar lenguaje de signos.

ATENCIÓN: unos diez segundos antes de que se agote el tiempo, el cronómetro sonará más acelerado, para advertir a los jugadores de que queda poco tiempo.

#### DESAFÍO

Tras siete turnos, Pictionary Man™ anunciará un Desafío. En el Desafío, ambos equipos ven la categoría que toca dibujar y deben apostar cuántos conceptos adivinarán en el tiempo asignado por Pictionary Man™. Ésta es una buena oportunidad de recuperar puntos para el equipo que en ese momento de la partida tenga menos.

Antes de empezar a jugar el Desafío, los equipos deben mirar en la pantalla electrónica cuál es el equipo escogido por Pictionary Man™ para hacer la primera apuesta. Luego se debe pulsar el botón grande (1) una vez para ver la categoría y el tiempo asignado. Y finalmente, los miembros del equipo deben ponerse de acuerdo y anunciar su apuesta. A continuación el segundo equipo debe hacer una apuesta más alta. La puja continúa entre ambos equipos hasta que uno se plante y el otro (que habrá apostado más alto) puede empezar a jugar el Desafío.

Para ello, este equipo debe introducir su apuesta en el muñeco, pulsando el botón pequeño (2) una vez por cada concepto apostado. Por ejemplo, si la categoría en juego es OCUPACIÓN y el equipo ha apostado que adivinará 3 conceptos en 90 segundos, debe pulsar 3 veces el botón pequeño (2).

¡Ha llegado la hora de la verdad! El dibujante del equipo en juego debe pulsar el botón grande una vez para ver el primer concepto y empezar a dibujar. Cuando su equipo adivine el primer concepto, debe volver a pulsar el botón grande para ver el siguiente y dibujarlo. En el Desafío, el dibujante no puede "saltarse" ningún concepto, es decir, debe dibujar todos los conceptos y en el orden indicado por el muñeco. Si no lo hace, su equipo pierde el Desafío, es decir, no gana ningún punto.

Durante el Desafío, no se puede cambiar de dibujante, es decir, debe ser el mismo jugador durante todo el Desafío.

Si el equipo adivina todos los conceptos, gana 2 puntos. Si el otro equipo lo desea, puede comprobar que los conceptos que se han dibujado durante el Desafío son realmente los que el muñeco indicaba y en el orden indicado. Para ello, debe pulsar el botón pequeño (2) y retroceder. En la pantalla aparecerán los conceptos que el otro equipo debería haber dibujado.

#### CÓMO ROBAR PUNTOS

SI UN EQUIPO NO CONSIGUE ADIVINAR TODOS LOS CONCEPTOS DEL DESAFÍO EN EL TIEMPO MARCADO, EL OTRO EQUIPO TIENE LA OPORTUNIDAD DE ROBARLE LOS PUNTOS. El muñeco anunciará "¡A robar!" y proporcionará un concepto más de la misma categoría jugada en el Desafío. El equipo que no ha jugado el Desafío ahora tiene 20 segundos para dibujar y adivinar el concepto. Si lo hace, gana 2 puntos. Si no, ningún equipo gana puntos.

Tras el Desafío, se retoma el juego de manera normal y el muñeco anuncia a qué equipo le toca jugar. Tras el primer Desafío, los siguientes se jugarán cada 6 turnos.

#### GANADOR DEL JUEGO

El primer equipo en conseguir 15 puntos o más gana.

#### ¿QUÉ ES ACEPTABLE Y QUÉ NO LO ES?

Antes de empezar a jugar, los equipos deben ponerse de acuerdo y determinar lo precisas que tienen que ser las respuestas. Por ejemplo, ¿se acepta "estornudo" por "estornudar"? ¿O "disfrazar" por "disfrazarse"? ¿O Rafa Nadal por Rafael Nadal? ¿O abogada por abogada?

#### INTERRUPCIÓN DEL JUEGO

El muñeco se pondrá automáticamente en el modo de ahorro de energía al cabo de 5 minutos de no jugar con él. Para retomar el juego donde se había dejado, sólo hay que pulsar el botón grande una vez y seguir jugando. El juego no se puede retomar si se ha apagado el muñeco. En ese caso debe empezarse una nueva partida.

IMPORTANTE: los rotuladores incluidos pueden manchar algunos tejidos y otras superficies. Proteger el área de juego antes de empezar a jugar y evitar el contacto con alfombras, moqueta, ropa, paredes y muebles. Tapar los rotuladores después de usarlos. LOS ROTULADORES INCLUIDOS CUMPLEN CON LA NORMATIVA DE SEGURIDAD VIGENTE. Atención adultos: si la tinta del rotulador entra en contacto con los ojos, lavarlos con abundante agua.

INSIDE