

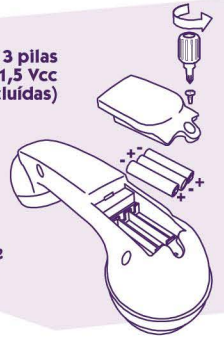
INSTRUCTIVO



ANTES DE COMENZAR

Pide a un adulto que te auxilie con la instalación de las pilas. Recuerda que deben de estar colocadas en la polaridad correcta tal y como se muestra en el diagrama

Utiliza 3 pilas "AAA" de 1,5 Vcc (No incluidas)



OBJETIVO: Descifrar el mensaje grabado y responder correctamente la pregunta

JUGADORES: De 2 en adelante

Coloca la cubierta de la bocina como se muestra.

Cuida que este bien colocada para que no se suelte.



Así es como debe quedar.



Ahora debes conocer los botones de tu Teléfono Descompuesto para que sepas que puedes y que no debes apretar.

Escuchar mensaje original (este botón **NO DEBE PRESIONARSE** antes del final del juego)*

Apagado y niveles de dificultad

Reproducir

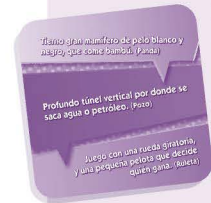
Grabar

*Reiteramos en este punto: el botón de escuchar el mensaje original se podrá presionar únicamente **AL FINAL** de la ronda. Hacerlo antes es trampa.

Te estoy chequeando

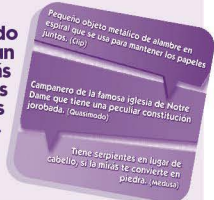


Revuelve el mazo de cartas y déjalo al alcance de todos los jugadores. Checa que los colores de éstas son distintos:



Las de fondo color verde son las fáciles con frases más cortas. Recomendamos usar estas con jugadores menores.

Las de fondo amarillo son un poco más complicadas con frases más largas.



¡A JUGAR!

OBJETIVO: Descifrar el mensaje grabado y responder correctamente la pregunta

Ésta es una versión **ELECTRÓNICA** del clásico juego de comunicar mensajes que se van distorsionando. La **MEJOR MANERA** de jugarlo es en grupo de 3 personas o más para que el mensaje se vaya volviendo cada vez más loco.

A continuación te damos los pasos para que te diviertas a lo grande jugando **TELÉFONO DESCOMPUESTO**:

1- Establezcan la dificultad deslizando el switch de acuerdo al número de personas que jugarán así como de sus edades:

OFF 1 2 3



NIVEL 1
El grado de distorsión del mensaje es muy poco. Recomendado para los más chicos.

NIVEL 2
La contaminación auditiva es regular, los sonidos ambientales invaden el mensaje original.

NIVEL 3
Una invasión de ruidos opaca la voz grabada, la distorsión es mayor. Agudiza tu audición si quieres descifrar el mensaje.

2- Los jugadores deberán colocarse en orden cronológico: del **MAYOR** al de **MENOR** edad. El jugador de mayor edad será el primero en tener el teléfono.

En su turno, el jugador tomará una carta del mazo, **NADIE** más debe verla. Éstas tienen 3 preguntas o acertijos que el último jugador deberá responder.

La dificultad de la pregunta será determinado por el jugador que tenga el teléfono. Como explicamos anteriormente, las cartas están divididas en **FÁCILES** (fondo verde) y **NO TAN FÁCILES** (fondo amarillo).

Con la carta en la mano y sin que **NADIE MÁS LA VEA**, el primer jugador deberá alejarse del lugar para que no lo puedan escuchar cuando graba su mensaje.



3- GRABAR

Este es el botón de GRABAR



Antes de grabar el mensaje es **IMPORTANTE** retirarse donde no te puedan escuchar. Para grabar, **OPRIME** y **MANTÉN PRESIONADO** el botón señalado mientras hablas **CLARAMENTE**. Si lo sueltas antes, tu mensaje quedará incompleto.

Una vez grabado, puedes escuchar el mensaje oprimiendo el botón de **REPRODUCIR** (es el que está arriba del de grabar)

Este es el botón de REPRODUCIR

GRABAR



Si **NO** estas satisfecho con tu mensaje, repite la operación para grabar. Toma en cuenta que cuando reproduzcas tu mensaje, lo escucharás **DISTORSIONADO**.

Cuando termines de grabar el mensaje, suelta el botón de grabar, regresa con los demás y pasa el teléfono al siguiente jugador.

REPETIMOS: Para grabar **MANTÉN PRESIONADO** el botón de grabar mientras hablas y suéltalo hasta que termines de leer la pregunta

4- ESCUCHAR

El siguiente jugador, en presencia de los DEMÁS JUGADORES, deberá presionar el botón de REPRODUCIR y escuchar el mensaje DISTORSIONADO.

Mientras éste jugador trata de descifrar el mensaje, los demás pueden deleitarse viendo sus gestos y la cara de "¿Uh?" que ponga.



Botón de REPRODUCIR

No entendí ni "máiz"



El jugador podrá escuchar el mensaje cuantas veces sea necesario para entenderlo (o hasta que los demás jugadores lo indiquen).

El mensaje original se escuchará mezclado con ruidos variados como gritos, ladridos, sonidos mecánicos o de vehículos, así que hay que agudizar el oído.

Una vez entendido el mensaje (o más o menos descifrado), el jugador en turno deberá retirarse para poder grabar SIN SER ESCUCHADO lo que entendió. Si se tienen dudas del proceso, regresa al punto 3.

Mientras graba, NO DEBERÁ ESCUCHAR EL MENSAJE ORIGINAL porque estaría defraudando la confianza de los demás jugadores.

Grabado el mensaje, regresará con los demás jugadores y dará el teléfono al siguiente jugador que repetirá la operación.

5- PASANDO EL TELÉFONO

Mientras algún jugador esté grabando su mensaje, los que ya lo hayan hecho podrán platicar de cualquier cosa EXCEPTO DEL MENSAJE QUE GRABARON para no dar pista a los que faltan.

Si algún jugador antes de escuchar el mensaje, presiona accidentalmente el botón de grabar, borrará el mensaje anterior por lo que deberá pedir al jugador anterior (entre zapes y rechiflas) que lo regrebe nuevamente.

Cada vez que regrese alguien de grabar su mensaje, pasará el teléfono al siguiente jugador quien deberá escucharlo en presencia de todos. Solamente cuando vaya a grabar, se podrá retirar para no ser escuchado.

Todos repetirán los pasos hasta llegar al último jugador.



6- EL ÚLTIMO JUGADOR

Cuando sólo quede un jugador, le pasarán el teléfono y escuchará atento el mensaje (las veces que necesite para entenderlo). ESTE JUGADOR YA NO GRABARÁ LO QUE ESCUCHÓ.

De lo que entendió, dirá a todos lo que crea que sea la respuesta correcta.

Si el último jugador responde CORRECTAMENTE a la pregunta planteada, entonces podrá conservar la carta. El jugador que junte 3 cartas GANA.

En el caso que el último jugador no responda correctamente, el jugador antes de éste tendrá la oportunidad de responder. La oportunidad de responder irá tocando a los jugadores A LA INVERSA de como fueron grabando la pregunta. Si nadie respondió correctamente, la carta la conservará el primer jugador en grabar. Sólo entonces, se podrá escuchar la PREGUNTA ORIGINAL presionando el botón lateral del teléfono.



Para iniciar una nueva ronda, se deberá apagar el teléfono (posición OFF) y encenderlo nuevamente indicando el nivel de dificultad. Ahora el primer jugador en tomar una carta y grabar mensaje será el que siga en edad al de la ronda anterior.

Para aumentar la diversión, pueden cambiar el uso de las preguntas de este juego por situaciones y mensajes graciosos referentes a tu familia o amigos con los que estés jugando, ¿Quién sabe? quizá te terminas enterando de oscuros secretos de ellos.

PROBLEMAS CON EL TELÉFONO

Si el teléfono no responde puede ser por que está apagado, revisa el switch de encendido colocándola en el nivel 1, 2 o 3.

Otro problema puede ser que las pilas estén bajas, si es así, hay que reemplazarlas.

Información Importante de las Pilas

- No exponer las pilas al fuego, podrían estallar.
 - No mezclar pilas nuevas con usadas.
 - No combinar pilas estándar con las recargables, se recomienda usar del mismo tipo.
 - Las pilas deben de ser reemplazadas por un adulto por las piezas pequeñas.
 - Las pilas deben de ser insertadas con la polaridad correcta.
 - Las pilas agotadas debe ser removidas del juguete.
 - Las pilas agotadas deben de ser depositadas en contenedores especiales
- NO DEBEN DE SER TIRADAS A LA BASURA.

8+
AÑOS



Los colores pueden variar a los mostrados

www.hazclick.com.mx
fotorama.com.mx