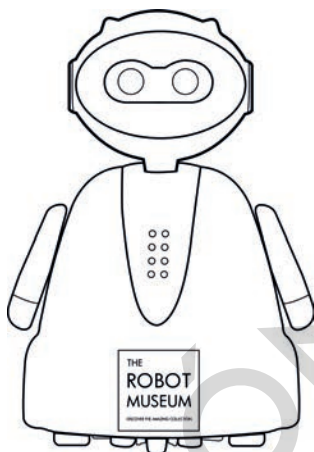


Edad: 5+

MANUAL DE INSTRUCCIONES



THE ROBOTIC TRACKY CARD GAME

JUGUETRÓNICA, SL - CIF: B83788414
C/ Alberto Aguilera, 1 - 28015 Madrid - España
Gracias por adquirir este producto

Garantía:

www.juguetronica.com/garantia

Servicio Técnico Nacional:

www.juguetronica.com/servicio-tecnico-juguetronica



Made in China

JUGUETRÓNICA[®]
LOS JUGUETES DEL FUTURO, HOY



¡Gracias por adquirir Tracky, the robotic card game!

Para utilizarlo correctamente y asegurar tu seguridad, por favor, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de comenzar a utilizarlo y consévalo para futuras consultas.

	Pág.
Información General	3
Advertencia	3
Declaración de conformidad simplificada	3
Advertencias y precauciones de las pilas	4
Eliminación	4
Contenido de la caja	5
Puesta en marcha e instalación de las pilas	5
Tipos de cartas	6
Cómo construir la NAVE DE TRACKY	7
Preparación del juego	8
MODOS DE JUEGO: FreeStyle	9
MODOS DE JUEGO: Memory	9
MODOS DE JUEGO: Speed	10
MODOS DE JUEGO: Speed Level UP	11
MODOS DE JUEGO: Héroe y Villano	12
MODOS DE JUEGO: Programación Secuencial	12
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	14

1. Tracky es un juego de habilidad mental y coordinación para una o más personas y, también, una mascota robótica.
2. Se aconseja jugar en una superficie lisa para mejorar la jugabilidad. El robot dispone de dos sensores infrarrojos gracias a los cuáles detecta objetos cercanos.
3. Si juegas sobre una mesa o cualquier otra superficie elevada, procura mantener a Tracky alejado del borde; sus sensores fototransistores no detectan desniveles y podría caerse al suelo.
4. Tracky es un juego de precisión para una o más personas. Se requiere jugar en una superficie lisa para mejorar la jugabilidad. Tracky dispone de dos sensores fototransistores y, gracias a éstos, mantiene la trayectoria dentro de una línea oscura.

ADVERTENCIA

1. Advertencia. No conveniente para niños menores de 36 meses.
2. Advertencia. No conveniente para niños menores de tres años.
3. Peligro de asfixia. Contiene o puede generar partes pequeñas.
4. Advertencia. Solo para uso doméstico.
5. No recomendado para menores de 4 años.
6. Si el niño acerca demasiado la cabeza a las ruedas, su cabello puede quedar atrapado.
7. Los materiales de embalaje no son juguetes.
8. Antes de dar este juguete al niño, retira todas las piezas, etiquetas y grapas del embalaje.
9. Para una mejor jugabilidad, no es recomendable usar Tracky en exteriores, ya que la luz directa del sol puede interferir en el correcto funcionamiento de los sensores que utiliza para seguir las líneas.
10. Como precaución extra, comprueba este juego con regularidad para descubrir cualquier daño o signo de desgaste.

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD SIMPLIFICADA

Por medio de la presente, JUGUETRÓNICA S.L. declara que este producto cumple con los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de la Directiva 2009/48/CE. El texto completo de la declaración UE de conformidad está disponible en la dirección de Internet siguiente: www.juguetronica.com/ce-docs/

ADVERTENCIAS Y PRECAUCIONES DE LAS PILAS

Requiere 4 pilas de botón LR44 incluidas.

Necesitarás un destornillador de estrella pequeño para poder abrir su carcasa y cambiar las pilas cuando se gasten.

Se recomienda utilizar pilas alcalinas. · Se pueden utilizar pilas recargables. · No mezcles pilas nuevas con gastadas ni distintos tipos de pilas. · Asegúrate de colocar las pilas con la polaridad en el sentido correcto. · Si una pila está gastada, debes retirarla del producto. · Asegúrate de no cortocircuitar los terminales. · Nunca intentes recargar pilas no recargables. · Nunca arrojes las pilas al fuego. Una vez gastadas, las pilas deben depositarse en un contenedor homologado. Las pilas sólo deben ser reemplazadas por un adulto.

ELIMINACIÓN

Para proteger el medio ambiente, no se debe desechar el aparato al final de su vida útil junto con la basura doméstica.

Se puede desechar en los puntos de recogida adecuados disponibles en su zona. Desecha el aparato según la Directiva europea sobre residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE).

- Las baterías usadas, completamente descargadas, deben eliminarse a través de contenedores de recogida señalados de forma especial, los puntos de recogida de residuos especiales o a través de los distribuidores de equipos electrónicos.

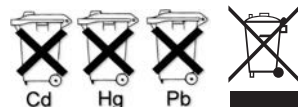
Los usuarios están obligados por ley a eliminar las baterías correctamente.

- Estos símbolos se encuentran en baterías que contienen sustancias tóxicas:

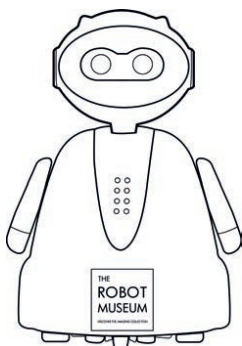
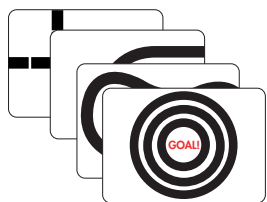
Pb: la pila contiene plomo.

Cd: la pila contiene cadmio.

Hg: la pila contiene mercurio.



Para más información, ponte en contacto con la autoridad municipal competente en materia de eliminación de residuos.

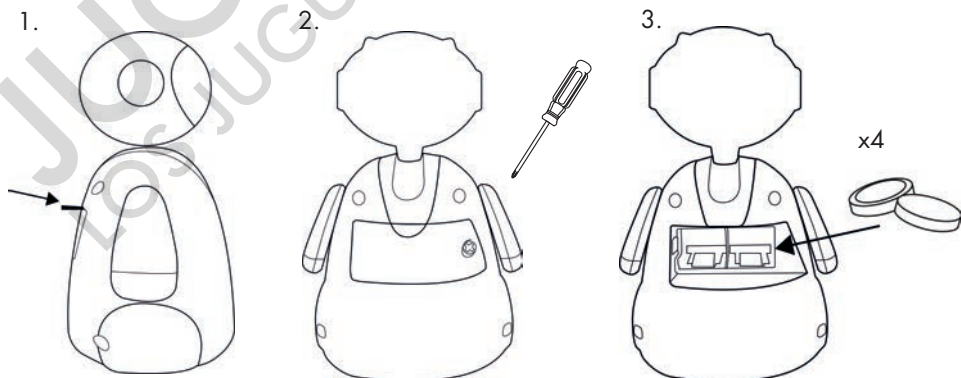


Lista de componentes:

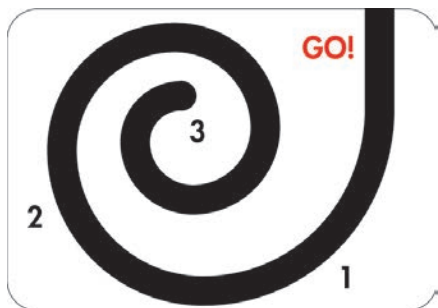
- 1 x Robot Tracky
- 1 x Carta Goal
- 2 x Carta Game Over
- 1 x Carta de inicio (1,2,3,Go)
- 1 x Meta tridimensional
- 39 x Cartas de recorrido

PUESTA EN MARCHA E INSTALACIÓN DE LAS PILAS

- Si es la primera vez que vas a jugar con Tracky, retira la banda de plástico que encontrarás asomando del hueco de la tapa del depósito para las pilas.
- Si las pilas se han agotado, desatornilla la tapa en la parte trasera de Tracky para acceder al depósito de pilas, retira la tapa e inserta cuatro pilas de botón poniendo mucho cuidado en colocarlas con la polaridad correcta, tal y como se indica en la imagen. A continuación, vuelve a cerrar la tapa y atornilla para finalizar el proceso.



Carta Inicio



Carta de recorrido



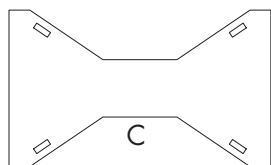
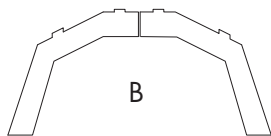
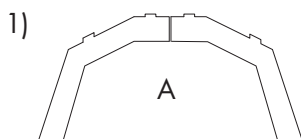
Carta Goal



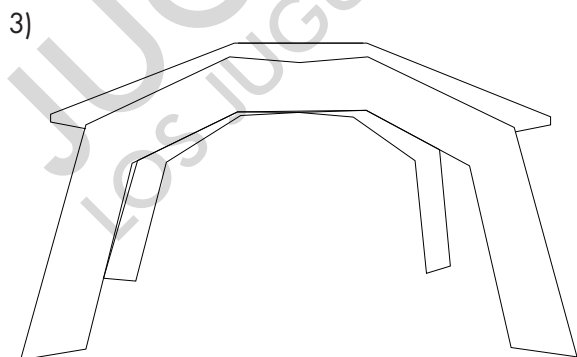
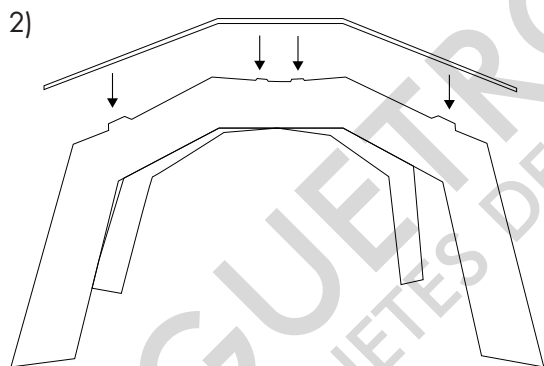
Carta Game Over



CÓMO CONSTRUIR LA NAVE DE TRACKY

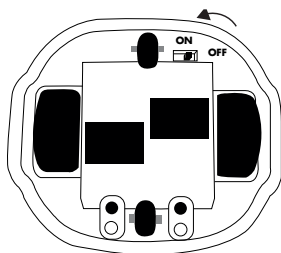


Separa las 3 piezas pretroqueladas que conforman la meta y tira el cartón sobrante.

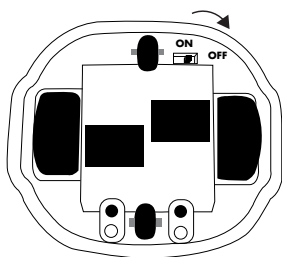


PREPARACIÓN DEL JUEGO

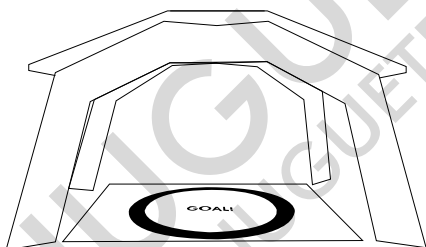
1. Cambia la posición a ON en la base de Tracky, para que se ponga en marcha.



2. Cambia la posición a OFF en la base de Tracky para que se apague.



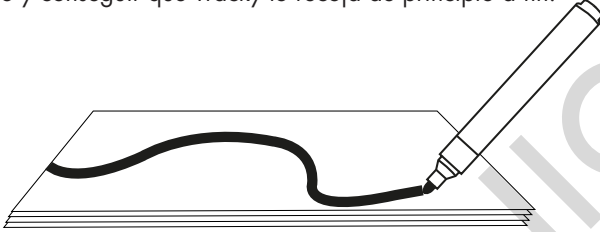
3. Aparta la carta GOAL y coloca encima de la misma la nave de Tracky ya montada (ver pág. 6), tal y como se muestra en la ilustración.



TRACKY FREESTYLE (JUEGO INDIVIDUAL O MULTIJUGADOR)

Juego libre para desarrollar la creatividad. Para jugar en Freestyle no necesitas las cartas de juego ya que Tracky es capaz de seguir cualquier línea:

- 1- Utiliza un rotulador negro de punta gruesa para dibujar líneas en una superficie blanca.
- 2- Coloca a Tracky al inicio de la línea dibujada y verás cómo comenzará a recorrerla.
- 3- Crea todas las figuras que quieras y usa tu imaginación. El desafío es crear el trazo más largo y complicado y conseguir que Tracky lo recoja de principio a fin.



NOTA: Si Tracky tiene problemas para seguir la línea, es posible que ésta no tenga el grosor suficiente. Prueba con un rotulador de punta más gruesa o a repasar la línea para que el trazo no sea tan fino.

TRACKY MEMORY (JUEGO INDIVIDUAL O MULTIJUGADOR)

Esta modalidad pone a prueba tu agilidad mental y tu memoria:

1. Extrae del mazo las cartas INICIO, GOAL y una de GAME OVER.
2. Baraja las cartas restantes y coge las 7 primeras.
3. Sitúa las cartas INICIO y GOAL en diferentes puntos de la habitación sin que estén muy distantes la una de la otra. Recuerda colocar la nave de Tracky encima de la carta de GOAL.
4. Coloca las 7 cartas restantes y la carta GAME OVER boca arriba.
5. Cambia estas 8 cartas de posición y colócalas de forma correlativa una a continuación de la otra.
6. Comienza el juego: memoriza las cartas durante un minuto y dales la vuelta (a las 8 que has colocado. Es decir: todas la que has extraído del mazo menos INICIO y GOAL).
7. Activa a Tracky y colócalo sobre la carta INICIO.
8. Empieza a levantar las cartas memorizadas y colócalas sucesivamente tras la carta INICIO de la manera más eficiente para conseguir que Tracky llegue hasta GOAL. ¡Pero cuidado! Si levantas la carta "GAME OVER", el juego terminará y deberás comenzar de nuevo.
9. Reta a tus amigos a ver quién puede memorizar más cartas y, si os parece demasiado fácil, complicad el reto. ¿Te atreverías a jugar con dos cartas GAME OVER? ¿Y con 10 cartas en lugar de 7?

TRACKY SPEED (JUEGO INDIVIDUAL O MULTIJUGADOR)

Crea tus propias estrategias para ser el más rápido llevando a Tracky a su nave.

1. Coloca las cartas INICIO y GOAL en puntos opuestos de la habitación.
2. Retira las cartas GAME OVER del mazo y baraja las restantes.
3. Si la partida es para más de un jugador, extrae alternativamente cartas del mazo hasta que a uno le salga la carta de una recta. Éste será el que empiece la partida.
4. Coloca el mazo boca abajo y reparte a cada jugador 8 cartas que puede ver pero no debe mostrar al rival. Enciende a Tracky y colócalo en la carta INICIO.
5. Comienza el juego: el jugador que empieza la partida debe utilizar su turno para colocar una de las cartas a continuación de la carta INICIO y, luego, roba una carta del mazo. El siguiente jugador debe hacer lo mismo continuando con la carta que ha colocado el anterior y así sucesivamente. Si un jugador agota todas sus cartas y no quedan en el mazo, debe recoger la primera que se colocó al comenzar el juego y colocarla en su turno.
6. Date prisa en colocar tu carta y consigue ser el que haga llegar a Tracky hasta la carta GOAL. Si Tracky se sale del circuito antes de poner la carta, el jugador al que le correspondía el turno queda eliminado. ¡Tracky no espera! Si la partida es de más de dos jugadores, hay que devolver a Tracky al comienzo del recorrido de la última carta colocada. La partida continúa saltándose el turno del jugador que ha sido eliminado.
7. Cuando la última carta colocada se aproxime a la carta GOAL lo suficiente para que no haya espacio para colocar otra carta entre medias, el siguiente jugador dejará que Tracky llegue al final del recorrido. Si Tracky cruza el espacio entre ambas cartas y llega hasta la carta GOAL, el jugador que ha colocado esa última carta será el ganador. Si, por el contrario, Tracky se sale del circuito, la carta de Goal se vuelve a colocar a un palmo de distancia de la última ubicación y se devuelve a Tracky al comienzo de recorrido de la última carta colocada y el juego continúa con el turno siguiente hasta que algún jugador consiga hacer llegar a Tracky hasta la carta GOAL.

TRACKY SPEED LEVEL UP (DOS JUGADORES)

Juega en modo experto a Tracky Speed ¡Sólo para 2 jugadores!

1. Coloca las cartas INICIO y GOAL en puntos opuestos de la habitación.
2. Retira las cartas GAME OVER del mazo y baraja las restantes.
3. Extraed alternativamente cartas del mazo hasta que a uno le salga la carta de una recta. Éste será el que empiece la partida. A continuación, elegid cada uno un equipo: azul o amarillo.
4. Coloca el mazo boca abajo sin repartir cartas. Enciende a Tracky y colócalo en la carta INICIO.
5. El que comienza el turno, roba una carta del mazo y la coloca tras la carta INICIO. Si la línea es sólo negra o tiene el color de tu equipo, colócala pero... ¡cuidado! Si la carta es del color del otro equipo, deberás dársela a tu contrincante para que sea él o ella quien la coloque rápidamente y habrás perdido tu turno. Si un jugador coloca una carta del color del rival o la entrega cuando Tracky esté llegando al final del recorrido, pierde la partida. Si Tracky se sale del circuito antes de poner la carta, el jugador al que le correspondía el turno queda eliminado.
6. Cuando la última carta colocada se aproxime a la carta GOAL lo suficiente para que no haya espacio para colocar otra carta entre medias, el siguiente jugador dejará que Tracky llegue al final del recorrido. Si Tracky cruza el espacio entre ambas cartas y llega hasta la carta GOAL, el jugador que ha colocado esa última carta será el ganador. Si, por el contrario, Tracky se sale del circuito, la carta de Goal se vuelve a colocar a un palmo de distancia de la última ubicación y se devuelve a Tracky al comienzo de recorrido de la última carta colocada y el juego continúa con el turno siguiente hasta que algún jugador consiga hacer llegar a Tracky hasta la carta GOAL.

MODOS DE JUEGO

TRACKY HEROE Y VILLANO (JUEGO PARA DOS PERSONAS)

Si eres el héroe, llevarás a Tracky hasta su nave para que vuelva a su planeta. Si eres el villano, no permitirás que eso ocurra.

¿Quién ganará?

1. Coloca las cartas INICIO y GOAL en puntos opuestos de la habitación.
2. Uno de los participantes debe ser quien consiga hacer llegar a Tracky a la carta GOAL (héroe), mientras que el otro deberá impedirse (villano).
3. Retira las cartas GAME OVER del mazo. El villano debe elegir 4 cartas del mazo sin que el héroe las vea. Tras ello, el héroe debe barajar el mazo y coger las primeras 15 cartas.
4. Comienza el juego: Enciende a Tracky y colócalo en la carta INICIO.
5. El héroe irá colocando sus cartas creando un camino para Tracky.
6. Pero cuidado, ¡el villano podrá interponerse en el camino con cualquiera de sus cuatro cartas en el momento que quiera! (sólo puede usar cada carta una vez). Cada uno debe crear la estrategia perfecta para conseguir su objetivo.

El héroe ganará si consigue llegar a la carta GOAL.

El villano ganará si impide que Tracky llegue a la carta GOAL una vez que el héroe haya agotado sus 15 cartas.

PROGRAMACION SECUENCIAL (JUEGO PARA UNA O DOS PERSONAS)

Introducción a la programación.

Utiliza el mazo para diseñar un trayecto óptimo con el mínimo número de cartas. ¿Lo conseguirás?

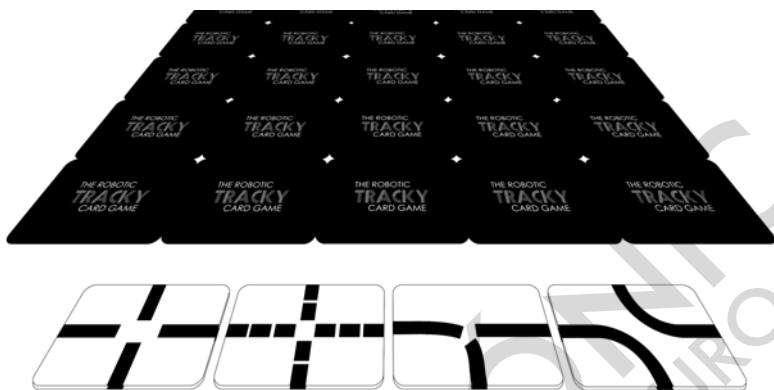
1. Coloca 25 cartas boca abajo como muestra la imagen (retirar la carta de Game Over, Goal y Inicio para este juego). Éstas se convertirán en el tablero de programación.



2. Uno de los jugadores debe decidir en qué posición del tablero debe iniciar Tracky su camino y en qué posición del tablero debe finalizar.

MODOS DE JUEGO

3. El otro jugador debe conseguir llegar de inicio a fin colocando el mínimo número de cartas. Para ello, elegirá del mazo las cartas que quiera utilizar y las colocará en orden y en línea como muestra la imagen:



4. Tras repasar que todo está correcto, se deben colocar las cartas en el orden que se haya decidido, como muestra la imagen. ¿Conseguirás realizar el camino en el mínimo tiempo con el mínimo número de cartas? ¡Programa tu trayectoria y descúbrela!



1. Si Tracky no se mueve o presenta anomalías al moverse, es posible que las pilas se estén agotando. Para cambiarlas, sigue los pasos especificados en la página 5.
2. Si Tracky tiene problemas para efectuar el recorrido entre dos tarjetas, puede ser por dos razones: porque las estés colocando demasiado alejada una de la otra o porque las hayas superpuesto y las ruedas de Tracky se desvíen al tropezar con el desnivel entre ambas.
3. Si Tracky no reconoce bien el recorrido de las cartas, asegúrate de que no le esté dando el sol de manera directa ni que esté expuesto a una fuente de luz potente, ya que puede interferir en el correcto funcionamiento de los sensores.
4. Si Tracky no se desplaza correctamente, apágalo, colócalo boca abajo y comprueba si hay algún objeto (pelusas, granos de arena, suciedad...) obturando las ruedas.
5. Si dibujas una línea y Tracky no la reconoce, asegúrate de que la superficie es completamente blanca y que la línea es lo suficientemente gruesa y de un color oscuro.

JUGUETRÓNICA
LOS JUGUETES DEL FUTURO, HOY

JUGUETRÓNICA[®]
LOS JUGUETES DEL FUTURO, HOY

JUGUETRÓNICA, SL - CIF: B83788414
C/ Alberto Aguilera, 1 - 28015 Madrid - España
Gracias por adquirir este producto

Garantía:

www.juguetronica.com/garantia

Servicio Técnico Nacional:

www.juguetronica.com/servicio-tecnico-juguetronica



Made in China



Extra game options
Formas de juego extra
Formas de jogo extra

www.juguetronica.com/technogames