

vtech®

Manual de Instrucciones

Genio Advance



© 2006 VTECH
Impreso en China
91-02057-014 (美)

QUERIDOS PADRES

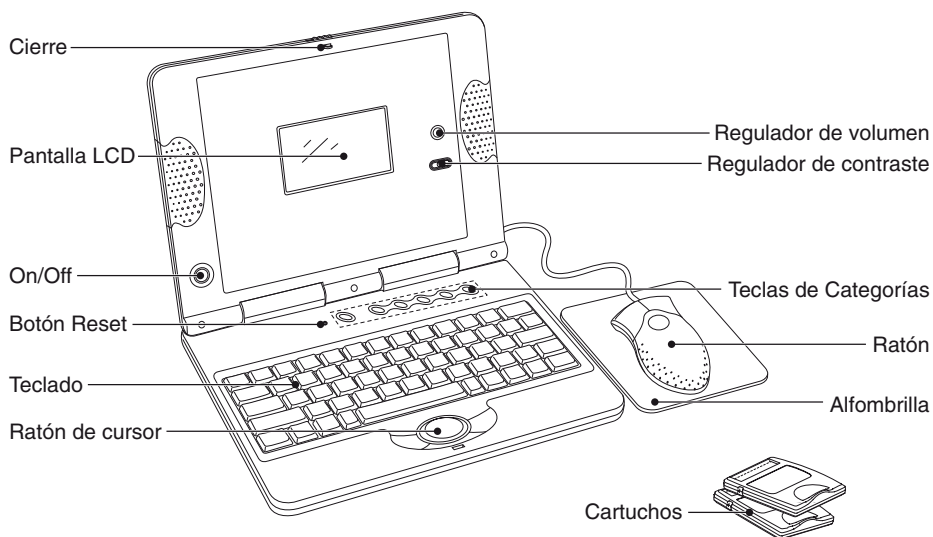
En VTech® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Ésta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos educativos de VTech® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.

Para más información sobre nuestros productos, consulte nuestra dirección www.vtech.es.

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar **Genio Advance** de **VTech®**! Estamos comprometidos en ofrecer los mejores juguetes para entretener y educar a su hijo.

Genio Advance es una herramienta electrónica muy valiosa para el aprendizaje de los niños. Ofrece múltiples y variadas actividades educativas en inglés y español, con las que su hijo descubrirá lo divertido que es aprender.



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

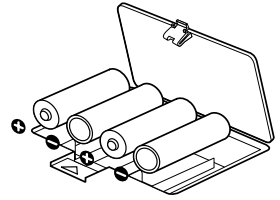
- **Genio Advance** de **VTech®**.
- Un ratón con alfombrilla.
- 2 cartuchos de regalo.
- 4 pilas "AA" (con finalidad demostrativa únicamente).
- Un manual de instrucciones.

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: En la parte inferior de la unidad hay una pequeña lámina de plástico que se mantiene en el juguete únicamente mientras éste se encuentre en el interior de la caja. Una vez fuera del embalaje, la lámina debe desprenderse automáticamente (de manera que el juguete pueda funcionar sin ninguna introducción previa). Si por alguna razón no se ha desprendido, puede retirarla del juguete.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete esté apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte inferior del mismo.
3. Coloque 4 pilas "AA" nuevas (UM-3/LR6) como muestra el dibujo. (Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.)
4. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.



ADVERTENCIA:

- Instalar las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+,-) para evitar cualquier tipo de fuga.
- Reemplazar todas las pilas cada vez que se cambien.
- No mezclar pilas nuevas y viejas.
- No utilizar pilas de diferentes tipos.
- Extraer las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No intente recargar pilas normales.
- No acercar las pilas al fuego.
- Los bornes de una pila o un adaptador no deben ser cortocircuitados.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo la supervisión de un adulto.
- Retirar las pilas usadas del juguete.
- Retirar las pilas recargables del juguete para su carga.
- Recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- Cuando retire las pilas del juguete, recuerde que éstas deben ser recicladas para salvaguardar el medio ambiente. Por favor, recurra a los servicios de recogida de pilas destinados para tal fin en su localidad.



NO RECOMENDAMOS EL USO DE PILAS RECARGABLES CON ESTA UNIDAD. SU UTILIZACIÓN PODRÍA ALTERAR EL FUNCIONAMIENTO NORMAL DEL JUGUETE.

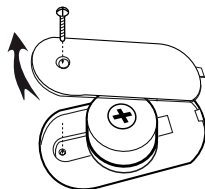
NOTA: Si por algún motivo el juguete deja de funcionar, la voz se distorsiona o el sonido se debilita, siga los siguientes pasos:

1. Apague la unidad.
2. Saque las pilas.
3. Espere durante unos minutos antes de sustituir las pilas por otras nuevas.
4. Encienda la unidad. El juguete deberá estar listo para reanudar su actividad.

En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el **Servicio de Atención al Cliente** llamando al teléfono 91 312 0770 o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

INSTALACIÓN DE LA PILA DE SEGURIDAD

El **Genio Advance** utiliza una pila de seguridad CR-2032 para guardar información en el juguete. Para colocarla, utilice un destornillador para abrir la tapa como indica el dibujo, y asegúrese de que quede bien cerrada.



Si ya tiene datos grabados en la unidad y tiene que cambiar esta pila, recuerde que las 4 pilas “AA” o el adaptador deben estar en funcionamiento para no perder la información. En caso de no hacerlo, perdería la información guardada en las actividades *Listín Telefónico*, *El Compositor*, *Personal* y en *Información de Progreso*. Y cuando retire las pilas “AA” o el adaptador, recuerde que si no se encuentra la pila de seguridad instalada, perdería igualmente la información de la unidad.

CONEXIÓN DEL ADAPTADOR

Este aparato es compatible con un adaptador de 9V --- 300mA $+\rightarrow$ - AC centro positivo que cumpla la normativa EN61558, o con el adaptador de **VTech®** de 9V, el cual recomendamos para un óptimo funcionamiento del juguete (venta por separado). Para conectarlo, siga atentamente las siguientes instrucciones:

1. Asegúrese de que la unidad esté apagada y localice la toma del adaptador.
2. Conecte el adaptador al aparato atravesando la pegatina con el texto **“Garantía sólo válida si utiliza el adaptador VTech®”** y enchúfelo después a la red.
3. Ponga en marcha el juguete.
4. El adaptador no debe permanecer conectado si el aparato no va a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.

Si el producto presenta un funcionamiento deficiente o se para de repente, puede deberse a la conexión del adaptador. Desenchufe el adaptador de la red y desconéctelo del juguete. Pasados unos segundos, vuelva a conectarlo al juguete y enchúfelo de nuevo a la red. Si el problema persiste, deberá asegurarse del estado del aparato y del adaptador por separado.

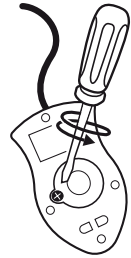
ATENCIÓN

- Queremos recordarle que cualquier componente del adaptador que vaya a ser utilizado con este juguete, como cables, enchufes, juntas... etc., debe ser revisado para evitar posibles riesgos. Si alguna pieza estuviera dañada, no debe utilizarse el aparato hasta que dicha pieza esté reparada.
- No utilice un adaptador con un suministro de energía distinto a 9V. Si insertara un adaptador diferente al recomendado, la unidad quedaría inservible, y la reparación de la avería no podría ser cubierta por la garantía al ser producto del mal uso del juguete.
- El adaptador no es un juguete y no debe ser utilizado por niños menores de 3 años.
- Desconecte el adaptador antes de limpiar el juguete.

EL RATÓN

Coloque el ratón y desplácelo sobre la alfombrilla, y en una superficie lisa, en todas las direcciones. Para seleccionar respuestas o iconos, pulse el botón del ratón. Para conectarlo, asegúrese primero de que la unidad esté apagada y desenchufada. Localice el puerto del ratón en la parte trasera de la unidad e inserte la clavija del ratón.

Para limpiarlo, use un destornillador para abrir la tapa. Retire la bola, pase un trapo seco y limpio en el interior del ratón. Vuelva a introducir la bola y atornille la tapa.



CARACTERÍSTICAS DEL JUGUETE

1. MODO I.A. - INTELIGENCIA ARTIFICIAL

El Modo “Inteligencia Artificial” es una característica única de nuestros productos que facilita el aprendizaje de forma progresiva.

¿Cómo funciona? Mientras estás jugando, el **Genio Advance** va recopilando información acerca de tus resultados en cada actividad. Cuando tiene suficiente información, es capaz de guiar tu aprendizaje cambiando de categoría o de tema para ayudarte a practicar en diferentes áreas, o cambiando el nivel de dificultad para ajustarlo a tu capacidad.

2. MODOS DE JUEGO

Puedes elegir 3 modos de juego tras elegir el idioma al encender la unidad.

MENÚ PRINCIPAL

Elige tú mismo los juegos y temas que quieras practicar directamente desde el menú principal.

MODO I.A.

En este caso, el ordenador te reta con diferentes categorías y juegos. Puedes elegir entre:

- **Modo Diversión:** es lo mejor para pasarlo bien. Seleccionará aquellas actividades en las que has jugado más tiempo o en las que lo haces muy bien.
- **Modo Desafío:** seleccionará aquellas actividades que suponen un reto para ti y en las que necesitas un poco de práctica.

MODO AVENTURA

¡Todos los animales de la jungla vivían en paz y armonía hasta que un día un cazador los capturó a todos! ¡Los animales necesitan tu ayuda para poder quedar en libertad! Para ello debes superar cuatro retos con los que el cazador te desafía, y además, tras superar cada prueba, debes superar la puntuación máxima en la actividad que el cazador seleccione para ti. ¡Atrévete a vencer al cazador y lograr así que los animales vuelvan a la jungla!

Para acceder al Modo Aventura, presiona MODO AVENTURA en tu teclado, o selecciónalo desde el menú principal presionando en su icono correspondiente.

3. DESCRIPCIÓN DEL TECLADO Y FUNCIONES

TECLAS BÁSICAS



MODO I.A.



MENÚ PRINCIPAL MODO AVENTURA HERRAMIENTAS PROGRESO CARTUCHO



Pulsa este botón para encender y apagar la unidad.



MODO I.A.

Podrás acceder directamente al Modo I.A.



MENÚ PRINCIPAL

Para volver al menú principal en cualquier momento.



MODO AVENTURA

Pulsa esta tecla para acceder al Modo Aventura.



HERRAMIENTAS

Podrás acceder directamente al menú de herramientas.



PROGRESO

Para ver tus avances en cada uno de los temas.



Ajusta el volumen presionando este botón junto a la pantalla. Utiliza el ratón o las flechas del teclado para elegir la posición de volumen que prefieras.



Regulador de Contraste.



Para reiniciar la unidad, utiliza un objeto afilado, como un clip o un bolígrafo, y haz presión suavemente sobre este botón.

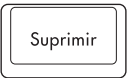
EL TECLADO



TECLAS DE FUNCIÓN



Para salir de cualquier pantalla e ir hacia atrás.



Presiona esta tecla para borrar la última acción, letra o carácter.



Pulsa esta tecla para escribir en letras mayúsculas. Si pulsas esta tecla de nuevo, escribirás en letras minúsculas.



Presiona esta tecla para que la unidad vuelva a repetir la última acción.



Presiona esta tecla para ver la respuesta correcta.



Sirve para acceder al menú de símbolos. Utiliza el ratón para seleccionar un símbolo e **Intro** para confirmarlo.



Cuando escribas, pulsa esta tecla para añadir un espacio entre caracteres.



Pulsa esta tecla para borrar el carácter que aparece a la izquierda del cursor.



Pulsa esta tecla para confirmar tus respuestas o tus elecciones.



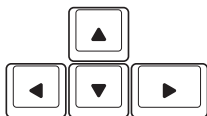
Presiona esta tecla para elegir entre 3 niveles de dificultad, o pulsa **Mayúsculas** y esta tecla simultáneamente para elegir uno o dos jugadores en las actividades *Explota los Globos* o *¡Los Cuadrados!*



Presiona esta tecla para obtener ayuda. No todas las actividades disponen de ayuda.



Si quieres una ayuda para elegir la respuesta correcta, pulsa **Pista**. La puntuación será menor si usas esta tecla.



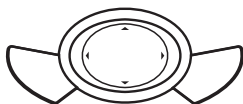
Pulsa estas teclas para mover el cursor hacia arriba, abajo, derecha o izquierda.



Para escribir las letras en mayúsculas mientras mantengas pulsada la tecla.



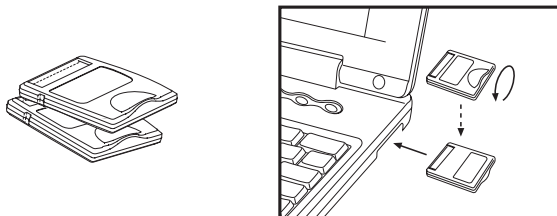
Te da información acerca del tema, del nivel y del récord obtenido en la actividad en la que te encuentres jugando.



Puedes utilizarlo de igual manera que el ratón. Además, pulsa el botón de la izquierda como si fuera la tecla **Intro** y el de la derecha para salir de la pantalla en la que te encuentres.

4. CARTUCHOS

Genio Advance contiene dos cartuchos con una actividad cada uno. Para insertarlos, asegúrate de que la unidad esté apagada. Introduce un cartucho en el extremo derecho de la unidad tal y como muestra el dibujo. Enciende entonces el juguete y pulsa la tecla de acceso al cartucho en el teclado.



5. DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para ahorrar energía, la unidad se apagará automáticamente después de unos minutos sin actividad. Para encender de nuevo la unidad, deberás pulsar el botón **On/Off**. Te recomendamos apagar la unidad cuando no vayas a utilizar el juguete. Si además no lo vas a utilizar durante un largo periodo de tiempo, extrae las pilas o desenchufa el adaptador, de otra manera la unidad podría resultar dañada.

ACTIVIDADES

Todas nuestras unidades de **Intelligent Learning Series** tienen actividades relacionadas con diferentes áreas temáticas. El **Genio Advance** incluye juegos y actividades destinados a las áreas que se describen a continuación, con contenidos que varían en la versión en inglés para aumentar las posibilidades de aprendizaje.

TEMAS

Lengua

Matemáticas y Lógica

Mi Planeta y Yo

Ocio y Tiempo Libre

CONTENIDOS

Vocabulario

Letras y Palabras

Gramática

Matemáticas

Lógica

Seres Vivos

Salud y Cuerpo Humano

Geografía

Medio Ambiente

Deportes

Entretenimiento

Música y Arte

TEMAS (versión en inglés)

Word Games (Lengua)

Math and Logic (Matemáticas y Lógica)

Social Studies (Ciencias Sociales)

Science (Ciencias)

CONTENIDOS

Vocabulary (Vocabulario)

Spelling (Letras y Palabras)

Grammar (Gramática)

Basic Math (Matemáticas)

Logic Skills and Reasoning (Lógica y Razonamiento)

U.S. History (Historia de EE.UU.)

World History (Historia del Mundo)

World Geography (Geografía Mundial)

Earth and Space (La Tierra y El Espacio)

Life Sciences (Ciencias de la Vida)

Physical Sciences (Ciencias Físicas)

LENGUA / WORD GAMES

CARRERA ALFABÉTICA / ALPHABET RACER

Aparecerán en tu pantalla tres palabras, una de ellas enmarcada en negro. Usa las flechas direccionales para encontrar la palabra que, según el orden alfabético, vaya a continuación de la palabra seleccionada por la unidad y pulsa **Intro** o el ratón.

CUENTA ATRÁS / COUNTDOWN

Debes elegir la pareja correcta para cada palabra que te muestre la unidad. Para ello, presta atención primero a la instrucción que te enseña la unidad antes de empezar a jugar. Usa las flechas direccionales para seleccionar la respuesta, y presiona **Intro** para confirmarla. También puedes utilizar el ratón. Pulsa la tecla **Ayuda** para volver a ver la instrucción inicial.

SERPIENTE DE LETRAS / SNAKE

¡Alimenta a la serpiente! Usa las flechas direccionales para elegir la letra que complete cada palabra. La serpiente irá creciendo con cada respuesta correcta. Ten cuidado porque si la serpiente toca la pared, a sí misma o a una letra incorrecta, perderás una vida.

ATRAPA LAS LETRAS / CATCH 'EM

Aparecerá una palabra incompleta en tu pantalla y deberás elegir la letra que falta entre el resto de letras de la pantalla. Utiliza las flechas direccionales para mover el cursor y escoger la letra que complete la palabra. Tienes tres vidas en cada partida.

MEMORIA / MEMORY CHALLENGE

Encuentra tantas parejas como puedas antes de que se agote el tiempo. Recuerda que sólo puedes tener levantadas dos tarjetas a la vez. Cada pareja encontrada desaparecerá automáticamente. Si las tarjetas no son pareja, volverán a darse la vuelta. Utiliza la tecla **Pista** si necesitas ayuda.

¿QUÉ FALTA? / WHAT'S MISSING?

En las tres palabras faltan una o dos letras, según el nivel. Teclea la respuesta correcta y pulsa **Intro**. En esta actividad no está activa la función *Mayúsculas*.

ORDENA LAS PALABRAS / WORD SCRAMBLE

El objetivo de esta actividad es ordenar las letras que aparecen en pantalla para formar palabras. Cada palabra tiene relación con la pista que te da la unidad. Teclea la respuesta correcta y pulsa **Intro**, o haz clic sobre las letras con el ratón. Pulsa **Pista** si quieres ver la inicial, o presiona **Repetir** para ver de nuevo la pista.

LA PALABRA MISTERIOSA / MYSTERY WORD

Este juego es como el ahorcado, y tienes 10 oportunidades para encontrar las letras y descubrir así la palabra misteriosa. Antes de empezar podrás leer una pista que te ayudará a adivinarla. Pulsa la tecla **Pista** si necesitas ayuda.

CAZA DE LETRAS / WHACK-O!

Verás una palabra a la que le faltará una letra. El ratón funciona como teleobjetivo y deberás cazar la letra correcta disparando sobre ella lo más rápido posible. Tienes un minuto para conseguir tantos aciertos como puedas.

LA PALABRA SECRETA / SECRET WORD

Con este juego mejorarás tus conocimientos de vocabulario. En el límite de tiempo deberás adivinar la palabra secreta. Para ayudarte, irán apareciendo varias pistas relacionadas con la palabra. ¡Escríbela y pulsa **Intro** antes de agotar el tiempo! En esta actividad, recuerda no escribir todas las letras en mayúscula e introducir los espacios o las mayúsculas en las iniciales cuando sea necesario en la respuesta.

MATEMÁTICAS Y LÓGICA / MATH AND LOGIC

BUSCA EL NÚMERO / NUMBER SEARCH

Aparecerá en tu pantalla un número. Debes encontrar ese mismo número dentro del cuadro que luego te muestra la unidad. Puedes utilizar el ratón o las flechas del teclado (y puedes cambiar la dirección del cursor presionando la barra de espacios). Pulsa la tecla **Pista** si necesitas ayuda. ¡Suerte!

¡EL SIGUIENTE! / WHAT'S NEXT?

Una serie de números o letras aparecen en pantalla. Debes adivinar cuál es la letra o el número siguiente en la secuencia lógica e introducirlo en el guión. Pulsa **Intro** para confirmar tu respuesta.

RANA SALTARINA / JUMPER

Verás en tu pantalla un problema de matemáticas. Utiliza el ratón o las flechas direccionales para mover la rana hacia la respuesta correcta.

SERPIENTE DE NÚMEROS / SNAKE

Usa las flechas direccionales para elegir el número que complete la ecuación. La serpiente irá creciendo con cada respuesta correcta. Ten cuidado porque si la serpiente toca la pared, a sí misma o un número incorrecto, perderás una vida.


ATRAPA LOS NÚMEROS / CATCH 'EM

En la parte superior de tu pantalla aparecerá un problema. Usa las flechas del teclado para atrapar la respuesta correcta. Tienes tres vidas en cada partida.

MEMORIA / MEMORY CHALLENGE

Encuentra tantas parejas como puedas antes de que se agote el tiempo. Recuerda que sólo puedes tener levantadas dos tarjetas a la vez. Cada pareja encontrada desaparecerá automáticamente. Si las tarjetas no son pareja, volverán a darse la vuelta. Utiliza la tecla **Pista** si necesitas ayuda.

EXPLOTA LOS GLOBOS / BALLOON BLOW OUT

Puedes jugar contra la unidad o contra un amigo. En cada turno debes explotar de 1 a 4 globos con el ratón y hacer clic en  para pasar el turno. El jugador que explote el último globo pierde la partida.

¡LOS CUADRADOS! / DOTS AND BOXES

Puedes jugar contra la unidad o contra un amigo. En cada turno debes unir los puntos con líneas y tratar de formar así un cuadrado. Cada vez que consigas uno, ganas un turno extra. Gana el jugador que consiga más cuadrados.

CAZA DE NÚMEROS / WHACK-O!

Debes encontrar el número correcto para completar la ecuación de la pantalla. El ratón funciona como teleobjetivo y deberás cazar el número disparando sobre él lo más rápido posible. Tienes un minuto para conseguir tantos números como puedas.

¡SUMA LOS CUADROS! / SUM SQUARES

Aparecerán en la pantalla un montón de números, y en la parte derecha el número que has de conseguir. Haz clic en los números para sumarlos y obtener el número final. Cuanto más larga sea la suma de números, más puntos conseguirás.

EL SIGNO CORRECTO / WHICH SIGN?

Este juego se encuentra en uno de los cartuchos. Cuando juegues por primera vez, deberás introducir el cartucho en el juguete para que la unidad pueda registrarlo. En el primer nivel de juego tienes que elegir el lado más grande. En los dos niveles superiores deberás seleccionar los signos correctos para completar las operaciones matemáticas que aparezcan sucesivamente en pantalla. Puedes utilizar el ratón o las flechas del teclado para escoger el signo correcto.

MI PLANETA Y YO / SOCIAL STUDIES

Las preguntas de esta categoría están relacionadas con los siguientes temas: Salud y Cuerpo Humano, Seres Vivos, Medio Ambiente y Geografía. En la versión en inglés podrás aprender en los temas señalados en el cuadro de actividades mostrado anteriormente dentro de la categoría Social Studies (Ciencias Sociales).

CUENTA ATRÁS / COUNTDOWN

Debes elegir la pareja correcta para cada palabra que te muestre la unidad. Para ello, presta atención primero a la instrucción que te enseña la unidad antes de empezar a jugar. Usa las flechas direccionales para seleccionar la respuesta, y presiona **Intro** para confirmarla. También puedes utilizar el ratón. Pulsa la tecla **Ayuda** para volver a ver la instrucción inicial.

ORDENA LAS PALABRAS / WORD SCRAMBLE

El objetivo de esta actividad es ordenar las letras que aparecen en pantalla para formar palabras. Cada palabra tiene relación con la pista que te da la unidad. Teclea la respuesta correcta y pulsa **Intro**, o haz clic sobre las letras con el ratón. Pulsa **Pista** si quieres ver la inicial, o presiona **Repetir** para ver de nuevo la pista

LA PALABRA MISTERIOSA / MYSTERY WORD

Este juego es como el ahorcado, y tienes 10 oportunidades para encontrar las letras y descubrir así la palabra misteriosa. Antes de empezar podrás leer una pista que te ayudará a adivinarla. Pulsa la tecla **Pista** si necesitas ayuda.

LA PALABRA SECRETA / SECRET WORD

Con este juego mejorarás tus conocimientos de ciencias. En el límite de tiempo deberás adivinar la palabra secreta. Para ayudarte, irán apareciendo varias pistas relacionadas con la palabra. ¡Escríbela y pulsa **Intro** antes de agotar el tiempo!

OCIO Y TIEMPO LIBRE / SCIENCE

Las preguntas de estas actividades están relacionadas con los siguientes temas: Música y Arte, Entretenimiento y Deportes. En la versión inglesa podrás aprender en los temas señalados en el cuadro de actividades mostrado anteriormente para la categoría Science (Ciencias).

CUENTA ATRÁS / COUNTDOWN

Debes elegir la pareja correcta para cada palabra que te muestre la unidad. Para ello, presta atención primero a la instrucción que te enseña la unidad antes de empezar a jugar. Usa las flechas direccionales para seleccionar la respuesta, y presiona **Intro** para confirmarla. También puedes utilizar el ratón. Pulsa la tecla **Ayuda** para volver a ver la instrucción inicial.

ORDENA LAS PALABRAS / WORD SCRAMBLE

El objetivo de esta actividad es ordenar las letras que aparecen en pantalla para formar palabras. Cada palabra tiene relación con la pista que te da la unidad. Teclea la respuesta correcta y pulsa **Intro**, o haz clic sobre las letras con el ratón. Pulsa **Pista** si quieres ver la inicial, o presiona **Repetir** para ver de nuevo la pista.

LA PALABRA MISTERIOSA / MYSTERY WORD

Este juego es como el ahorcado, y tienes 10 oportunidades para encontrar las letras y descubrir así la palabra misteriosa. Antes de empezar podrás leer una pista que te ayudará a adivinarla. Pulsa la tecla **Pista** si necesitas ayuda.

LA PALABRA SECRETA / SECRET WORD

En el límite de tiempo deberás adivinar la palabra secreta. Para ayudarte, irán apareciendo varias pistas relacionadas con la palabra. ¡Escríbela y pulsa **Intro** antes de que se acabe el tiempo!

EL GRAN CONCURSO / QUIZ SHOW

¡SÍGUENOS! / SOUNDALIKE

Escucharás diferentes notas, una por una, provenientes de los animales. Intenta repetir la secuencia de sonidos haciendo clic sobre los animales con el ratón.

ADIVINA EL NÚMERO / GUESS THE NUMBER

Intenta adivinar el número en el que piensa **Genio Advance**. Te irá dando pistas para ayudarte, ¡ya verás qué fácil! **Genio Advance** intentará también descubrir cuál es el número en el que tú estás pensando. Para ello te hará unas preguntas y deberás contestar correctamente.

MECANOGRAFÍA / TYPING TUTOR

Diferentes letras o palabras recorrerán la pantalla, y deberás escribirlas, usando el teclado, antes de que lleguen al final de la pantalla.

CUENTA ATRÁS / COUNTDOWN

Entre la gran variedad de temas del juguete, tienes que encontrar las parejas correctas en las preguntas sobre diferentes temas, que ahora aparecerán al azar. Usa las flechas direccionales e **Intro** o el ratón para responder.

ORDENA LAS PALABRAS / WORD SCRAMBLE

El objetivo es nuevamente ordenar las letras que aparecen en pantalla para formar palabras, pero esta vez las palabras pueden pertenecer a cualquier tema. Todas ellas tienen relación con las pistas que verás al comienzo de cada pregunta. Utiliza el ratón o teclea las respuestas y pulsa **Intro**.

LA PALABRA SECRETA / SECRET WORD

Todos los temas están mezclados en esta actividad. Recuerda que en el límite de tiempo deberás adivinar la palabra secreta. Para ayudarte, irán apareciendo varias pistas relacionadas con la palabra.

HERRAMIENTAS / UTILITIES

LIBROS RECOMENDADOS / BOOKTHING

¿Te gusta leer? **Genio Advance** te sugiere una serie de buenos libros con los que disfrutarás leyendo. Además, puedes seleccionar los libros en varias categorías. Pulsa **Intro** para ver los autores (o volver a los títulos) y pulsa las flechas de la pantalla con el ratón para ver otros registros.

INFORMACIÓN DE PROGRESO / PROGRESS REPORT

Con esta función podrás ver tus progresos en cada tema, dentro de cualquier categoría, y así seleccionar aquellos temas en los que necesitas más práctica. La unidad seleccionará después una actividad para ti si así lo deseas.

LA CALCULADORA DEL AHORRO / SAVING CALCULATOR

Con esta herramienta podrás calcular cuánto debes ahorrar diaria o semanalmente para alcanzar el dinero que deseas obtener. Sólo debes escribir la cantidad y cómo quieres que lo calcule (en días o en semanas). Para volver a una pantalla anterior o para hacer de nuevo los cálculos, pulsa la tecla **Salir**.

CALCULADORA / CALCULATOR

Tienes a tu disposición una calculadora de 8 dígitos para hacer tus cuentas. Puedes usar el teclado o utilizar el ratón para pulsar los números de la pantalla.

EL COMPOSITOR / MUSIC COMPOSER

Para que compongas diferentes melodías usando el teclado. Pulsa **Suprimir** para borrar la melodía completa, o borra la última nota pulsando la tecla **Borrar**. Cuando quieras escuchar la melodía, pulsa la tecla **Tocar**. Las notas de la pantalla serán las notas del teclado en español para tu mayor comodidad en ambas versiones.

LISTÍN TELEFÓNICO / PHONE BOOK

Puedes guardar información sobre diez amigos tuyos, como el nombre, teléfono, fecha de cumpleaños y el correo electrónico. Cuando quieras seleccionar un campo, colócate sobre él y pulsa **Intro** para escribir los datos. Puedes borrar un registro pulsando la tecla **Suprimir** (una vez que tengas seleccionado el registro que quieras eliminar en la lista de registros inicial).

PERSONAL / PERSONAL PROFILE

Personaliza tu **Genio Advance** con tus datos personales: nombre, teléfono, cumpleaños y correo electrónico.

ACCESO AL CARTUCHO / CARTRIDGE ACCESS

La unidad incluye dos cartuchos. Cuando juegues por primera vez, deberás introducir el cartucho para que la unidad pueda registrarlo. A partir de ahí, ya no será necesario insertarlo de nuevo, excepto si reinicias la unidad y borras los datos de la memoria del juguete.

ESTUDIO DE MÚSICA MUSIC MIXER

Esta actividad necesita del cartucho. Recuerda insertarlo una vez para poder jugar a esta actividad. Utiliza esta herramienta para divertirte con la música. Elige primero una categoría: Melodía, Tipo de Instrumento o Ritmo. Después prueba a hacer todas las combinaciones que quieras. Y pulsa el icono en el lado inferior derecho de la pantalla para poder ver simpáticas animaciones.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

REGLAS GENERALES

1. Si pulsas la tecla **Respuesta**, no ganarás ningún punto.
2. Perderás un punto cuando pulses la tecla **Pista**.
3. Ganarás dos puntos por cada acierto excepto en las siguientes actividades:
 - 1 punto por acierto
 - ¡SÍGUENOS!
 - MEMORIA
 - 3 puntos por cada acierto
 - ¡EL SIGUIENTE!
 - ORDENA LAS PALABRAS
 - 4 puntos por cada acierto
 - LA PALABRA SECRETA
 - 10 puntos por cada acierto
 - LA PALABRA MISTERIOSADependiendo de la suma de cuadros obtenida
 - ¡SUMA LOS CUADROS!
4. La puntuación final, que podrás consultar en *Información de Progreso*, es un porcentaje en el que puedes ver el promedio de aciertos que has conseguido sobre la máxima puntuación posible.

NOTA: Si tus puntuaciones superan el 85% de aciertos en un tema, la unidad podrá subir automáticamente el nivel de dificultad; y al contrario si el porcentaje de aciertos es inferior a 65%.

En las siguientes actividades, deberás responder tantas preguntas como puedas dentro del tiempo límite.

Categoría	Actividad	Tiempo (minutos)
Lengua	CARRERA ALFABÉTICA	2
	CUENTA ATRÁS	2
	MEMORIA	1.5
	ORDENA LAS PALABRAS	1
	CAZA DE LETRAS	1
	LA PALABRA SECRETA	3
	Matemáticas y Lógica	MEMORIA
	CAZA DE NÚMEROS	1
	¡SUMA LOS CUADROS!	2
Mi Planeta y Yo	CUENTA ATRÁS	2
	ORDENA LAS PALABRAS	1

Ocio y Tiempo Libre	LA PALABRA SECRETA	3
	CUENTA ATRÁS	2
	ORDENA LAS PALABRAS	1
El Gran Concurso	LA PALABRA SECRETA	3
	MECANOGRAFÍA	1
	CUENTA ATRÁS	2
Cartucho	ORDENA LAS PALABRAS	1
	LA PALABRA SECRETA	3
	EL SIGNO CORRECTO	1

En los siguientes juegos debes acertar tantas veces como puedas sin agotar las vidas que te ofrece la unidad.

Categoría	Actividad	Vidas
Lengua	SERPIENTE DE LETRAS	3
	ATRAPA LAS LETRAS	3
Matemáticas y Lógica	SERPIENTE DE NÚMEROS	3
	ATRAPA LOS NÚMEROS	3

En estas actividades tendrás que acertar las respuestas con las oportunidades que te da la unidad.

Categoría	Actividad	Oportunidades
Lengua	CUENTA ATRÁS	2
	ORDENA LAS PALABRAS	3
	CAZA DE LETRAS	1
	¿QUÉ FALTA?	2
	LA PALABRA MISTERIOSA	10
Matemáticas y Lógica	BUSCA EL NÚMERO	2
	¡EL SIGUIENTE!	3
	RANA SALTARINA	2
Mi Planeta y Yo	CUENTA ATRÁS	2
	LA PALABRA MISTERIOSA	10
	ORDENA LAS PALABRAS	3
Ocio y Tiempo Libre	CUENTA ATRÁS	2
	LA PALABRA MISTERIOSA	10
	ORDENA LAS PALABRAS	3

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpiar con un paño suave ligeramente húmedo. No utilizar disolventes ni abrasivos.
2. Mantener lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quitar las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No dejar caer la unidad sobre superficies duras, ni exponerla a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

NOTA :

Este equipo genera y utiliza energía de radio frecuencia y si no se instala y se utiliza adecuadamente, es decir, siguiendo las instrucciones del fabricante, puede producir interferencias en la recepción de radio y televisión. El producto ha sido sometido a las pruebas pertinentes y cumple con las normas para la clase B de dispositivos electrónicos, de acuerdo con las especificaciones del Sub-apartado J del Apartado 15 FCC, que prevé una razonable protección contra tales interferencias en instalaciones domésticas. No obstante, no existe total garantía de que ninguna interferencia pueda producirse en una instalación en particular. Si este aparato produce interferencias en la recepción de radio o televisión (lo que puede determinarse fácilmente conectando y desconectando el aparato), aconsejamos al consumidor que trate de corregir la interferencia adoptando una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar la antena receptora.
- Cambiar de posición el producto con respecto al aparato receptor.
- Separar el producto del aparato receptor.

Fe de erratas:

En la actividad Cuenta Atrás, dentro de la categoría Ocio y Tiempo Libre y en el tema Deportes, hay un error en una pregunta al relacionar con tenis únicamente al jugador “Mantilla”, siendo también respuestas correctas las opciones “Sampras” y “Clavet”.

TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería en el producto durante el periodo de garantía, éste puede ser devuelto a **VTech® Electronics Europe** o al establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech®** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de mandar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com

Tel.: 91 312 07 70

Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:

FECHA DE COMPRA:

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder darle satisfacción a la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.
