

ULTRA DASH™

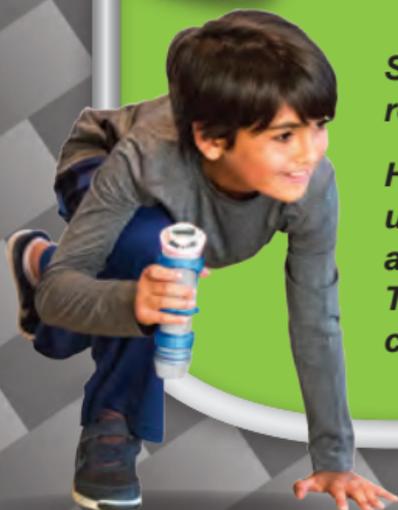
1 or More Players | Ages 6 & Up

Instructions:

Really Quick – How Do You Play?

Set the five targets out around the room to create your “game course.”

Hold the tagger and when it lights up a color, race to that color target and insert it to “strike” your target! The tagger will then flash a new color, and so on!



Contents:



1
Tagger

5
Targets

Helpful Hint: When you strike a target, be sure to place the tagger all the way into the target so it registers the hit.



Keep these instructions for future reference as they contain important information.

Set Up – Get Ready!

Place your targets sporadically throughout the room.

To power up your tagger, just move the switch to “I.” You’ll hear a fun sound and see a light show that tells you your tagger is on!



GAME MODES

Use the game selection buttons 1, 2 and 3 to choose which mode you will play in.



- Press the **trigger** when you are ready to start the game!

Note: Once the game has started, you cannot add any more players.



GAME 1: BEAT THE CLOCK

Race to hit all five targets as fast as you can! (This is the default mode when you turn on your tagger. But, to switch back to it, press the Game Selection Button 1.)

- You can play alone (single player), or compete against friends. To choose the number of players, press the  button. To get back to one player (default), hold down the button to reset.
- In a single player game, the final time will be displayed on the screen after hitting all five targets.
- In a multiple player game, each player's final time will stay on the screen until the next player presses the trigger to clear the screen, then again to start their game!
- After each player's turn, you will see a light show. At the end of a multiple player game, all players' times will flash on the screen so you can see who won!

GAME 2: TARGET TALLY

*Choose your game length time and then see how many targets you can hit in that time! **

- Press the game selection button 2.
- To set your timer for this game, press button 2 until you see the time you want. It starts with 20 seconds and increases in 10-second increments when you press button 2. To clear the time just hold down button 2 to reset to 20 seconds.



** The Tagger can only record up to 99 Targets.*

- You can play alone (single player), or compete against friends. To choose the number of players, press the player  button. To get back to one player (default), hold down the button to reset.
- In a multiple player game, each player's final score will stay on the screen until the next player presses the trigger to clear the screen, then again to start their game!
- After each player's turn, you will see a light show. At the end of a multiple player game, all players' times will flash on the screen so you can see who won!

GAME 3: RELAY RACE

Team vs. Team!

Choose the number of players per team and then take turns passing off the tagger and racing to hit five targets each!

- Press the game selection button 3. Players separate into two teams with even numbers.
- To choose the number of players, press the player button  until you see the number you want. To reset the number of players, hold down the player button.
- When the game starts, player 1 races to the first five targets and then passes the tagger off to player 2, and so on.
- The team's final time will be displayed on the screen until the next team presses the trigger to clear the screen, then again to start their game.
- After each team's turn, you will see a light show and hear a sound. At the end of the game, each team's time will flash on the screen so you can see who won!



Yay or Nay

Your tagger will make lots of fun sounds while you play, and some of those will tell you if you hit your correct targets. For example, if you hit the yellow target when the tagger is lit up green, you'll get a "wrong" sound...oops! When you hit the correct color, you'll get a "correct" sound...hurray!

When you hit your last target correctly, your tagger will celebrate with fun sounds and a light show!

How to Switch it Up!

Move your targets around for a different "game course" each time! And, to change the order of the lights during a game, press down the randomizer button  before you start a new game. Turn your tagger on and off using the bottom switch.



Randomizer Button

Note: Your tagger will turn off after five minutes of inactivity. If you need to restart your part of the game, just move the switch to "O" symbol and back to the "I" symbol.

Battery Safety Information

In exceptional circumstances batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your toy. To avoid battery leakage:

- Adult supervision is recommended when changing batteries.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.

- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable 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 toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of batteries safely.
- Batteries may explode or leak if disposed of in a fire.
- Remove batteries from a product if it will not be used for a month or longer.
- Follow applicable laws and local regulations for the disposal and transportation of batteries.

*FCC INFORMATION

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for 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 the 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.

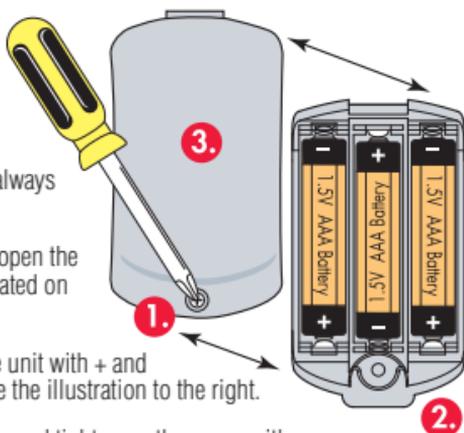
Please note that changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Battery Installation

Installing/Replacing the Batteries

This unit requires 3 AAA batteries (included) **Note:** Batteries should always be installed by an adult.

1. Use a Phillips screwdriver to open the battery compartment door located on the bottom of the unit.
2. Insert 3 AAA batteries into the unit with + and - terminals as indicated in the illustration to the right.
3. Replace the compartment door and tighten up the screw with a Phillips head screwdriver. Do not over-tighten the screw.



We wanna hear about all the fun you had!

Contact us at: Customer Service, 1400 E. Inman Pkwy., Beloit, WI 53511
 playmonster@playmonster.com • 1-800-524-4263.
 For more fun, visit playmonster.com

Copyright © 2017 PlayMonster LLC, 1400 E. Inman Pkwy., Beloit, WI 53511 USA.
 Made in China. All rights reserved. **Ultra Dash** and **Move Fast When the Colors Flash!**
 are trademarks of PlayMonster LLC. Invented and licensed by Kid Group, LLC. 7015



1 o más | A partir de los
jugadores | 6 años de edad

Instrucciones:

Bien rápido : ¿Cómo se juega?

Coloca los cinco blancos por toda la habitación para crear tu "campo de juego". Sostén el marcador y cuando se ilumine con algún color, corre hasta el blanco de ese color y introdúcelo para "dar" en el blanco! El marcador luego se iluminará con un nuevo color, y así sucesivamente.



Contenidos:



1
Marcador

5
Blancos

Consejo práctico: Cuando des en el blanco, asegúrate de colocar el marcador completamente dentro del blanco para que registre el acierto.



Conserva estas instrucciones para consultarlas en el futuro ya que contienen información importante.

Preparación: ¿Estás listo?

Coloca los blancos espaciadamente por toda la habitación. Para activar el marcador, simplemente mueve el interruptor a "I". Escucharás un sonido divertido y verás un espectáculo de luces que te indicará que el marcador está encendido.



MODOS DE JUEGO

Usa los botones de selección de juego 1, 2 y 3 para elegir en qué modo jugarás.



- Presiona el **disparador** cuando estés listo para comenzar el juego.

Nota: Cuando el juego ha comenzado no puedes agregar más jugadores.



JUEGO 1: GÁNALE AL RELOJ

Corre para dar en los cinco blancos lo más rápido que puedas. Este es el modo predeterminado cuando enciendes el marcador. Para cambiar, presiona el botón de selección de juego 1.

- Puedes jugar solo (un solo jugador) o competir contra tus amigos. Para elegir la cantidad de jugadores, presiona el botón . Para regresar a un solo jugador (predeterminado), mantén presionado el botón hasta restablecerlo.
- En un juego de un solo jugador, el tiempo final aparecerá en la pantalla una vez que hayas dado en los cinco blancos.
- En un juego de varios jugadores, el tiempo final de cada jugador se mostrará en la pantalla hasta que el próximo jugador presione el disparador para borrar la pantalla y luego una vez más para comenzar el juego.
- Luego del turno de cada jugador, verás un show de luces. Al final de un juego multijugador, el tiempo de todos los jugadores aparecerá en pantalla para que puedas ver quién ganó.

JUEGO 2: RECUENTO DE BLANCOS

*Elige el tiempo de duración de tu juego y luego mira cuántos blancos puedes anotar en ese tiempo. **

- Presiona el botón de selección de juego 2.
- Para establecer tu cronómetro para este juego, presiona el botón 2 hasta que veas el tiempo que deseas. Comienza con 30 segundos y va aumentando de a 10 segundos por vez cuando presionas el botón. Para borrar el tiempo elegido, simplemente mantén presionado el botón 2 hasta restablecerlo en 20 segundos.



* No puedes dar en más de 99 blancos.

- Puedes jugar solo (un solo jugador) o competir contra tus amigos. Para elegir la cantidad de jugadores, presiona el botón . Para regresar a un solo jugador (predeterminado), mantén presionado el botón hasta restablecerlo.
- En un juego de varios jugadores, el puntaje final de cada jugador se mostrará en la pantalla hasta que el próximo jugador presione el disparador para borrar la pantalla y luego una vez más para comenzar el juego.
- Luego del turno de cada jugador, verás un show de luces. Al final de un juego multijugador, el tiempo de todos los jugadores aparecerá en pantalla para que puedas ver quién ganó.

JUEGO 3: CARRERA DE RELEVOS

Un equipo contra otro.

¡Elige la cantidad de jugadores por equipo y túrnense entre ustedes para pasarse el marcador y correr para dar en cinco blancos cada uno!

- Presiona el botón de selección de juego 3. Los jugadores se dividen en dos equipos con números pares.
- Para elegir la cantidad de jugadores, presiona el botón de jugadores  hasta que veas el número que deseas. Para regresar a dos jugadores por equipo (predeterminado), mantén presionado el botón hasta restablecerlo.
- Cuando comience el juego, el jugador 1 corre hasta los primeros cinco blancos y luego pasa el marcador al jugador 2, y así sucesivamente.
- El tiempo final del equipo se mostrará en la pantalla hasta que el próximo equipo presione el disparador para borrar la pantalla y luego una vez más para comenzar el juego.
- Luego del turno de cada jugador, verás un show de luces. Al final de un juego, el tiempo de cada equipo aparecerá en pantalla para que puedas ver quién ganó.

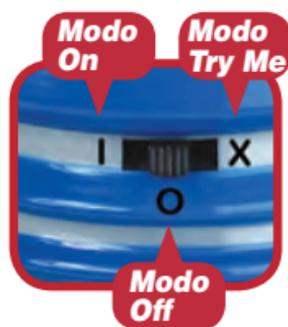


Sí o no

El marcador hará muchos sonidos divertidos mientras juegas, y algunos de ellos te indicarán si diste en los blancos correctos. Por ejemplo, si diste en el blanco amarillo cuando el marcador se ilumina de color verde, obtendrás un sonido que indica “error”... ¡ups! Cuando des en el color correcto, obtendrás un sonido que indica “correcto”... ¡hurra! Cuando des en tu último blanco correctamente, el marcador celebrará con sonidos divertidos y un espectáculo de luces.

Cómo hacer cambios

Puedes mover tus blancos para lograr un “campo de juego” diferente cada vez. Y, para cambiar el orden de las luces durante un juego, presiona el botón aleatorizador .



Nota: El marcador se apagará después de cinco minutos de inactividad. Si necesitas volver a comenzar tu parte del juego, simplemente mueve el interruptor al símbolo “O” y nuevamente al símbolo “I”.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS

En circunstancias excepcionales, las pilas pueden derramar líquidos que pueden causar quemaduras o dañar el juguete (producto). Para evitar derrames de las pilas:

- Se recomienda que un adulto supervise el cambio de las pilas.
- Las pilas que no sean recargables no deben recargarse.

- Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de cargarlas.
- Las pilas recargables deben cargarse solamente bajo la supervisión de un adulto.
- No mezclar pilas alcalinas, estándares (zinc-carbono) y recargables.
- No deben mezclarse pilas viejas y nuevas.
- Se recomienda usar exclusivamente pilas del mismo tipo o equivalentes.
- Las pilas deben insertarse con la polaridad correcta.
- Las pilas agotadas deben retirarse del juguete.
- Ambos polos no deben unirse en cortocircuito.
- Se ruega deshacerse de las pilas de forma segura.
- Las pilas pueden explotar o presentar fugas si se arrojan al fuego.
- Las pilas deben retirarse del producto si no va a utilizarse durante un mes o más.
- Deben seguirse las leyes y normativas locales correspondientes para la eliminación y el transporte de las pilas.

*FCC INFORMACIÓN DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES (Federal Communications Commission, FCC)

NOTA: Este equipo ha pasado satisfactoriamente las pruebas que determinan que cumple con los límites para un dispositivo digital de clase B, en conformidad con la sección 15 de las normas de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una razonable protección contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala ni se utiliza de acuerdo con las instrucciones, puede provocar interferencias perjudiciales en las comunicaciones de radio. Aun así, no puede garantizarse que no se producirán interferencias en una instalación determinada. Si este equipo causa una interferencia perjudicial en la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia mediante una o varias de las siguientes medidas: --reorientar o reubicar la antena receptora --aumentar la separación entre el equipo y el receptor --conectar el equipo a un tomacorriente en un circuito diferente del circuito al que está conectado el receptor --consultar a un concesionario o a un técnico capacitado en radio/televisión para obtener ayuda.

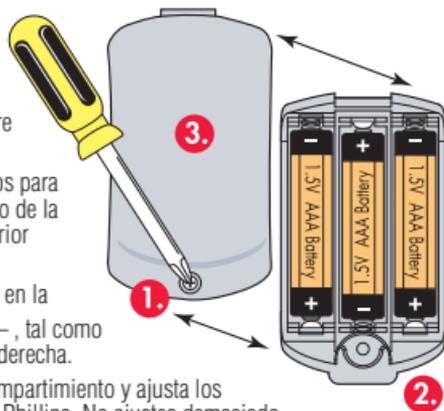
Ten en cuenta que los cambios o las modificaciones que no estén aprobadas explícitamente por la parte responsable del cumplimiento podrían invalidar la autoridad del usuario para operar el equipo.

Instalación baterías

Instalación/reemplazo de baterías

Esta unidad utiliza baterías 3 AAA (incluidas) Nota: Las baterías siempre deben ser instaladas por un adulto.

1. Utiliza un destornillador Phillips para abrir la tapa del compartimiento de la batería ubicada en la parte inferior de la unidad.
2. Introduce las tres baterías AAA en la unidad con los terminales + y -, tal como se indica en la ilustración a la derecha.
3. Vuelve a colocar la tapa del compartimiento y ajusta los tornillos con un destornillador Phillips. No ajustes demasiado los tornillos.



¡Nos gustaría saber todo lo que te divertiste!

Comunícate con nosotros: Servicio al Cliente,
1400 E. Inman Pkwy., Beloit, WI 53511
playmonster@playmonster.com • 1-800-524-4263.

Si quieres divertirte aún más, visita playmonster.com

PlayMonster



Copyright © 2017 PlayMonster, LLC, 1400 E. Inman Pkwy., Beloit, WI 53511 EE. UU.
Fabricado en China. Todos los derechos reservados. **Ultra Dash** y **Move Fast When the Colors Flash!** son marcas registradas de PlayMonster LLC. Creado y acreditado por Kid Group, LLC.

7015