

4 OR MORE PLAYERS

EL-3069
AGES
8 to 108

**THE
REVOLUTIONARY
DRAWING & GUESSING
GAME**

SPINDoodle™

Includes:

- Erasable Doodle-Disc
- 100 Double-Sided clue cards
- Dry-Erase marker
- Category die
- 30-Second timer
- Doodle scorecard



WARNING:

CHOKING HAZARD—Small parts.
Not for children under three (3) years.




Objective

Guess what your teammates are drawing to score points.
The first team to fully fill in their doodle scorecard wins the game!

General Rules

No talking! No sound effects! No charades!

Setup

1. Gather around a table where everyone can see the Doodle-Disc.
2. Divide players into two teams.
3. Place the clue card deck in the center of the table.
4. Decide if the group will play with **EASY** or **HARD** clues. This will remain the same for the entire game. Easy clues are on the **BLUE** side of the cards and hard clues are on the **ORANGE** side.
5. Each team takes turns rolling the die until someone rolls . That team will draw first.



DOODLE-DISC



CLUE CARDS



DOODLE SCORECARD

How to Play

1. Each team decides the order in which their players will draw. This will remain the same throughout the game.
2. The first Artist rolls the die to determine their drawing category.
3. The Artist then draws a card and locates the clue next to the icon that matches the one shown on the die.
4. Announce the category and choose your speed setting. The higher the speed, the more points you win! (**See Scoring.**)
5. Set the Doodle-Disc to the speed you've chosen, flip the timer, and start drawing! Only the Artist's team can guess (unless it's an **All Play** round). Team members can guess as many times as they want until time runs out.
6. If the Artist's team guesses correctly, they win the points associated with that speed setting. If they do **NOT** guess correctly, then the opposing team has a chance to steal. (**See Stealing.**)
7. Place the used card in a discard pile.
8. The other team repeats these steps and game play continues until one team earns 20 points and completely fills in their doodle scorecard.



Only use a dry-erase marker to draw on the Doodle-Disc.



Pressing too hard on the board will slow down the spinning. **This is NOT allowed.** The board will make a noise to alert you when someone is pressing too hard. If this happens, immediately lift your pen before continuing to draw. Remember to draw lightly. The first alert noise in any round is a reminder, but the second one is a foul and the Artist will forfeit their turn.

Categories



It's a Thing



It's a Place



It's Alive



It's Something You Do



It's Impossible

If you roll **It's Impossible**, you **MUST** draw the clue indicated on the highest (!) speed setting.



All Play

If you roll **All Play**, all players on *both* teams can guess. During **All Play**, the Artist may choose any category, except **It's Impossible**.

Battery Installation and Instructions

1. Doodle-Disc requires three AA batteries, not included.
2. Batteries must be inserted with the correct polarity.
3. Do not mix old and new batteries.
4. Do not recharge non-rechargeable batteries.
5. Do not mix different types of batteries: alkaline, standard (carbon zinc), or rechargeable batteries.
6. Only use batteries of the same or equivalent type.
7. Remove exhausted batteries from the unit.
8. Do not short-circuit the supply terminals.
9. Only charge rechargeable batteries under adult supervision.
10. Remove rechargeable batteries from the toy before charging.

Scoring

Each drawing speed is worth a different number of points.



Speed 1 (Slow): 1 point

Speed 2 (Medium): 2 points

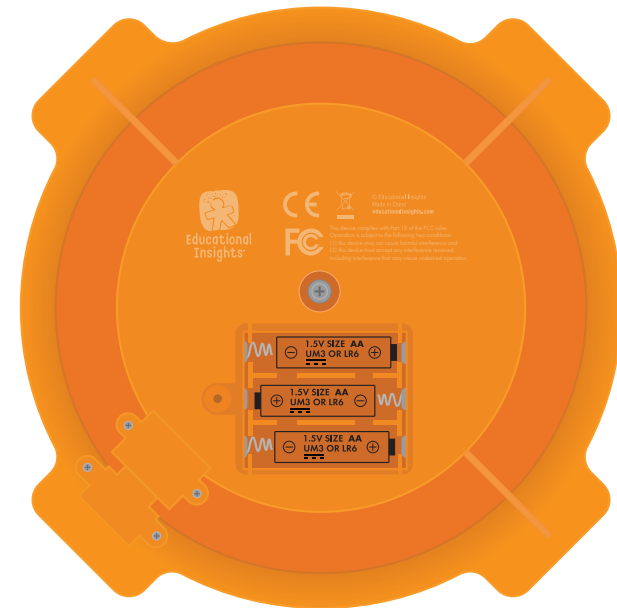
Speed 3 (Fast): 3 points

Speed ! (It's Impossible): 4 points

This speed is only used when  is rolled

Stealing

If the drawing team doesn't guess the clue before time runs out, the other team has a chance to steal. The non-drawing team has ten seconds to confer, and one guess. If they guess correctly, they earn the points corresponding to the speed setting.



To prevent corrosion and possible damage to the product, it is recommended to remove the batteries from the unit if it will not be used for more than two weeks.

Objetivo

Adivina lo que tratan de dibujar tus compañeros de equipo y acumula puntos. El primer equipo que complete la tabla de puntuaciones ganará el juego.

Incluye

- Disco sobre el que puedes dibujar y borrar (Doodle-Disc)
- 100 tarjetas de doble cara con indicaciones
- Rotulador de borrado en seco
- Dado
- Temporizador de 30 segundos
- Tabla de puntuaciones

Organización

1. Reuníos alrededor de la mesa de modo que todo el mundo pueda ver el disco Doodle-Disc.
2. Dividid a los jugadores en dos equipos.
3. Colocad las tarjetas en el centro de la mesa.
4. Decidid si queréis jugar con las tarjetas **FÁCILES** o con las **DIFÍCILES**. Jugaréis con las tarjetas elegidas durante todo el juego. Las indicaciones fáciles están en la cara **AZUL** de las tarjetas y las difíciles están en la cara **NARANJA**.
5. Por turnos, los equipos lanzarán el dado hasta que saquen el símbolo . El equipo que saque ese símbolo será el primero en coger una tarjeta.

Cómo jugar

1. Cada equipo decidirá el orden en el que sus jugadores cogerán las tarjetas. Este orden será el mismo durante todo el juego.
2. El primer Artista lanzará el dado para determinar a qué categoría pertenece el dibujo que tendrá que hacer.
3. A continuación, deberá coger una carta y localizar la indicación al lado del icono equivalente al que marca el dado.

4. El Artista puede ahora comunicar la categoría y elegir una velocidad. Cuanto más alta sea la velocidad elegida, más puntos acumulará. **(Consultar el apartado Puntuaciones)**

5. Ahora puede ajustar el disco Doodle-Disc a la velocidad elegida, darle la vuelta al temporizador y empezar a dibujar. Únicamente el equipo del artista podrá tratar de adivinar lo que este esté dibujando (a no ser que se trate de una ronda Todos juegan en la que todos pueden participar). Los miembros del equipo pueden tratar de adivinar lo que el artista esté dibujando tantas veces como quieran hasta que se acabe el tiempo.

6. Si el equipo adivina correctamente lo que el artista ha dibujado, acumulará los puntos que correspondan a esa velocidad concreta. Si NO lo adivina correctamente, el equipo contrario tiene la oportunidad de robar los puntos. **(Consultar el apartado Robar puntos)**

7. Colocad la tarjeta que habéis utilizado en una pila de descarte.

8. El otro equipo deberá seguir los pasos anteriores y el juego continuará hasta que uno de los equipos acumule 20 puntos y complete su tarjeta de puntuaciones.



Ejercer demasiada presión sobre el disco ralentizará la velocidad a la que gira. Esto **NO** está permitido. El disco emitirá un sonido de alerta para avisar de que se está ejerciendo demasiada presión. Si esto sucediera, deberás levantar el rotulador del tablero inmediatamente antes de seguir dibujando. Recuerda, debes dibujar apretando suavemente. El primer sonido de alarma actúa como apercebimiento, pero el segundo ya contará como una falta y el Artista perderá su turno.

Reglas generales

¡No vale hablar! ¡No vale emitir sonidos! ¡No vale hacer gestos!

Categorías



Es una cosa



Es un lugar



Está vivo



Es algo que haces



Es imposible

Si el dado indica Es imposible, DEBERÁS dibujar a la velocidad más alta.



Todos juegan

Si el dado indica Todos juegan, todos los jugadores de ambos equipos podrán participar y tratar de adivinar. En una ronda de **TODOS JUEGAN**, el artista podrá elegir la categoría que desee, excepto la categoría **ES IMPOSIBLE**.

Puntuaciones

A cada velocidad le corresponde un número diferente de puntos.

Lenta: 1 punto

Media: 2 puntos

Rápida: 3 puntos

ES IMPOSIBLE: 4 puntos. Se dibujará a esta velocidad únicamente cuando el dado indique



Robar puntos

Si el equipo del Artista no adivina lo que este está dibujando antes de que el tiempo termine, el otro equipo tiene la oportunidad de robar los puntos. El equipo contrario tiene diez segundos para deliberar y una única oportunidad para adivinar. Si lo adivinan correctamente, ganarán los puntos que correspondan a esa velocidad concreta.

Montaje e instrucciones de las pilas

1. El disco Doodle-Disc funciona con tres pilas AA, no incluidas.
2. Las pilas se deben introducir con la polaridad correcta.
3. No mezcles pilas viejas y nuevas.
4. No recargues pilas no recargables.
5. No mezcles distintas clases de pilas: alcalinas, estándar (zinc-carbono) o pilas recargables.
6. Usa solo pilas de la misma clase o equivalentes.
7. Retira las pilas gastadas de la unidad.
8. No cortocircuites los terminales de corriente
9. Carga las pilas recargables solo bajo la supervisión de un adulto.
10. Retira las pilas recargables del juguete antes de recargarlas.

Para evitar corrosión y posibles daños al producto, se recomienda retirar las pilas de la unidad si no se va a usar durante más de dos semanas.



Solo use un marcador borrable para dibujar en el Doodle-Disc

If you love playing Spindoodle™,
we've got games galore you're sure to adore!

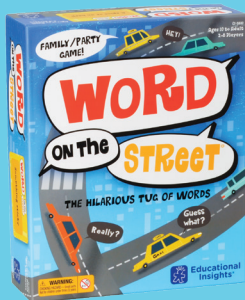
www.educationalinsights.com



Sculptapalooza™



T-Rex Rumble™



Word on the Street®



Blur!™

Please retain the package for future reference.

Conserva el envase para futuras consultas.

Veuillez conserver l'emballage.

Bitte Verpackung gut aufbewahren.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.

ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
Petites éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

Developed in Southern California by Educational Insights.

All rights reserved. Made in China. ©Educational Insights, Gardena, CA, USA.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK.
educationalinsights.com



This device complies with Part 15 of the FCC rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause harmful interference and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

