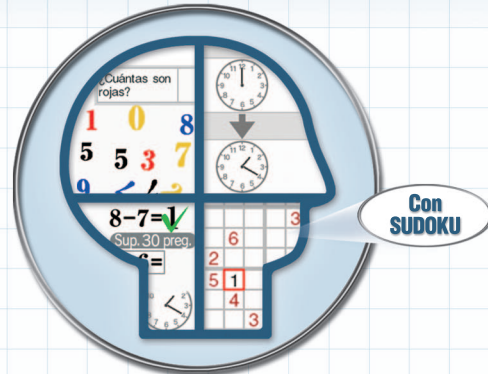


NTR-ANDP-EAP

BRAIN TRAINING™

del Dr. Kawashima
¿Cuántos años tiene tu cerebro?



NINTENDO DS™



Touch/
Generations

MANUAL DE INSTRUCCIONES

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

MANUAL DE INSTRUÇÕES

(CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e que ele está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procura sempre este selo quando comprares jogos e acessórios para garantires absoluta compatibilidade com o teu produto Nintendo.

Gracias por adquirir DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING™: HOW OLD IS YOUR BRAIN? para Nintendo DS™.

Obrigado por escolheres o cartão de juego DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING™: HOW OLD IS YOUR BRAIN? para as Consolas Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

IMPORTANTE: Lê com atenção as Informações Importantes sobre Saúde e Segurança incluídas neste manual antes de usares a tua Consola Nintendo DS, o cartão de jogo, cartucho de jogo ou acessório. Lê por completo este Manual de Instruções para garantires um aproveitamento máximo do teu novo jogo. Poderás encontrar informações importantes relativas à garantia e linha telefónica de apoio no folheto Classificação Etária, Garantia do Software e Informação de Contacto. Guarda sempre estes documentos para futura referência.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

Este cartão de jogo apenas funcionará com as Consolas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

IMPORTANTE: A utilização de um dispositivo ilegal com as Consolas Nintendo DS pode tornar impossível a execução deste jogo.



JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR UNA VEZ DESCARGADO DE UNA TARJETA DS.

JOGO DE DOWNLOAD SEM FIOS DS DE CARTÃO ÚNICO

ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS DOS QUAIS É FEITO O DOWNLOAD DE UM SÓ CARTÃO DE JOGO.

© 2005 – 2006 NINTENDO. © 2006 NIKOLI CO., LTD.

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2006 NINTENDO.



This product employs Decuma® Handwriting Recognition Engine from Zi Corporation.

Decuma® is a registered trademark of Zi Corporation.

CONTENTS

Español	4
Português	54

Índice

Introducción del Dr. Kawashima	5	Gráfico	30
Uso efectivo del córtex prefrontal	6	Otras opciones	31
Entrenamiento cerebral basado en los últimos avances de la medicina	7	Prueba	33
Brain Training del Dr. Kawashima	9	Test sencillo de edad cerebral	33
Controles de la consola Nintendo DS	11	Práctica sencilla	34
Para empezar	12	Prueba de sudoku	35
Modalidades de juego	13	Sudoku	36
Práctica diaria	14	Descarga DS	40
La primera práctica	14	Cálculo 30: Duelo	40
Estimación de la edad cerebral	15	Demo	43
Creación del perfil	17	Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)	45
Resultados del test de edad cerebral	18	Consejos para obtener mejores resultados	47
Práctica	19	Perfil del Dr. Kawashima	48
Test de edad cerebral	27	Créditos	49

En este manual, las ilustraciones enmarcadas en **rojo** han sido tomadas de la pantalla de mensajes de la consola Nintendo DS; las enmarcadas en **azul**, de la pantalla táctil.

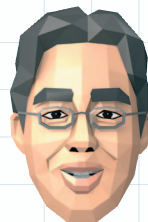
Introducción del Dr. Kawashima

A partir del momento en el que se alcanza la madurez, algunas funciones cerebrales pueden empezar a mermar con la edad. Esto no es muy diferente a la disminución de la resistencia y fuerza física que acompaña al envejecimiento en una vida normal. No obstante, este proceso puede prevenirse mediante el ejercicio diario.

Hace poco que he comprendido que esos mismos mecanismos también se manifiestan en el cerebro humano. Creando el hábito de entrenar el cerebro cada día, se puede ayudar a evitar la progresiva pérdida de las funciones cerebrales.

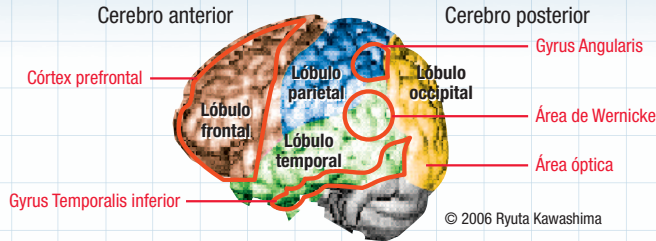
¿Has empezado a volverte olvidadizo o a no encontrar las palabras adecuadas al hablar? Entrenar el cerebro puede ayudarte a mejorar la memoria. En los más jóvenes, el entrenamiento consolidará su creatividad y memoria y, probablemente, fomentará su resistencia frente a la pérdida de facultades con la edad.

Dr. Kawashima



Uso efectivo del córtex prefrontal

En el cerebro existe una zona denominada “córtex prefrontal” que actúa como su centro de control. Esta área determina la cantidad del conocimiento almacenado que se puede usar en una situación dada. En otras palabras, la “inteligencia real”, por ejemplo, el uso funcional adecuado de los conocimientos almacenados y la capacidad de saber adaptarse a cada situación, depende de la facultad del córtex prefrontal para aplicar y gestionar de una manera eficaz la información almacenada.

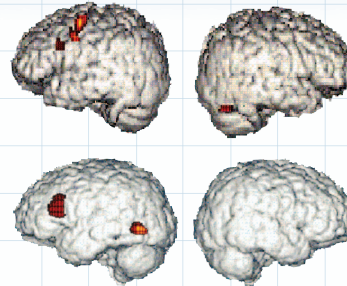


Notas

Los hemisferios izquierdo y derecho del cerebro humano se dividen en cuatro áreas: lóbulo frontal, lóbulo parietal, lóbulo occipital y lóbulo temporal. El “córtex prefrontal” abarca la mayor parte del lóbulo frontal y solo está presente en los humanos. Es la fuente de la creatividad, la memoria, la comunicación y el autocontrol, y también recibe el bien merecido nombre de “cerebro dentro del cerebro”.

Entrenamiento cerebral basado en los últimos avances de la medicina

Mis últimas investigaciones han revelado que leer en voz alta y realizar operaciones aritméticas pueden ser buenos sistemas para ejercitar el cerebro. Las imágenes que se muestran a continuación son representaciones del flujo de sangre en el cerebro realizadas mediante el sistema de imagen por resonancia magnética (IRM). Las áreas rojas y amarillas muestran las zonas del cerebro en las que se detecta actividad, siendo mayor en las regiones amarillas que en las rojas.

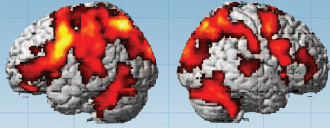


Pensar

El hemisferio izquierdo del cerebro está ligeramente activado, pero el derecho no muestra ninguna actividad.

Realizar un cálculo matemático complicado

Aunque esto requiere un gran esfuerzo, el cerebro no muestra mucha actividad.



Realizar un cálculo matemático sencillo rápidamente

Cuando se trata de resolver un problema simple de forma rápida, muchas áreas de ambos hemisferios cerebrales muestran una significativa actividad.



Leer en voz alta

Cuanto más rápida sea la lectura, mayor es la actividad mostrada.

© 2006 Ryuta Kawashima

Como se puede observar, resolver sencillos cálculos matemáticos y leer en voz alta parecen ser métodos muy efectivos para entrenar el cerebro.

Basándome en estos resultados, sometí a un test de memoria a una amplia gama de sujetos de estudio que abarcaba desde alumnos de escuela elemental a adultos. Los resultados de estas pruebas mostraron que la capacidad de memorización de una persona se incrementaba entre un 20% y un 30% después de realizar sencillos cálculos matemáticos y leer en voz alta. Además, pacientes que sufrían de demencia y que realizaron sencillos cálculos matemáticos y leyeron en voz alta de dos a cinco días a la semana durante un período de seis meses mostraron un incremento de la actividad del córtex prefrontal, relacionada con las funciones cognitivas, comparados con pacientes que no habían realizado esos ejercicios.

Brain Training del Dr. Kawashima

Es muy importante continuar la práctica. BRAIN TRAINING™ DEL DR. KAWASHIMA: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU CEREBRO? contiene cálculos matemáticos sencillos, lecturas en voz alta y otros ejercicios que ofrecen el mejor entrenamiento cerebral, además de ser divertidos para realizarlos diariamente. El mejor momento para el entrenamiento es por la mañana, cuando el cerebro está más activo. Son solo unos minutos al día; ¡haz un hueco y continúa practicando!

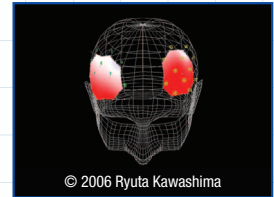
Verificación del entrenamiento usando la tecnología más avanzada

He usado un sistema de topografía óptica (imagen 1), un dispositivo que crea imágenes de la actividad del cerebro humano, para determinar científicamente cómo se puede estimular el córtex prefrontal gracias a las prácticas de BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU CEREBRO?.

Se comprobaron diferentes tipos de ejercicios y solo aquellos que mostraron un claro aumento de la actividad cerebral (imagen 2) fueron seleccionados para ser utilizados en este entrenamiento.



(Imagen 1) Medida del flujo sanguíneo en el cerebro



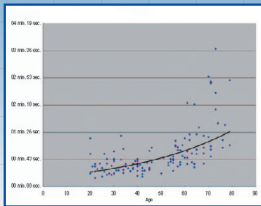
© 2006 Ryuta Kawashima

(Imagen 2) Imagen tridimensional generada

Test de edad cerebral

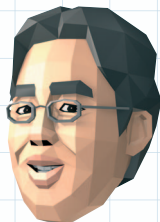
El ajuste estadístico (figura 1) de los datos procedentes de 120 sujetos experimentales, divididos en 20 miembros por cada grupo de edad, de 20 a 70 años, sirvió para crear un TEST DE EDAD CEREBRAL en BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU CEREBRO?.

NOTA: ten en cuenta que el TEST DE EDAD CEREBRAL se ha creado única y exclusivamente con el propósito de determinar los progresos realizados con las prácticas de BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU CEREBRO?.



(Figura 1)

¡Estaré contigo en todo momento para supervisar tus logros! ¡Será el comienzo de una hermosa amistad!



Controles de la consola Nintendo DS

BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU CEREBRO? se usa colocando verticalmente la consola Nintendo DS.

START

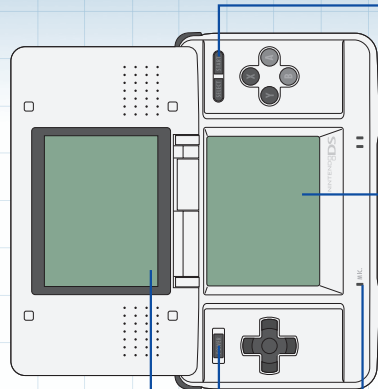
Púlsalo durante la práctica para volver a la pantalla del menú.

Pantalla táctil

El control se realiza usando la pantalla táctil. A los usuarios zurdos se les pedirá que giren la consola cuando empiece la práctica para que la pantalla táctil se sitúe en el lado izquierdo.

Micrófono

El micrófono se usa para detectar sonidos.



Pantalla de mensajes

Muestra las explicaciones de los controles y las de las diferentes prácticas.

Botón POWER

Para empezar

Asegúrate de que tu consola Nintendo DS™ está apagada, inserta la tarjeta de BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU CEREBRO? en la ranura para tarjetas DS y enciende la consola.

Cuando se muestre la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**, tócala para continuar.

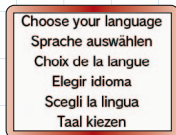
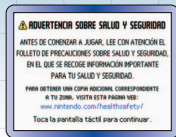
Para apagar la consola, mantén pulsado el Botón POWER.

En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca el panel BRAIN TRAINING para mostrar la **pantalla del título**.

Si has configurado la consola DS en el MODO AUTOMÁTICO, el programa se cargará automáticamente. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS.

Este programa está disponible en seis idiomas: inglés, alemán, francés, español, italiano y holandés. El idioma del programa no dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Podrás elegirlo cuando juegues por primera vez.

Nota: el título del programa aparecerá en la **pantalla del menú de Nintendo DS** en el idioma en el que esté configurada tu consola Nintendo DS y puede no corresponderse con el idioma que hayas elegido para el programa.

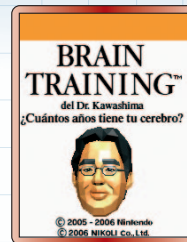


Modalidades de juego

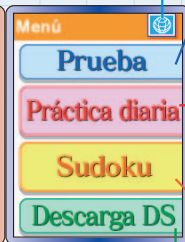
Sigue las instrucciones y consejos que se muestran en la pantalla de mensajes durante el desarrollo de BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU CEREBRO?.

Elegir idioma

Este icono te permitirá elegir uno de los seis idiomas en los que el programa está disponible.



Pantalla de mensajes



Pantalla táctil

Prueba

Desde aquí, podrás hacer un TEST SENCILLO DE EDAD CEREBRAL, una PRÁCTICA SENCILLA y una PRUEBA DE SUDOKU.

Práctica diaria

Practica diariamente todas las pruebas para conocer tu edad cerebral.

Sudoku

Resolver este pasatiempo matemático estimula el cerebro.

Descarga DS

- Compite realizando ejercicios matemáticos con otros usuarios a través de la comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS.
- Envía una versión de prueba (demo) a otra Nintendo DS.
- Descarga sudokus a tu consola Nintendo DS.

Si cierras la consola mientras está encendida, el **modo de espera** se activará automáticamente. Podrás continuar la partida si la abres de nuevo.

Práctica diaria

La primera práctica

Antes de empezar, debes crear tu perfil para guardar los progresos que hagas cada día. Se pueden crear hasta cuatro perfiles. Toca **NUEVO PERFIL** y sigue las instrucciones que se muestran.

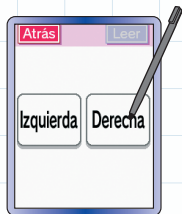
Confirmar la fecha

Asegúrate de que la fecha que se muestra es correcta. Toca **SÍ** si la fecha y la hora son correctas para pasar a la siguiente pantalla. Toca **NO** si no son correctas. Para cambiar la fecha y la hora, deberás apagar primero la consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información sobre cómo cambiar la fecha.



Zurdo/diestro

Selecciona la mano con la que sueles escribir. Si eres diestro, toca **DERECHA** para pasar a la siguiente pantalla. Si eres zurdo, toca **IZQUIERDA** y sigue las instrucciones para dar la vuelta a la consola Nintendo DS de forma que la pantalla táctil quede en el lado izquierdo.



Estimación de la edad cerebral

En primer lugar, se mostrará una breve explicación de la función cerebral. Después podrás realizar las pruebas cuya puntuación vendrá dada en forma de tu “edad cerebral” actual.

Algunas pruebas requerirán respuestas con voz, por lo que se te preguntará si estás en un sitio donde puedas hablar libremente y sin molestar. En caso afirmativo, comenzará el test de reconocimiento de color (**COLORES**). En caso contrario, realizarás un test matemático (**CÁLCULO 20**).

NOTA: el rendimiento del reconocimiento de voz depende de la persona. Niños y mujeres pueden tener problemas con el reconocimiento de voz, dificultades que se solucionarán si procuran que su voz suene un poco más grave de lo normal.

Test de reconocimiento de color

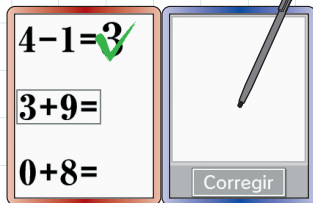
Tendrás que decir a través del micrófono de la consola Nintendo DS el color de las letras con el que aparece escrito el nombre de un color. Existen cuatro posibles respuestas: rojo, azul, amarillo y negro. Recuerda que debes decir cuál es el color que ves en pantalla, no repetir el nombre que aparece.



En este caso, la respuesta correcta es rojo.

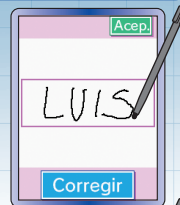
Cálculo 20

Escribe en la pantalla táctil el resultado de las veinte sencillas operaciones aritméticas que se muestran en la pantalla de mensajes tan rápido como puedas.



Creación del perfil

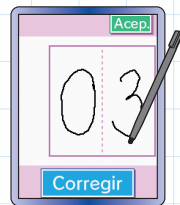
Cuando acabe el test, tendrás que dar un nombre al perfil. Usa el lápiz táctil para escribir un nombre dentro de la caja de texto.



Toca ACEP. (aceptar) para introducir los datos de tu fecha de nacimiento. En la pantalla táctil, escribe las dos últimas cifras de tu año de nacimiento. Tocando la flecha que se encuentra debajo de 19, cambiará a 20 para los que hayan nacido a partir del año 2000. Toca ACEP. cuando hayas terminado.



Introduce de la misma manera el mes y el día de nacimiento y toca ACEP. de nuevo.



A continuación, se mostrará una **pantalla de confirmación** con la información que va a ser registrada. Si no hay que hacer ningún cambio, toca LEER y luego ACEP. (aceptar) para pasar a la siguiente pantalla. Si deseas hacer algún cambio, toca COR. (corregir) para volver a la **pantalla de entrada del nombre**.

Formulario de confirmación de datos personales:

- Botones: Cor. (rojo), Leer (verde)
- Campo Firma: LVLS
- Fecha de nacimiento:
 - Día: 14
 - Mes: 3
 - Año: 1969

Resultados del test de edad cerebral

Se mostrará la puntuación en forma de "edad cerebral"*: Confirma el resultado con ADEL. (adelante) y luego toca A LOS PERFILES para mostrar la **pantalla de selección de perfiles**.

*Consulta la página 10 para obtener más información sobre el test de edad cerebral.

Pantalla de resultados del test de edad cerebral:

- Botón: Adel. (verde)
- Texto: Tu edad cerebral es de **53** años.

Si deseas continuar y empezar el entrenamiento cerebral, toca los datos que has creado y se mostrará la **pantalla del calendario**.

Práctica

La pantalla del calendario

La fecha del día actual brillará.

Pantalla del calendario:

- Nombre: LVLS
- Fecha actual: 5 / 2006
- Tabla de calendario:

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Menú de opciones:

- Botón: Fin (rojo)
- Botones de navegación: < (gris), > (gris)
- Opciones:
 - Test de edad cerebral (púrpura)
 - Práctica (naranja)
 - Gráfico (verde)
 - Otros (azul)

Realizar un TEST DE EDAD CEREBRAL

Realizar una PRÁCTICA

Ver un GRÁFICO de los resultados diarios

Mostrar otras opciones

Los días en los que has practicado quedarán marcados.

Acontecimientos

Dependiendo del día y de la hora, algo ocurrirá cuando toques tu perfil.

Prueba de memoria

Aparecerá una pregunta aleatoria. Escribe la respuesta en el lugar que se especifica. Varios días después te volverán a preguntar lo mismo, así que recuerda exactamente lo que escribiste.

Prueba visual

Se te pedirá que dibujes una persona, animal o cosa. Toca ADEL. (adelante) para mostrar un dibujo con la respuesta. Compárala con tu propio dibujo.

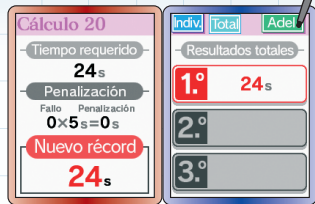
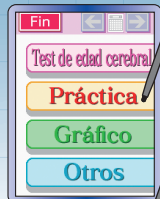
Empezar la práctica

Toca PRÁCTICA en la **pantalla del calendario** y se mostrará el **menú de pruebas**. Toca la prueba que quieras realizar.

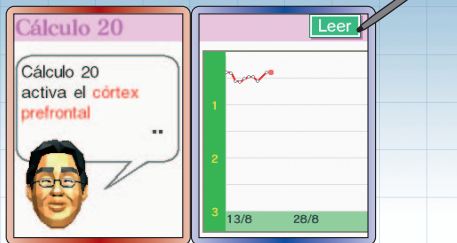
Toca EXPLIC. (explicación) a la derecha del título de cada prueba para ver cómo realizarla.

Cuando hayas terminado la prueba, los resultados aparecerán en la pantalla de mensajes. En la pantalla táctil se mostrarán los mejores tres resultados de cada prueba. Toca ADEL. (adelante) para seguir y se mostrará una animación con el puesto que has alcanzado.

Podrás realizar la misma prueba todas las veces que quieras cada día, pero los resultados solo se registrarán la primera vez.



Se mostrarán algunos consejos y un gráfico con los resultados de las últimas pruebas. Toca LEER y luego ADEL. (adelante) para continuar.



Si has realizado al menos un tipo de prueba, el día quedará marcado en el calendario. Aunque realices más de un tipo de prueba, no aparecerán marcas adicionales en el calendario.

También puedes cambiar el diseño del marcador. Consulta la página 32 para ver los detalles.

Tipos de pruebas

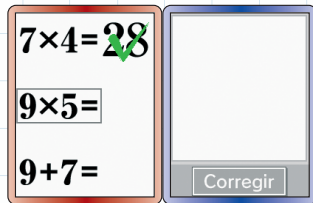
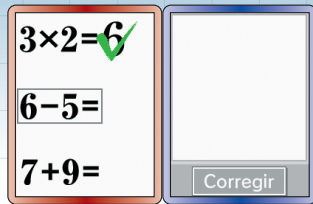
Al principio solo están disponibles tres tipos de pruebas, pero el número total irá aumentando al cumplir unas determinadas condiciones.

CÁLCULO 20

Ayuda a entrenar tu cerebro con una serie de operaciones aritméticas rápidas. Estas se mostrarán en la pantalla de mensajes. Escribe la respuesta en la pantalla táctil lo más rápido que puedas. Se registrará el tiempo que tardes en resolver las 20 operaciones aritméticas.

CÁLCULO 100

Se trata de la misma práctica, aunque deberás realizar 100 operaciones aritméticas.




LECTURAS

Leer en voz alta ayuda a estimular el córtex prefrontal. Aunque leer en voz alta es la forma más efectiva, leer en silencio también funciona. Lee el texto que se muestra lo más rápido posible. Toca SIG. (siguiente) en la parte superior de la pantalla táctil para pasar las páginas. El tiempo que tardes en leer el texto quedará registrado.

Miguel de Cervantes Saavedra El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha Hechas, pues, estas	Sig. prevenciones, no quiso aguardar más tiempo a poner en efecto su pensamiento, apretándole a ello la falta que él pensaba que hacía
--	--

RETENTIVA

En la pantalla de mensajes aparecerán unos números por un instante. Tendrás que colocarlos en orden ascendente en la pantalla táctil.

Ordena de menor a mayor. 	9 8 6 4
---	--------------------------


CUENTASÍLABAS

En la pantalla de mensajes se mostrará una frase. Tendrás que contar el número de sílabas que tiene y escribirlo en la pantalla táctil.

De buena semilla, buena cosecha.	Corregir
----------------------------------	-----------------


CUENTAPERSONAS

En la pantalla de mensajes aparecerá una casa en la que entran y salen personas. Tendrás que recordar cuántas de ellas se quedan en la casa y escribir el número en la pantalla táctil.

	Corregir
---	-----------------

TRIÁNGULO ARITMÉTICO

Suma o resta los números en la base del triángulo que aparece en la pantalla de mensajes según los signos matemáticos que hay entre ellos. Luego, suma o resta los dos números resultantes y escribe el resultado en la pantalla táctil.

$\begin{array}{r} 7 \ 5 \ 4 \\ + \ + \\ \circ \ \circ \\ + \\ \boxed{21} \end{array}$	 Corregir
---	--

Las operaciones que se pueden realizar con números negativos se muestran a continuación:

$$1 - (-2) = 1 + 2 = 3$$

$$1 + (-2) = 1 - 2 = -1$$

$$(-1) - (-2) = -1 + 2 = 1$$

$$(-1) + (-2) = -1 - 2 = -3$$

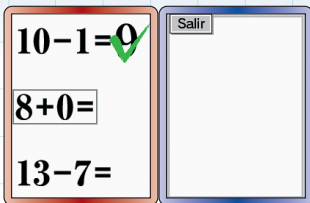
TEMPORIZADOR

Escribe la diferencia horaria entre el reloj superior y el inferior en la pantalla táctil.



SONIDOS

Di en voz alta los resultados de las operaciones aritméticas.



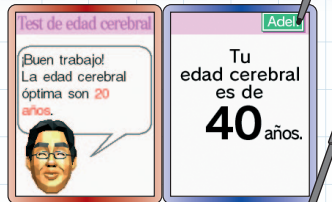
Test de edad cerebral

Toca TEST DE EDAD CEREBRAL en la pantalla del calendario.

Realizarás tres pruebas seguidas. Si abandonas durante alguna de ellas, no se registrarán los resultados.



Se mostrará el resultado de tu edad cerebral actual. Toca ADEL. (adelante) para seguir.



Se mostrará un gráfico con los resultados de tu edad cerebral. Toca ADEL. para seguir.



Pruebas del test

CÁLCULO 20

También se emplea para estimar la edad cerebral. Escribe la respuesta a las operaciones aritméticas que se plantean lo más rápido que puedas en la pantalla táctil.

COLORES

También se emplea para estimar la edad cerebral. Di a través del micrófono el color de las letras con el que aparece escrito el nombre del color.

MEMORIÓN

Dispondrás de un plazo de dos minutos para tratar de recordar todas las palabras que puedas de las 30 que aparecerán. Posteriormente tendrás tres minutos para escribir todas las que recuerdes en la pantalla táctil.

aura	país	1 min 26 s	
nodo	cine	vilo	tren
mamá	tufo	mofa	pelo
baúl	yoga	ropa	cebo
lago	oído	dama	timo
diva	roce	isla	juez
lava	halo	rifa	lata
papá	taza	hoyo	bono

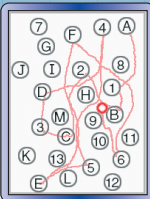
CONTADOR

Toca EMPEZAR TEST y empezará una cuenta atrás. Cuando alcance cero, tendrás que contar de 1 a 120 en voz alta tan rápido como puedas. Asegúrate de pronunciar los números con claridad. Toca FIN cuando hayas terminado de contar.

Cuenta hasta 120.	Fin
-------------------	-----

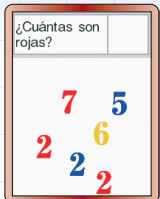
TRAZADOR

Enlaza los caracteres que se muestran A ► 1 ► B ► 2 ► C ► 3... en orden secuencial alterno con una sola línea. Hazlo lo más rápido posible procurando no equivocarte ni tocar otros caracteres.

Sigue el orden con una línea. A → 1 → B → 2 → ... → M → 13	
--	--

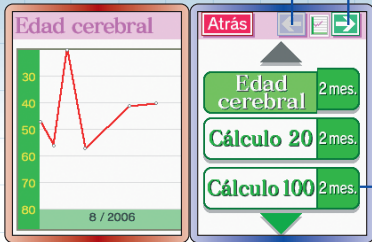
CUENTACIFRAS

Una serie de cifras se mostrará de varias maneras en la pantalla de mensajes. Escribe en la pantalla táctil la respuesta a la pregunta que se te planteará sobre ellas.

¿Cuántas son rojas?		Corregir
---------------------	---	----------

Gráfico

Los registros de las pruebas y la edad cerebral se muestran en gráficos sencillos de interpretar.



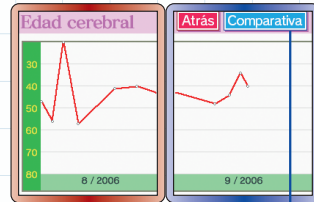
Icono de cambio del mes

Cambia el gráfico del mes que se muestra.

Icono de 2 meses (2 MES.)

Cambia el gráfico a uno con los resultados de dos meses.

Gráfico de dos meses



Icono de comparación de resultados (COMPARATIVA)

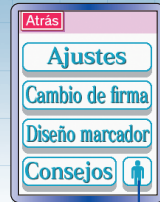
Compara los resultados de múltiples perfiles. Solo se mostrará cuando se hayan creado al menos dos perfiles.

Otras opciones

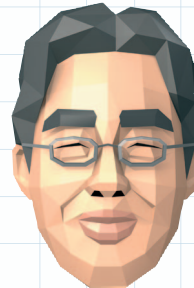
AJUSTES

Aquí podrás cambiar el tamaño de las letras que aparecen en las LECTURAS, cambiar la configuración entre zurdo y diestro, y borrar los perfiles.

Ten cuidado: si borras un perfil, no podrás recuperarlo.



Toca aquí para ver los créditos.



Si cumples ciertas condiciones, podrás diseñar tu propio marcador y ver mis maravillosos CONSEJOS sobre la función cerebral. ¡No desfallezcas y persevera!

CAMBIO DE FIRMA

Cambia la firma que se usa en el perfil.

DISEÑO MARCADOR

Diseña un nuevo marcador para marcar los días en el calendario. Toca DISEÑO MARCADOR y se mostrará la pantalla de diseño del marcador. Dibuja tu diseño en el espacio que se indica y toca ACEP. cuando hayas terminado.

Al crear un nuevo diseño, los días marcados en el calendario aparecerán con el nuevo marcador.

CONSEJOS

Lee los consejos que has recibido durante las prácticas.

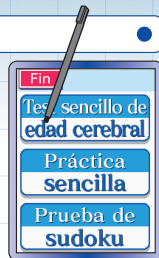


Prueba

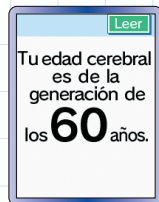
Atrévete con un TEST SENCILLO DE EDAD CEREBRAL, una PRÁCTICA SENCILLA o una PRUEBA DE SUDOKU. Ideal para probar el cerebro de tus amigos.

Test sencillo de edad cerebral

Realiza un test de edad cerebral sin tener que crear un perfil. Toca TEST SENCILLO DE EDAD CEREBRAL. Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla. Toca EMPEZAR TEST para iniciar el test.



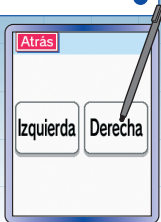
Empezará la prueba de reconocimiento de color. Tu puntuación se mostrará cuando se termine la prueba. Puesto que se trata de un test sencillo, se mostrará tu edad cerebral en números redondos, de diez en diez. Toca FIN para volver al **menú de la prueba**.



Práctica sencilla

Tendrás que realizar la prueba CÁLCULO 20. Toca PRÁCTICA SENCILLA y aparecerá la **pantalla de selección de mano**. Si eres diestro, toca DERECHA y pasa al siguiente paso. Si eres zurdo, toca IZQUIERDA y sigue las indicaciones para dar la vuelta a la consola Nintendo DS y colocar la pantalla táctil en el lado correcto.

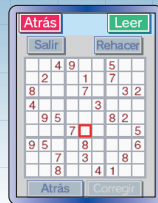
Las instrucciones para realizar la prueba se mostrarán en la pantalla de mensajes. Toca EMPEZAR PRÁCTICA en la pantalla táctil para comenzar la prueba. En la pantalla de mensajes aparecerán sencillas operaciones aritméticas. Escribe las respuestas en la pantalla táctil lo más rápido que puedas.



Prueba de sudoku

Al tocar PRUEBA DE SUDOKU se mostrará la **pantalla de selección de mano**. Después de leer las indicaciones, podrás empezar con el sudoku. Consulta la página 36 para conocer las reglas de este pasatiempo matemático.

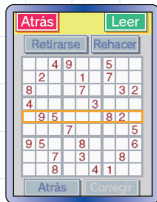
Puedes abandonar la prueba cuando quieras. Toca SALIR y volverás al **menú de prueba**. Los datos no se guardarán.



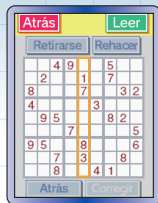
Sudoku

El sudoku es un rompecabezas que consiste en rellenar unas celdas vacías con cifras del 1 al 9. Para ello, hay que seguir tres sencillas reglas.

No repetir ninguna cifra en las 9 celdas de las filas verticales.

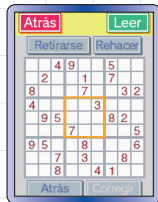


No repetir ninguna cifra en las 9 celdas de las filas horizontales.



No repetir ninguna cifra en las 9 subcuadrículas de 3 x 3 celdas.

El objetivo es rellenar todas las celdas siguiendo estas tres reglas.



Al tocar la celda para escribir la cifra, esta se ampliará. Si escribes la cifra en grande, quedará registrada.



Si escribes la cifra en pequeño, servirá como “anotación”. En cada celda puedes hacer hasta nueve anotaciones.



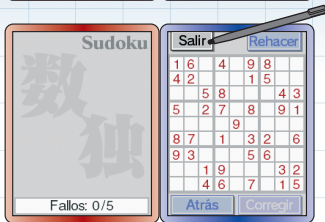
Si escribes “0” en una celda o tocas CORREGIR, se borrará su contenido.



Si quieres dejar el sudoku a medio resolver, toca RETIRARSE y podrás continuarlo en otra ocasión desde donde lo dejaste.



Si estás jugando la PRUEBA DE SUDOKU, y quieres parar, toca SALIR. Con esta versión del programa no puedes guardar la partida.



Al tocar la celda para escribir la cifra, esta se ampliará. Si escribes la cifra en grande, quedará registrada.



Cuando estés en una celda ampliada, toca una flecha para moverte en esa dirección.



Toca REHACER para cambiar tu última respuesta.



Puedes hacer que aparezca una notificación cuando introduzcas una respuesta incorrecta. Si eliges SÍ cuando se te pregunte si quieres pistas, podrás escribir solamente cinco respuestas incorrectas. Si eliges NO, no sabrás si la respuesta es correcta o no hasta que todas las respuestas sean correctas. Ahora bien, podrás equivocarte todas las veces que quieras.

Descarga DS

Puedes disfrutar de la descarga DS usando la comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS.

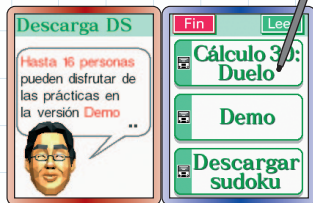
Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS (descarga DS), consulta las páginas 45 y 46.

Cálculo 30: Duelo

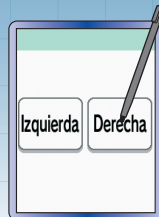
Sé el primero en resolver 30 operaciones aritméticas sencillas. Pueden participar de 2 a 16 personas con una sola tarjeta DS. La consola Nintendo DS que tenga la tarjeta insertada actuará como consola servidor, mientras que las demás serán las consolas cliente.

Consola servidor

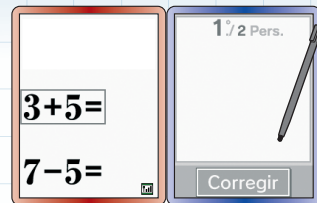
Toca DESCARGA DS en la pantalla del **menú principal** y aparecerá la pantalla que se muestra en la imagen de la derecha. Toca CÁLCULO 30: DUELO y se mostrará el número de participantes (incluida la consola servidor). Toca ADEL. (adelante) cuando estén todos los participantes reunidos y comenzará la descarga en las consolas cliente.



Selecciona la mano con la que sueles escribir. Si eres diestro, toca DERECHA para pasar a la siguiente pantalla. Si eres zurdo, toca IZQUIERDA y sigue las instrucciones para dar la vuelta a la consola Nintendo DS de forma que la pantalla táctil quede en el lado izquierdo.

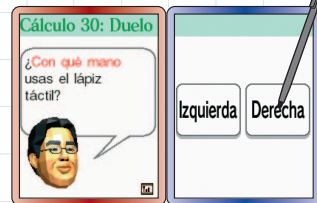


Cuando todos los participantes hayan completado este paso, aparecerá una cuenta regresiva y empezará la práctica.



Consola cliente

Los datos se descargarán de la consola servidor. Cuando finalice la descarga, se te pedirá que elijas un idioma y la mano con la que sueles escribir. Cuando todos los participantes lo hayan hecho, empezará una cuenta atrás.



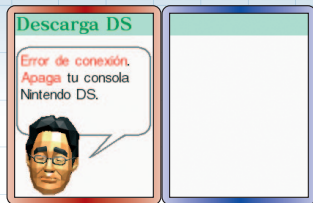
Comienza el duelo

Tras resolver las 30 operaciones aritméticas, se mostrará el tiempo que se tardó en realizarlas y el puesto alcanzado. Toca ADEL. (adelante) si quieres realizar de nuevo la prueba.

Para finalizar CÁLCULO 30: DUELO, tendrás que apagar la consola Nintendo DS.

Error de conexión

Si se muestra la pantalla que aparece en la imagen de la derecha, apaga tu consola y prueba a descargar los datos de nuevo.

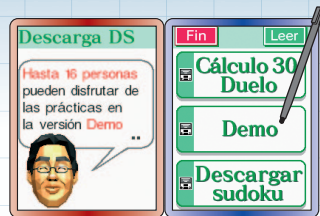


Demo

También es posible descargar una versión de prueba en otra consola Nintendo DS. La consola con la tarjeta DS insertada actuará como consola servidor y enviará la versión de prueba. La otra consola actuará como consola cliente y recibirá los datos de la demo.

Consola servidor

Toca DESCARGA DS en la pantalla del **menú principal** y aparecerá la pantalla que se muestra en la imagen de la derecha. Toca DEMO y aparecerá la **pantalla de búsqueda de la consola cliente**. Cuando una consola cliente acepte la descarga, se mostrará una pantalla con el mensaje ENVIANDO DATOS A [nombre de la consola cliente]. Toca ADEL. (adelante) y espera a que la descarga finalice.



Consola cliente

Cuando termine la descarga, se mostrará la **pantalla de selección del idioma** y, una vez elegido este, aparecerá la **pantalla del título** de la versión de prueba. Elige PRUEBA y podrás escoger entre los tres modos siguientes: TEST SENCILLO DE EDAD CEREBRAL, PRÁCTICA SENCILLA y PRUEBA DE SUDOKU. Consulta la explicación de estos modos en las páginas 33 a 35.

La versión de prueba permanecerá en la memoria hasta que apagues la consola.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS	1 por jugador
Tarjetas DS de BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA:	
¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU CEREBRO?	1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:


1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU CEREBRO? con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de las páginas 40–43.

Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.
NOTA: asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en M – MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de Nintendo DS.
2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel BRAIN TRAINING con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca **SÍ** para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de las páginas 40–43.

Consejos para la conexión


Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono , que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.

Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

Sigue los siguientes consejos:

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.



Consejos para obtener mejores resultados

Reconocimiento de voz

- Cuando hables al micrófono de la consola Nintendo DS, deberás situarte a unos 20 o 30 cm de distancia. Ten en cuenta que el micrófono es muy sensible, así que gritar o soplar demasiado cerca podría afectar negativamente al nivel de reconocimiento de voz.
- Evita los entornos ruidosos. Pronuncia cada palabra con claridad y procura no usar dialectos o acentos muy marcados.

Reconocimiento de escritura

- Usa letras de imprenta (procura escribir tal y como se indica en la pantalla de la consola Nintendo DS).
- Escribe una letra cada vez, incluyendo el acento si procede.
- Escribe palabras completas para que el programa reconozca la palabra correcta.
- Si el programa no reconoce una letra, prueba a escribirla de forma distinta. Por ejemplo, usando mayúsculas o minúsculas.
- Escribe de izquierda a derecha.
- Escribe las letras levantando el lápiz táctil lo menos posible. Es decir, procura trazar la letra manteniendo el lápiz táctil sobre la pantalla táctil el mayor tiempo posible.

Perfil del Dr. Kawashima



Dr. Ryuta Kawashima

NICHe (Centro para la creación de nuevas industrias), Universidad de Tohoku

Nació en la ciudad de Chiba, capital de la prefectura del mismo nombre, situada al este de Tokio, en 1959.

Licenciado en Medicina por la Universidad de Tohoku, con estudios superiores en la misma universidad. Ha sido investigador invitado en el Instituto Karolinska (Suecia), profesor ayudante, profesor asociado y ahora es catedrático en la Universidad de Tohoku. Ha sido miembro de la Sección de japonés del Consejo de Asuntos culturales. Es una figura destacada en Japón en el campo de las imágenes funcionales del cerebro, investigación dedicada a comprender las funciones de cada área del cerebro.

Créditos

Director

Kouichi Kawamoto

Assistant Directors

Masamichi Sakaino

Noriko Kitamura

Graphic Designers

Tadashi Matsushita

Masani Ueda

Mikio Mishima

Yo Ohnishi

Programmers

Shinji Kitahara

Yoshinori Katsuki

Jun Ito

Sound Director

Masami Yone

Music Composition

Minako Hamano

Akito Nakatsuka

Manual Designers

Nanako Kinoshita

Sachiko Nakamichi

Support

Programmers

Yuki Moriwaki

Yasuyuki Tahara

Shunsuke Murotani

Takeshi Shimada

Data Compression Engineer

Hirohito Yoshimoto

Technical Support

Yoshito Yasuda

Shintaro Jikumaru

Hironobu Kakui

NCL Product Testing

Yoshinori Oie

Yasuhiro Matsumoto

Yusuke Amano

Super Mario Club

Coordinators

Yoshie Oku

Masaki Tawara

Special Thanks

Kimiko Nakamichi

Tomoaki Kuroume

Naoya Morimura

Yoshihiro Matsushima

Hideki Fujii

Hiroshi Akune

Aya Oyama

Kanae Kobata

Eriko Kimura

Hisako Ohshoji

Yu Kitai

Project Gutenberg

www.gutenberg.org

Ebooks Libres & Gratuits (www.ebooksgratuits.com)

LiberLiber

(www.liberliber.it)

dbnl (www.dbnl.org)

European Localisation

Marcus Krause

Translation

German

Thomas Ito

Martin Weers

French

Michaël Hugot

Hervé Lefranc

Spanish

Jesús Espí Tinoco

Inés Rubio San Martín

Italian

Barbara Pisani

UK English

Nick Ziegler

Dutch

Robert de Boer

Niels 't Hooft

Jurjen Tiersma

Testing Team

Erkan Kasap

Alessio Danieli

Manual Localisation and Layout

Silke Sczyrb

Britta Henrich

Martina Lienhard

Jens Peppel

Sabine Möschl

Nadine Straub

Sascha Nickel

Progress

Management

Masaru Nishita

Producer

Shinya Takahashi

Supervisor

Ryuta Kawashima

Executive Producer

Satoru Iwata



Nintendo®