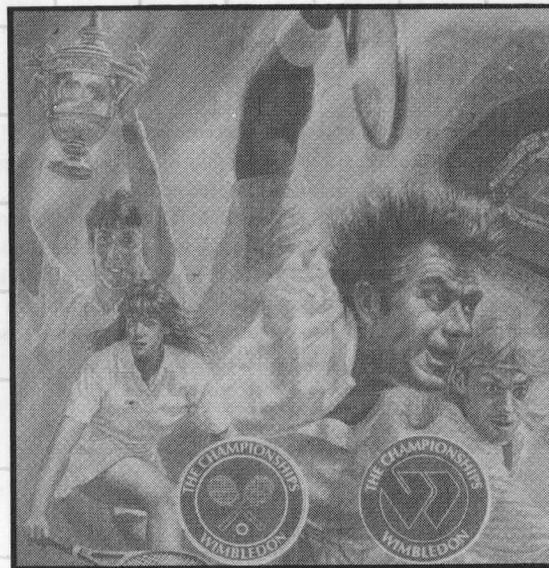


Master System®

# Wimbledon



MANUAL DE INSTRUÇÕES

**TEC TOY**

Licenciado por The All England  
Lawn Tennis e por Croquet Club  
Wimbledon

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
CORNEIA O AMAZONAS

**SEGA**

**TEC TOY**

## OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

### CASTLE OF ILLUSION



© Disney

Não poderia faltar na sua coleção o maior astro do Mundo Disney, não é mesmo? O mais esperto de todos os ratos, Mickey, entrou em uma grande encrenca. Veja só:

Minie foi raptada! Mizrabel, uma bruxa malvada, quer roubar a beleza e meiguice de Minie, e transformá-la em uma perversa criatura! Ainda bem que Minie tem seu fiel e apaixonado namorado Mickey, que tentará a todo custo resgatá-la. Mas não será fácil. Ele terá que encontrar as sete gemas do Arco-Íris e penetrar no Castelo da Ilusão, onde Minie está presa.

Os mestres da Ilusão criaram estranhos mundos e criaturas bizarras para assustá-lo, mas quem conhece Mickey sabe de sua coragem. Mas mesmo assim, ele precisará muito de sua ajuda!

## Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para uma partida com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho WIMBLEDON no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. WIMBLEDON é para um ou dois jogadores.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



## OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

### ASTERIX



© 1991 Les Éditions Albert René - Goscinny - Uderzo

Prepare-se para embarcar em uma emocionante viagem pela Europa e Ásia ao lado dos valentes Asterix e Obelix, personagens de uma das mais famosas histórias em quadrinhos de todo o mundo.

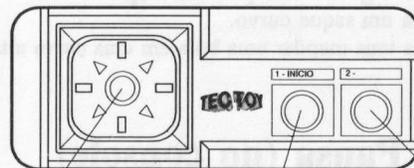
Estamos na Idade Antiga, no ano 50 a.C. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos...Toda? Não!! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses, entre eles Asterix e Obelix, ainda resiste ao invasor.

De onde será que eles tiram toda essa força? O segredo está numa poção mágica, descoberta pelo Druida Panoramix, que deixa os valentes gauleses simplesmente invencíveis!

Mas agora todos correm um grande perigo. Júlio César sequestrou Panoramix! A poção mágica está no fim. Sem ela, a vila será invadida e se tornará apenas mais uma insignificante parte do Império Romano.

Abracurcix, o chefe da tribo, mandou Asterix e Obelix encontrarem Panoramix e trazê-lo de volta, custe o que custar! O que você está esperando? Mergulhe na poção mágica e ajude nossos heróis a salvar a vila!

## Assuma o Controle!



Botão Direcional

Botão 1

Botão 2

(Botão D)

### Botão D

- Pressione para movimentar o marcador nas telas de opções.
- Pressione para cima para mandar uma bola com efeito (Topspin).
- Pressione para baixo para mandar uma bola diagonalmente (Slice).
- Pressione para a direita ou para a esquerda a fim de controlar a direção da bola tanto em um saque como em uma devolução.

### Botão 1

- Pressione para cancelar uma escolha.
- Pressione para devolver um voleio ou saque.
- Pressione para erguer a bola para um saque.
- Pressione para executar um saque horizontal.
- Pressione para rebater uma bola baixa e horizontal.

## Dicas Úteis

- Antes de jogar no Campeonato, treine várias partidas no modo Jogo Amistoso, usando jogadores com habilidades e pontos fortes diferentes.
- Treine em todos os tipos de quadra, já que o pulo da bola varia sensivelmente de uma para a outra. Não estar familiarizado com todos os tipos de quadra poderá afetar sua precisão no jogo e, conseqüentemente, seu desempenho.
- Sempre procure retornar ao centro do fundo da quadra após rebater uma bola. Se seu oponente o surpreender em um dos lados da quadra, ele seguramente rebaterá a bola no espaço que você deixar aberto, e você não terá tempo de ir buscá-la. Estando no centro da quadra você terá melhores condições de devolução.
- Às vezes seu jogador mergulhará para alcançar um bola difícil, ou tentará uma Cortada (Smash). Estas ações estão controladas pelo MASTER SYSTEM, e dependem da altura da bola no momento da batida, ou da posição de seu jogador em relação à bola.
- Não desanime se encontrar dificuldades no início. O sucesso não requer apenas reflexos e rapidez, mas também uma boa estratégia e muita prática. Continue jogando e você certamente melhorará!

## Tela de Seleção de Modo de Jogo (GAME MODE SELECT)



WIMBLEDON lhe oferece dois modos de jogo: FREE MATCH (Jogo Amistoso) ou TOUR (Campeonato). Seleccione um deles colocando a bola de tênis próxima à sua opção com o Botão D e confirme sua escolha pressionando o Botão 2. Se você selecionar FREE MATCH, a tela correspondente a este modo se seguirá. Caso contrário (opção TOUR), uma bola de tênis aparecerá ao lado da palavra START (Início).

Os jogadores iniciantes deverão pressionar o Botão 2 nesse ponto. Se desejar entrar com a senha de um jogo anterior (ver "Senhas" mais adiante), movimente a bola de tênis até a palavra PASSWORD e pressione o Botão 2.

**NOTA:** Para cancelar uma escolha já efetuada, pressione o Botão 1 a qualquer momento.

## Jogo Amistoso

WIMBLEDON permite partidas com um ou dois jogadores. Seguem abaixo as explicações das diferentes configurações possíveis:

### P1 vs COM

Você contra o MASTER SYSTEM.

### P1 vs P2

Você contra um amigo.

**Vantagem:** O jogador que fizer um ponto primeiro em um Game que tenha chegado à situação de Deuce estará em Vantagem (ADVANTAGE – representada pela letra A). Assim, terá a chance de ganhar o Game no próximo ponto.

**Set:** Um Set será normalmente vencido pelo primeiro jogador que completar seis Games. Entretanto, o vencedor deverá ter vencido pelo menos dois Games a mais que seu adversário; caso contrário, o set continuará.

**Match (Partida):** No Jogo Amistoso, você poderá selecionar partidas de 1 ou 3 Sets. No Campeonato, todas as partidas são decididas em "melhor de três sets".

**Tiebreaker (Desempate):** No modo Campeonato, se o terceiro e decisivo Set da partida estiver empatado, com cada um dos oponentes totalizando seis Games, será iniciado um Tiebreaker ou Desempate. Ao invés da forma normal de pontuação acima descrita, cada ponto ganho será contado como um ponto. O Tiebreaker se iniciará com um jogador sacando uma vez; a partir daí, até o final do Game, os jogadores sacarão duas vezes cada um, sucessivamente.

O vencedor será o jogador que primeiro obtiver sete pontos (desde que tenha, no mínimo, dois pontos de vantagem sobre seu adversário). Se a vantagem for de apenas um ponto, o jogo continuará até que algum dos jogadores seja capaz de abrir uma vantagem de dois pontos sobre o outro. Este jogador terá então vencido o Tiebreaker e a partida.

**Let:** Se, durante um saque, a bola tocar a rede, mas mesmo assim cair no lado do receptor (diz-se que a bola "queimou" a rede), este saque será chamado de "Let". O jogador que sacou terá ainda duas chances de tentar um saque válido.

## Seleção de Jogadores

Dezesseis dos melhores profissionais estarão à sua disposição. Selecione aquele que mais lhe agrada. Pressione o Botão D para cima ou para baixo a fim de ver os dados de cada um deles: o nome do jogador, seu país, pontuações e tipo de jogo.



Os jogadores são classificados em três diferentes categorias: SPEED (Velocidade), POWER (Força), e SKILL (Habilidade). A mais alta classificação em cada categoria é 20, e a mais baixa 1. Os principiantes devem selecionar jogadores com classificação geral alta.

Assim que houver encontrado o jogador que deseja, pressione o Botão 2.

**GROUND STROKER (Batedor de Fundo):** Jogador de fundo de quadra.

**NET PLAYER (Jogador de Rede):** Frequentemente avança à rede e tenta controlar o jogo desta posição.

**ALL ROUNDER (Toda a Quadra):** Joga bem em toda a quadra, tanto na rede quanto no fundo.

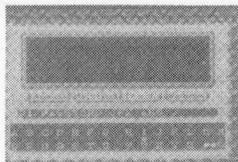
Agora é o momento de selecionar um adversário (se estiver jogando contra o MASTER SYSTEM). Veja novamente os dados dos jogadores disponíveis, pressionando o Botão D para cima ou para baixo, e confirmando sua escolha com o Botão 2.

**NOTA:** A qualquer momento, para retornar à tela anterior, pressione o Botão 1.



## Senhas

À medida em que avançar pelos jogos um Campeonato, você poderá introduzir uma senha que lhe permitirá retornar aos jogos futuramente, no mesmo ponto em que os tiver abandonado. Estas senhas poderão ser utilizadas tanto para continuar jogando num Campeonato como para praticar em um Jogo Amistoso.



Se, na Tela de Seleção de Modos, você tiver escolhido a opção Campeonato, posicione o marcador próximo a PASSWORD(Senha) e pressione o Botão 2. Uma tabela de letras aparecerá. Utilizando o Botão D, selecione uma letra colocando o marcador diretamente

sobre ela, e confirmando sua escolha com o Botão 2. Após a introdução da última letra, o marcador se movimentará automaticamente para a posição "ED". Pressione o Botão 2 ainda uma vez para chamar a Tela de Entrada de Nome. Você poderá mudar seu nome ou, se desejar, continuar com o mesmo nome usado anteriormente.

WIMBLEDON é um jogo de movimentos rápidos. Se você não se concentrar em cada lance de seu adversário, ele irá destruí-lo. Utilize os botões para sacar e rebater, conforme descrito anteriormente. Lembre-se que você estará num jogo-treino – assim, procure utilizar várias técnicas para descobrir quais jogadas necessitam ser trabalhadas. O treino é o caminho da perfeição!

## O Campeonato

Depois de algum tempo treinando, você acha que já está pronto para o Campeonato? É o que veremos! O Campeonato abrange quatro torneios: o americano, o australiano, o francês e, é claro, o de Wimbledon. Cada torneio se iniciará com oito jogadores de alto nível (você entre eles). As partidas serão sorteadas aleatoriamente pelo MASTER SYSTEM. Pode ser que você tenha que enfrentar, logo de saída, um jogador bastante habilidoso. Ou, se tiver sorte, pode ser que sua primeira partida seja com um jogador mais fraco. Vamos ao jogo!

Selecione TOUR (Campeonato) a partir da Tela de Seleção de Modo de Jogo, e pressione o Botão 2. Se você for principiante, o próximo passo será posicionar o marcador próximo a START, e apertar o Botão 2. (Para informações sobre senhas, ver o item "Senhas" adiante).

## Entrada do Nome

Na parte inferior da tela seguinte aparecerá uma tabela de letras. Pressione o Botão D para a direita ou para a esquerda a fim de posicionar o marcador sobre a letra que você deseja introduzir. Pressione o Botão 2 para confirmar a escolha da letra. Ela aparecerá no retângulo que se encontra sobre a tabela. Você poderá entrar com até seis letras.

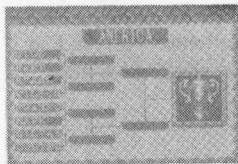
Se você quiser alterar uma das letras já selecionadas, movimente o marcador sobre a flecha apropriada e pressione o Botão D repetidamente até que a letra que se encontra no retângulo (e que você deseja alterar) comece a piscar. Mova então o marcador para a tabela, e posicione-o sobre a nova letra que deseja introduzir e pressione o Botão 2. Após terminar, movimente o marcador para a posição "ED" (Fim), e pressione novamente o Botão 2.



**NOTA:** Após a entrada das seis letras, o marcador automaticamente se deslocará para a posição "ED".

A próxima tela será a de Status. Verifique se seu nome aparece, da forma em que foi introduzido, sob sua foto. Pressione o Botão 2.

## Eliminatórias



Oito jogadores de alto nível competem em cada torneio. Eles serão divididos em dois grupos de quatro, e a cada um será atribuído um adversário. Seu nome aparecerá no canto esquerdo da tela, ocupando a primeira posição da chave, seguido do nome de seu primeiro

adversário e dos demais jogadores. Os vencedores das duas quartas de final indicadas nas chaves se enfrentarão nas semifinais (o MASTER SYSTEM estará ocupado com os outros jogos durante o período em que você estiver enfrentando seus adversários). Os vencedores destas partidas se classificarão para o Campeonato final, e o vencedor receberá o troféu. Pressione o Botão 2.

## Distribuição das Qualidades

O Campeonato se inicia com o torneio americano. Este torneio será jogado em quadra dura. Você terá 15 pontos de qualidades para distribuir como achar melhor.



Para introduzir esse pontos em uma das três áreas – SPEED (Velocidade), POWER (Força) e SKILL (Habilidade) – utilize primeiramente o Botão D para movimentar o marcador junto a uma delas. Pressione então sucessivamente o Botão 2 para introduzir um ponto de cada vez. Pressione o Botão 1 se desejar subtrair pontos. Quando tiver terminado, mova o marcador para EXIT e pressione o Botão 2.

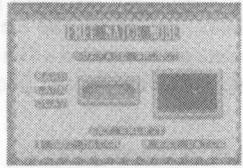
Você poderá continuar jogando ainda que não ganhe o primeiro Torneio. Serão atribuídos pontos adicionais baseados em sua performance e no número de partidas vencidas no Torneio anterior.

0 Partidas	= 0 Pontos.
1 Partida	= 2 Pontos.
2 Partidas	= 4 Pontos.
Derrota na Final	= 8 Pontos.
Vencedor do Torneio	= 15 Pontos

Após sua última partida no Campeonato, você poderá decidir avançar à próxima etapa ou parar de jogar. Posicione o marcador junto a GO TO NEXT GAME e pressione o Botão 2 se desejar continuar. Caso contrário, posicione o marcador junto a GAME END e pressione o Botão 2. Optando ou não por continuar, anote a senha apresentada. Pode ser que, no futuro, você deseje continuar a partir deste ponto.

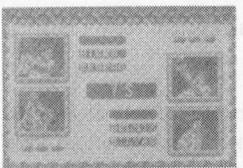
## Seleção do Piso da Quadra

Existem três tipos básicos de quadras: **HARD** (Dura), **LAWN** (Grama) e **CLAY** (Saibro). A velocidade e o pulo da bola diferem de uma para a outra. Posicione o marcador junto à superfície desejada e observe o quadrado à direita que mostrará a reação da bola sobre aquele tipo de superfície. Para escolher uma, certifique-se de que o marcador está posicionado junto ao tipo de quadra desejada e pressione o Botão 2.



Você poderá jogar uma partida de 1 Set ou de 3 Sets. Com o Botão D posicione o marcador junto de sua opção e pressione o Botão 2 para confirmar. No caso de uma partida de 3 Sets, não haverá necessidade de um terceiro Set se um mesmo jogador conseguir vencer os dois primeiros. Ele só será jogado, como desempate, quando cada um dos jogadores houver vencido um Set.

## Aprimore sua Técnica



A Tela de Versus aparecerá a seguir. Ela mostrará as fotos e os nomes do seu jogador e de seu oponente. No caso de partidas em duplas, todos os nomes e fotos dos quatro jogadores serão mostrados. Pressione o Botão 2 para ir à quadra.

Uma senha de Campeonato também pode ser usada para dar ao seu jogador uma chance de treinar. Após selecionar Jogo Amistoso na Tela de Seleção de Modos, a tela desse modo aparecerá. Seu jogador poderá agora treinar em uma das cinco situações propostas (veja o item anterior "Modo Treinamento"). Selecione a situação desejada e pressione o Botão 2. Selecione P1/PASSWORD IN se estiver jogando sozinho contra o MASTER SYSTEM, ou se estiver jogando com um amigo que não tenha senha, ou ainda se seu amigo possui senha mas não deseja entrar com a dele. Se ambos os jogadores desejarem introduzir a senha, selecione P1,P2/PASSWORD IN. Pressione o Botão 2.

Siga o mesmo procedimento para introduzir sua senha no Modo Campeonato. No caso de uma partida com dois jogadores, ambos poderão introduzir a mesma senha ou senhas diferentes. Se o segundo jogador não tiver senha, ele poderá escolher um jogador entre os dezesseis disponíveis.

## Nomenclatura

**Ponto:** Você terá um ponto sempre que seu adversário não conseguir devolver a bola, seja por um bom ataque de sua parte, seja por um erro da parte dele. O primeiro ponto obtido vale a pontuação de 15. O próximo ponto aumentará a pontuação para 30. O terceiro conferirá ao jogador um total de 40 pontos, e com o quarto (desde que o adversário tenha 30 ou menos) o jogador vence um Game.

**Game:** Normalmente um Game será vencido pelo primeiro jogador que fizer quatro pontos. Entretanto, algumas vezes ambos adversários somam 3 pontos (40 a 40). Neste caso diz-se que ambos estão "iguais em 40" (Deuce). Para que um dos jogadores vença um Game nesta situação, é necessário que ganhe dois pontos consecutivos.

**P1,COM vs COM,COM**

Você jogará em dupla com um parceiro controlado pelo MASTER SYSTEM, contra uma dupla de jogadores também controlada pelo MASTER SYSTEM.

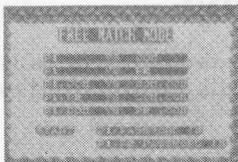
**P1,P2 vs COM,COM**

Você e um amigo serão parceiros em um jogo de duplas contra dois jogadores controlados pelo MASTER SYSTEM.

**P1,COM vs P2,COM**

Você e um parceiro controlado pelo MASTER SYSTEM jogarão um jogo de duplas contra um amigo e outro parceiro, também controlado pelo MASTER SYSTEM.

Coloque o marcador próximo à sua opção e pressione o Botão 2. Se você já tiver uma senha de algum jogo anterior (ver "Senhas" mais adiante), você poderá utilizá-la e permitir que seu jogador pratique um pouco. Você também poderá treinar contra um adversário futuro. No caso de uma partida com dois jogadores, cada um deles deverá fornecer uma senha (eles poderão fornecer a mesma senha mas, neste caso, o segundo deverá entrar com o nome de seu jogador). Posicione o marcador junto à sua opção e pressione o Botão 2.



**Fault (Falta):** Ocorre quando uma bola sacada não cair na área apropriada da quadra adversária. Ela pode ter sido muito longa, ou ter se desviado lateralmente, ou ainda ter batido na rede e caído no campo de quem sacou. Se um jogador cometer duas faltas na disputa de um ponto (situação chamada de Dupla Falta), seu adversário receberá um ponto.

**Net (Rede):** Um jogador que rebater uma bola na rede durante a disputa de um ponto (não durante o saque), e esta cair no seu lado da quadra, perderá este ponto.

**Miss (Chance Desperdiçada):** Às vezes pode ocorrer de você julgar mal a altura ou a velocidade de uma bola e não conseguir posicionar-se convenientemente para rebatê-la. Caso a bola toque alguma parte de seu corpo ou no cabo de sua raquete, a palavra "Miss" aparecerá na tela, e seu adversário ganhará um ponto.

**Break Point (Quebra de Serviço):** Geralmente o jogador que saca (ou que "serve") leva vantagem e ganha a maioria dos Games. Entretanto, existem ocasiões em que o receptor consegue ganhar os pontos em um Game que o serviço é do seu adversário. Se a pontuação do receptor chegar a 40, um ponto a mais lhe dará a vitória no Game. Este ponto é chamado Break Point. Dependendo da pontuação do servidor, o receptor poderá ter até três chances de "quebrar o serviço" do adversário.

**Botão 2**

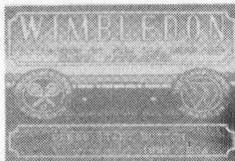
- Pressione para confirmar uma opção.
- Pressione para rebater um voleio ou saque de seu adversário.
- Pressione para erguer a bola para um saque.
- Pressione para um saque curvo.
- Pressione para uma mandar uma bola em uma curva alta e lenta (Lob).

**Botão de Pausa (no console)**

Pressione para fazer uma pausa na partida. A pausa só será possível no intervalo das disputas de pontos. Ao pressionar o Botão de Pausa, serão exibidas na tela tanto a pontuação do game atual quanto a pontuação total da partida.

**Iniciando**

Já que você decidiu aceitar o desafio, boa sorte! Após a Tela com o logotipo SEGA aparece a Tela de Apresentação. Quando forem apresentadas as palavras **PRESS START BUTTON**, pressione o **Botão 1 ou 2**. A Tela de Seleção do Modo de Jogo (**GAME MODE SELECT**) aparecerá.

**OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY****BACK TO THE FUTURE II**

Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II**, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

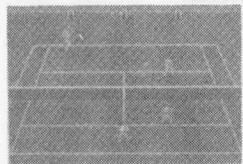
Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlays, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?

# O Sonho de Todos os Jogadores de Tênis...

Quadras de grama. Chuva forte ameaçando interromper a partida. Champanhe e morangos. Os melhores jogadores do mundo. Ação e adrenalina do princípio ao fim. Assim é o mundo de Wimbledon, e você pode ser parte dele!

O jogo já começa em alta velocidade, e o ritmo se acelera à medida que o tempo passa. Antes de disputar o Campeonato oficial, avalie sua técnica em um ou dois jogos amistosos contra os adversários que quiser. Melhore seus pontos fracos e aprenda a tirar proveito de seus pontos fortes.



Agora é a hora de encarar os campeões nos quatro torneios de maior prestígio do mundo! Use sua força para quebrar o serviço... faça seu oponente subir com um lob profundo, e em seguida queime-o com uma bola rápida no fundo... acerte uma bola atrás da outra em um jogo de

fundo de quadra... avance para a rede, forçando o erro de seu adversário. WIMBLEDON permitirá que você experimente os dramas e as glórias, além da ação eletrizante, do melhor tênis do mundo!

# OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

## THE FLINTSTONES



© 1991 Hanna Barbera Production Inc.

Uma família muito especial da Idade da Pedra resolveu aparecer por aqui, pronta para fazer a maior confusão! Prepare-se para participar de uma divertida aventura com Fred, Barney, Wilma e Pedrita!

É sexta-feira. YABBA DABBA DOO! Existe alguma coisa melhor do que um fim-de-semana? Para Fred existe, sim: hoje é o dia da grande final do Campeonato de Boliche!! Ele não vê a hora de pegar seu amigo Barney e ir direto para o Bedrock Super-Bowl.

Mas as coisas não estão nada boas para o lado dele. Assim que chegou em casa, Wilma o lembrou da promessa impensada que ele fez de pintar a parede da sala. E agora ela não o deixa sair!

O atrapalhado Fred precisa de sua ajuda para conseguir chegar ao boliche a tempo. Pedrita não o deixa em paz, e o pneu do seu carro está furado! E não pense que estes são todos os problemas que Fred terá neste longo dia...

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

### ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

## TEC TOY

NºCC0212 405007

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM  
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000  
TELEFONE: (011) 831-2266