

CO JEST DOZWOLONE, A CO NIE

DOZWOLONE:

- „Interakcja” z obrazkiem – ale najpierw trzeba coś narysować
- Rysowanie dowolnych obrazków powiązanych z hasłem, nieważne jak odległe jest to powiązanie
- Dzielenie słów na sylaby
- Rysowanie drzwi, gdy chodzi o zamek jako budowlę, albo muchy (owada), gdy chodzi o muszkę do garnituru itp.
- Używanie symboli

NIEDOZWOLONE:

- Używanie liter i liczb
- Rysowanie ucha, by wyrazić „brzmi jak”, lub myślników, aby wskazać, ile liter ma dane słowo
- Mówienie do graczy z drużyny – z wyjątkiem potwierdzenia, że dobrze odgadli hasło
- Używanie języka migowego

DOKŁADNOŚĆ

To, jak dokładna musi być odpowiedź, zależy od graczy – trzeba to ustalić na początku gry. Na przykład: czy wystarczy powiedzieć „suszarka”, gdy do zgadnięcia jest „suszarka do włosów”? Albo „kichnięcie”, gdy do zgadnięcia jest „kichnąć”?

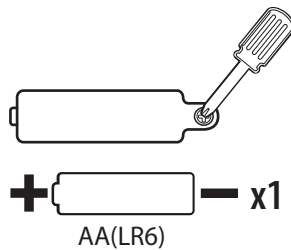
USTAWIENIE PRZESYŁANIA*

Prześlij obraz z aplikacji Pictionary Air™ ze smartfona/tabletu na telewizor, używając Apple TV, Chromecast lub podobnego urządzenia do przesyłania – postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi łączenia się ze smartfonem/tabletem (dołączonymi do urządzenia do przesyłania). Jeśli nie możesz przesłać obrazu, możesz wykorzystać kompatybilne adaptory i akcesoria (nie znajdują się w zestawie), aby bezpośrednio podłączyć smartfon/tablet do telewizora za pomocą wejścia HDMI. Rysownik musi stać skierowany w stronę smartfona/tabletu, a nie telewizora.

*Kompatybilne urządzenie do przesyłania jest potrzebne, aby przesyłać obraz z gry na telewizor. Smartfon/tablet, telewizor ani kompatybilne urządzenie do przesyłania danych nie są dołączone do zestawu. Aby sprawdzić wymagania sprzętowe i informacje na temat obsługiwanych urządzeń, odwiedź stronę PICTIONARY.COM/SUPPORT.

WKŁADANIE BATERII

- Wymaga 1 baterii alkalicznej typu AA (LR6) (znajduje się w zestawie).
- Odkręć pokrywę przedziału na baterię za pomocą śrubokręta krzyżakowego (nie znajduje się w zestawie).
- Włóż 1 nową baterię typu AA (LR6) w sposób pokazany na rysunku.
- Załóż pokrywę przedziału na baterię i przykręć śrubkę.
- Aby móc dłużej korzystać z produktu, używaj baterii alkalicznych.
- Pod wpływem oddziaływań elektrostatycznych produkt może działać wadliwie. Aby przywrócić poprawne działanie, wyjmij i ponownie włóż baterię.



©2019 Mattel. "™" and "™" designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted.
Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.
Dystrybutor: Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa, Polska.

Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.
App Store is a service mark of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.
Google Play and the Google Play logo are trademarks of Google LLC.



PICTIONARY AIR™

Gra

8+

2
DRUŻYNY

Prosimy zachować tę instrukcję, jako że zawiera ważne informacje.

ZAWARTOŚĆ: 1 pisak Pictionary Air™, 112 dwustronnych kart, pudełko na karty, instrukcja

POBIERZ APLIKACJĘ

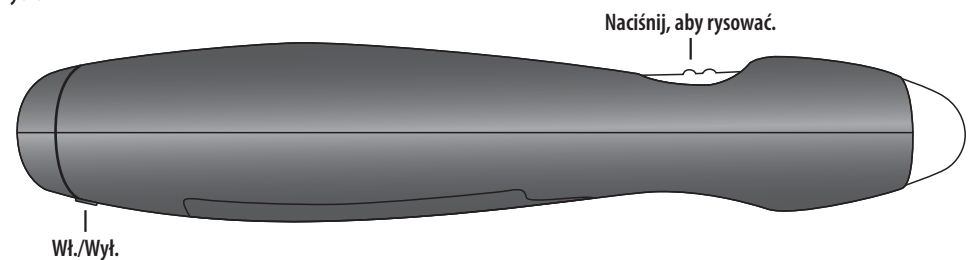
Pobierz aplikację Pictionary Air™ na swój smartfon/tablet. Przed rozpoczęciem gry obejrzyj krótki i łatwy do zrozumienia film instruktażowy. UWAGA: Gdy już pobierzesz aplikację, nie musisz zużywać więcej danych mobilnych, by z niej korzystać.



WŁĄCZ PISAK PICTONARY AIR™

Przesuń przełącznik na pisaku Pictionary Air™, aby włączyć. Na czubku zaświeci się czerwone światło, co oznacza, że pisak jest gotowy do działania. Wciśnij przycisk z boku pisaka, aby pojawiło się zielone światło. Tak będzie wyglądać pisak podczas „rysowania”. Uwaga: gdy skończysz grę, wyłącz produkt, aby uniknąć wyczerpania baterii.

Do gry potrzebne są smartfon/tablet i aplikacja. Aplikację można pobrać za darmo. Mogą być naliczane opłaty za przesyłanie danych.



ODKRYJ NOWY SPOSÓB ZABAWY Z PICTONARY!

CEL GRY

Jedna osoba z drużyny rysuje hasła w powietrzu, a reszta drużyny zgaduje, jaki obrazek widzi na ekranie. Gra się w zmianę. Drużyna, która zgromadzi najwięcej punktów w 10 rundach, wygrywa!

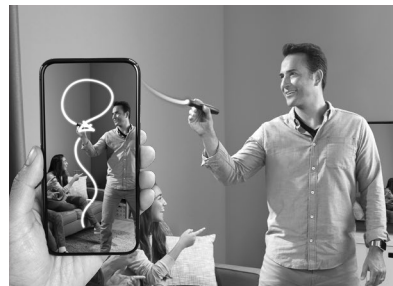
PRZYGOTOWANIE

Podzielcie się na 2 drużyny. Losowo wybiercie, która drużyna zacznie grę. Rozpoczynając drużyna wybiera Rysownika, czyli osobę, która będzie rysować jako pierwsza. Ustaw pudełko z kartami w pobliżu Rysownika.

UWAGA: Rysownik nie powinien widzieć na ekranie, co rysuje, nawet jeśli przesyłacie obraz na telewizor. Właśnie dlatego gra Pictionary Air™ jest tak innowacyjna i zabawna jednocześnie. Tak naprawdę patrzeć na obrazek na ekranie może tylko zmylić Rysownika.

ZABAWA

Rysownik bierze kartę ze stosu, nie pokazując jej nikomu, i sprawdza słowa, które będzie musiał narysować. W jednej turze można zagrać tylko jedną kartą i nie można dobrać nowej karty, gdy wszystkie 5 haseł zostanie odgadniętych.



KARTY Z HASŁAMI I PUNKTACJA

- Hasła można rysować w dowolnej kolejności.
- Łatwiejsze hasła są na początku listy.
- Pierwsze cztery hasła mają wartość 1 punktu.
- Ostatnie hasło jest trudniejsze i ma wartość 2 punktów. Jest oznaczone gwiazdką ★.
- Karty z hasłami są dwustronne, ale poziom trudności po obu stronach jest ten sam. Gdy zagrać już wszystkimi kartami po jednej stronie, przekręćcie pudełko, aby zacząć zabawę z hasłami po drugiej stronie.

Gdy Rysownik powie, że jest gotowy, gracz obsługujący aplikację włącza **ODLICZANIE**.

Zanim zaczniesz rysować, sprawdź, czy **podświetlony czubek pisaka jest skierowany w stronę urządzenia z aplikacją**. W trakcie rysowania trzymaj wciśnięty przycisk pisaka Pictionary Air™. Puść przycisk, gdy pisak ma przestać rysować. Możesz wciskać i zwalniać przycisk tyle razy, ile chcesz, aby narysować obrazek.

Jeśli drużyna poprawnie odgadnie hasło, a Rysownik to potwierdzi, gracz obsługujący aplikację / członek drużyny zapisuje wynik w aplikacji. Każde poprawnie odgadnięte hasło jest warte 1 punkt (poza oznaczonymi gwiazdką).

Jeśli Rysownik chce zacząć rysowanie od nowa, mówi „Wyczyść”. Wtedy gracz obsługujący aplikację powinien **WYCZYŚCIĆ** ekran.

Gdy czas minie, druga drużyna rysuje i zgaduje. Gra trwa dalej, a drużyny i Rysownicy się zmieniają.

INTERAKCJA Z OBRAZKIEM

Możesz wchodzić w „interakcję” z hasłami, ale to nie są kalambury. Najpierw musisz narysować obrazek, z którym chcesz wejść w „interakcję”.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Po ostatniej rundzie wygrywa drużyna, która ma więcej punktów.

PORADY



RYSOWANIE W DUŻEJ SKALI!

Gdy gracie po raz pierwszy, Rysownik może zacząć od narysowania dużego prostokąta, aby zorientować się, ile ma miejsca.

UWAGA: Oświetlenie może mieć wpływ na jakość gry. Zapoznaj się z przydatnymi poradami w aplikacji Pictionary Air™.



INTERAKCJA

To nie kalambury, ale możesz wchodzić w „interakcję” ze swoimi obrazkami.



CZYSZCZENIE OBRAZKA

Jeśli się pogubisz lub nie pamiętasz, co już masz narysowane, możesz poprosić gracza obsługującego aplikację o wciśnięcie przycisku czyszczącego ekran, aby zacząć od początku.



DOSTOSOWANIE ODLICZANIA

Odliczanie w aplikacji można dostosować do własnych potrzeb, dzięki czemu czas można wydłużyć. Gracze będą mieli chwilę na przyzwyczajenie się do rysowania w powietrzu. Aby gra była większym wyzwaniem dla osób, którym rysowanie w powietrzu idzie świetnie, można skrócić czas.