



6+
wiek 6+



Zachowaj instrukcję na przyszłość, ponieważ zawiera ona ważne informacje.

DD 20019

PEN SILLY ZASADY GRY I INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ:

1 x konsola PenSilly z dwoma poziomami wibracji, 1 x klepsydra odmierzająca czas (1 minuta), 75 x karta Przedmioty, 75 x karta Określająca, 2 x mazak, 2 x podkładka do rysowania (wielokrotnego użytku)

CEL GRY:

Celem gry jest narysowanie hasła z wylosowanych kart, tak, aby zgadli je pozostali gracze.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Ułóż karty w dwóch stosach (oddzielnie Karty Przedmiotu, oddzielnie Karty Określające). Podzielcie się na dwa zespoły o równej liczbie graczy (od dwóch do czterech osób w każdej drużynie). Podczas gry zapewnij każdej drużynie tablicę do rysowania i marker. Uwaga: do czyszczenia tablicy używaj wilgotnej ściereczki.

UWAGA: DO CZYSZCZENIA TABLICY UŻYWAJ WILGOTNEJ ŚCIERECZKI.

Każda drużyna powinna wybrać rysującego – jest to osoba, która będzie rysować hasła podczas całej gry. Reszta członków drużyny będzie zgadywać hasło.

JAK GRAĆ:

Każda drużyna na początku gry otrzymuje 5 Kart Przedmiotu oraz 5 Kart Określających. Drużyna, do której należy najmłodszy z graczy, zaczyna grę. Rozpoczynający wybiera jedną Kartę Określającą oraz jedną Kartę Przedmiotu od przeciwnej drużyny. Rysujący po zapoznaniu się z kartami musi położyć je na stole hasłem do dołu.

RYLOWANIE I ZGADYWANIE

Rysujący odwraca klepsydrę, umieszcza marker w konsoli PenSilly i zaczyna rysować hasło stworzone z dwóch kart (Karty Przedmiotu i Karty Określającej). Wszyscy pozostali gracze są zgadywającymi i wykrzykują co widzą na tablicy do rysowania.

- Rysujący nie może rozmawiać, chyba, że chce powiedzieć TAK drużynie która zgadła.
- Tylko jedna próba narysowania hasła jest dozwolona. Hasło będące połączeniem informacji z dwóch kart: Karty Przedmiotu oraz Karty Określającej musi być przedstawione na jednym rysunku.
- Gesty rysującego są dozwolone. Dla przykładu może potakiwać lub potrząsać głową, aby informować zgadywających czy są oni blisko odgadnięcia hasła.
- Rysujący nie może stosować liter, ale może korzystać z symboli.
- Rysowanie i zgadywanie kontynuujemy do czasu odgadnięcia hasła lub do momentu aż skończy się czas.

PUNKTACJA

Jeśli ktoś zgadnie hasło, drużyna tego gracza zdobywa tyle punktów ile znajduje się na karcie. Jeśli zgadujący odgadnie obydwa człony hasła znajdujące się na dwóch kartach, otrzyma sumę punktów z tych dwóch kart. Jeśli po upływie czasu (1 minuta) odgadującym nie uda się podać prawidłowej odpowiedzi, karty wracają pomiędzy główne stosy.

NOWA RUNDA

Na koniec rundy, rysujący dobierają po jednej Karcie Przedmiotu i jednej Karcie Określającej, aby ponownie mieć 10 kart w dłoni. Tym razem kolejna drużyna zaczyna rundę.

WYGRANY:

Pierwsza drużyna, która zdobędzie 20 punktów lub więcej, wygrywa.

LICZBA GRACZY:

Liczba graczy w drużynach może być nierówna, liczba graczy nie musi być parzysta. W przypadku trzech graczy, powstają dwie drużyny, a jeden z graczy zostaje rysującym obu drużyn. Rysujący podczas gry wybiera karty i rysuje hasło.

WARIANT DLA 2 GRACZY:

W przypadku gdy w grze bierze udział dwóch graczy, każdy z nich jest na zmianę rysującym i odgadującym hasło. Jeśli odgadujący nie rozpozna hasła, rysujący traci zdobyte wcześniej punkty (oddaje jedną z wcześniej zdobytych kart, jeśli gracz nie posiada jeszcze kart, przechodzimy do kolejnej rundy). Punktacja za odgadnięte hasło opisana powyżej.

WYMAGANE BATERIE:



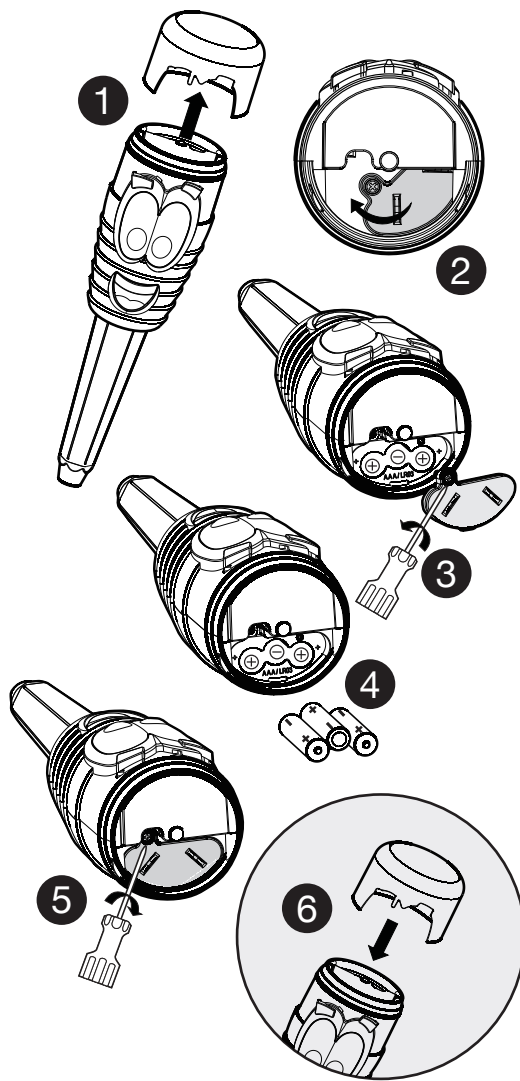
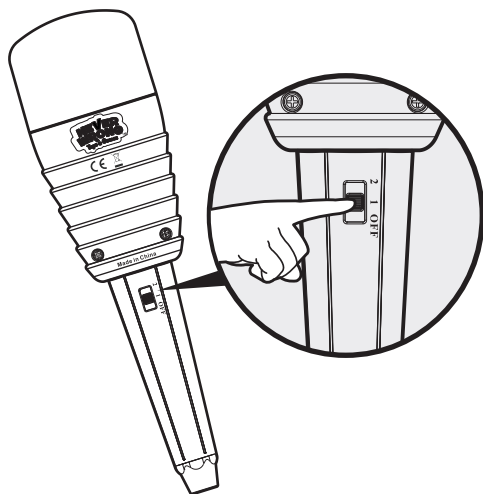
3 x 1.5V "AAA"/LR03/AM4 niezawarte w zestawie

INSTALACJA BATERII:

Upewnij się, że przełącznik znajduje się w pozycji OFF.

- zdejmij czerwoną nakładkę z konsoli PenSilly;
- obróć wewnętrzną przegrodę, aż zobaczysz pokrywę przedziału na baterie;
- za pomocą śrubokrętu odkręć śrubki zabezpieczające pokrywę przedziału na baterie;
- zainstaluj 3 nowe baterie AAA, zachowując prawidłową biegunowość ("+" i "-"); nie instaluj i nie wyciągaj baterii przy użyciu ostrych i metalowych narzędzi;
- umieść pokrywę przedziału na baterie na swoim miejscu i zabezpiecz ją za pomocą śrubek; nie dokręcaj ich zbyt mocno;
- załóż czerwoną nakładkę na konsolę PenSilly

UWAGA: PenSilly nie włączy się, jeśli nie ma założonego czerwonej nakładki.



ROZPOCZĘCIE:

Ustaw przełącznik na pozycji „I”, aby grać na łatwym poziomie lub na pozycję „II”, aby grać na poziomie zaawansowanym.

Kiedy skończysz rysować, zawsze ustaw przełącznik na pozycję OFF.

PIELĘGNACJA I CZYSZCZENIE:

- zawsze wyciągaj baterie z zabawki, jeśli ma być ona przez dłuższy czas nieużywana
- zabawkę czyść, przecierając ją delikatnie czystą, wilgotną ściereczką
- zabawkę przechowuj z daleka od światła słonecznego i innych źródeł ciepła
- nie zanurzaj zabawki w wodzie, może to doprowadzić do zwarcia elektryki

INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA:

- baterie są małymi przedmiotami; ontazu baterii powinna dokonywać osoba dorosła;
- baterie wkładaj z zachowaniem właściwej polaryzacji;
- zużyte baterie wyjmij z zabawki;
- zutylizuj baterię / akumulatory;
- jeśli zabawka przez dłuższy czas jest nieużywana, wyjmij z niej baterie;
- należy stosować wyłącznie baterie tego samego lub równoważnego typu, co zalecane;
- nie wyrzucaj tej zabawki do ognia; baterie mogą eksplodować lub wyciekać;
- nie mieszaj ze sobą baterii alkalicznych, standardowych ani ładowalnych;
- nie zaleca się używania baterii ładowalnych ze względu na możliwe obniżenie wydajności;
- baterie ładowalne mogą być ładowane tylko pod nadzorem dorosłych;
- baterie ładowalne muszą zostać wyjęte z zabawki przed rozładowaniem;
- nie należy ładować baterii jednorazowych;
- zacisków zasilania nie należy zwierać.

Zużyte, całkowicie rozładowane baterie i akumulatory muszą być wyrzucane do specjalnie oznakowanych pojemników, oddawane do punktów przyjmowania odpadów specjalnych lub sprzedawcom sprzętu elektronicznego. Zużyte urządzenia elektryczne są surowcami wtórnymi - nie wolno wyrzucać ich do pojemników na odpady domowe, ponieważ mogą zawierać substancje niebezpieczne dla zdrowia ludzkiego i środowiska! Prosimy o aktywną pomoc w oszczędnym gospodarowaniu zasobami naturalnymi i ochronie środowiska naturalnego przez przekazanie zużytego urządzenia do punktu składowania surowców wtórnych - zużytych urządzeń elektrycznych.

Oświadczenie FCC

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC. Działanie musi spełniać następujące 2 warunki: (1) To urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń oraz (2) to urządzenie musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować niepożądane działanie.

Uwaga: To urządzenie zostało przetestowane i uznane za zgodne z ograniczeniami dla urządzeń cyfrowych klasy B, zgodnie z częścią 15 przepisów FCC. Ograniczenia te mają na celu zapewnienie odpowiedniej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami w instalacji domowej. To urządzenie generuje, wykorzystuje i może emitować energię o częstotliwości radiowej i jeśli nie jest zainstalowane i używane zgodnie z instrukcjami, może powodować szkodliwe zakłócenia w komunikacji radiowej. Nie ma jednak gwarancji, że zakłócenia nie wystąpią w samej instalacji. Jeśli ten sprzęt powoduje szkodliwe zakłócenia w odbiorze radiowym lub telewizyjnym, co można stwierdzić, wyłączając i włączając urządzenie, zaleca się usunięcie zakłóceń za pomocą jednego lub kilku następujących sposobów:

- Przetaw lub przenieś antenę odbiorczą.

Zwiększ odległość między urządzeniem a odbiornikiem.

— Podłącz urządzenie do gniazdka w innym obwodzie niż ten, do którego podłączony jest odbiornik.

— Skonsultuj się ze sprzedawcą lub doświadczonym technikiem radio-telewizyjnym w celu uzyskania pomocy.

UWAGA:

Przed użyciem zdejmij wszystkie opakowania. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości. Zawartość może się różnić od zdjęć. Zabawkę należy często sprawdzać pod kątem uszkodzeń, jeżeli jakkolwiek jej część jest uszkodzona lub gdy jej brakuje należy zaprzestać użytkowania produktu.

dumel
edukacja inspiracja

Łącz nas zabawą



Importer:
Dumel Sp. z o. o.
02-220 Warszawa
ul. Łopuszańska 36/14

tel. 22 428 21 90
22 843 18 13
biuro@dumel.com.pl
www.dumel.com.pl



OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Produkt zawiera drobne elementy. Zagrożenie zadławieniem.

Zdjęcia i kolory umieszczone na opakowaniu mogą różnić się od zawartego w nim wyrobu. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć wszystkie elementy mocujące. Te elementy nie są częścią zabawki.