

COSA SI PUÒ E COSA NON SI PUÒ FARE

SI PUÒ...

- Interagire con l'immagine a patto che si sia disegnato qualcosa (leggete il riquadro informazioni per ulteriori dettagli)
- Disegnare qualunque cosa si riferisca alla parola, indipendentemente da quanto sottile sia il legame
- Suddividere le parole in più sillabe
- Disegnare "primavera" per "prima" o "guanciale" per "guancia", ecc.
- Usare simboli

NON SI PUÒ...

- Usare lettere o numeri
- Usare "orecchie" per "suona come" o i trattini per indicare il numero di lettere che compongono la parola
- Parlare con i compagni di squadra, tranne nel caso in cui dobbiate annunciare che la risposta data è corretta
- Usare il linguaggio dei segni

ACCURATEZZA

Sono le squadre in gioco a determinare quanto precise devono essere le risposte e dovranno stabilirlo all'inizio di ogni partita. Per esempio, "castello" è accettabile per "letto a castello"? "Ingrandito" per "ingrandire"?

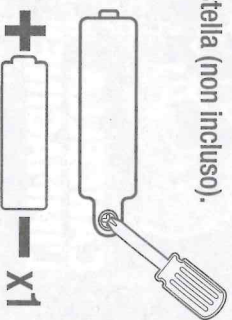
PREPARARE LA TRASMISSIONE*

Collegate l'app Pictionary Air™ dal vostro dispositivo smart alla TV utilizzando Apple TV, Chromecast o un dispositivo di streaming analogo. Attenetevi alle istruzioni sui dispositivi di streaming compatibili per collegare il vostro dispositivo mobile. Se non riuscite a trasmettere, potete utilizzare adattatori e accessori compatibili (non inclusi) per collegare il vostro dispositivo direttamente alla TV tramite l'uscita HDMI. Non dimenticate di chiedere al Designatore di rivolgersi verso il dispositivo smart e non verso la TV.

* È richiesto un dispositivo di streaming compatibile per trasmettere il gioco alla TV. Dispositivo smart e dispositivo di streaming compatibili non inclusi. Per i requisiti del dispositivo e supporto, visita la pagina Pictionary.com/support.

COME INSERIRE LE PILE

- Richiede 1 pila formato stilo AA (LR6) (inclusa).
- Svitare lo sportello dello scomparto pile con un cacciavite a stella (non incluso).
- Inserire 1 pila formato stilo AA (LR6) nuova nella direzione indicata (+/-) come illustrato.
- Rimettere lo sportello e stringere la vite.
- Usare pile alcaline per una maggiore durata.
- Il prodotto potrebbe non funzionare correttamente se esposto a fonti elettrostatiche. Per ripristinare il regolare funzionamento, estrarre e reinserire le pile.



AA(LR6)

©2019 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1186 MJ Ansteekelaan, Nederland. Mattel Italy S.p.A. Servizio assistenza clienti: CustomerService@lhalamattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld.

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™

Gioco

8+
2
SQUADRE

Conservare le istruzioni per riferimento futuro perché contengono importanti informazioni.

CONTENUTO: 1 penna Pictionary Air™, 112 carte a due facce, Porta carte, Regole

SCARICA L'APP

Scarica l'app Pictionary Air™ sul tuo dispositivo smart. Guarda il tutorial rapido e facile da seguire prima di iniziare a giocare. **NOTA:** oltre alla fase di download, l'app non richiede ulteriori dati mobili per funzionare.

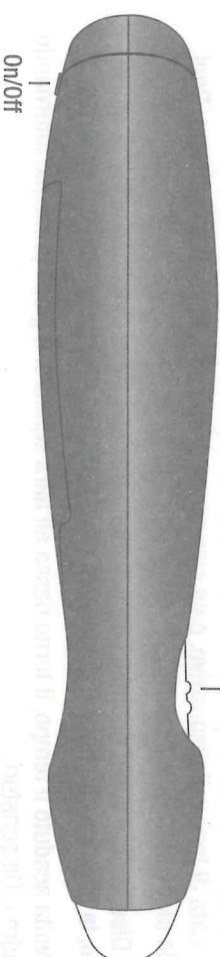


ACCENDI LA PENNA Pictionary AIR™

Sposta l'interruttore sulla penna Pictionary Air™ su "on". L'accensione della luce rossa sulla punta indica che la penna è pronta per essere utilizzata. Premi il pulsante a lato della penna e si accenderà una luce verde. Questo è l'aspetto che la penna deve avere quando "disegni!". **Nota:** per evitare di scaricare le batterie, quando hai terminato di giocare dovrai spostare l'interruttore su "off".

Per giocare sono necessari un dispositivo smart e l'app. L'app è scaricabile gratuitamente. Potrebbero essere applicati costi per il servizio di trasmissione dati.

Premi per disegnare.



On/Off

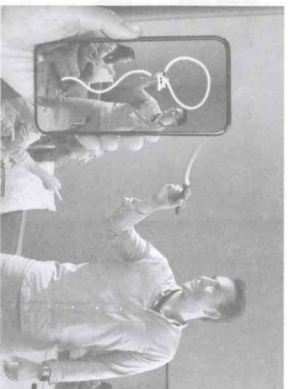
PREPARATI PER UN MODO COMPLETAMENTE NUOVO DI GIOCARE A Pictionary! OBIETTIVO DEL GIOCO

A turno, disegnate in aria le parole mentre i vostri compagni di squadra tentano di indovinare cosa appare sullo schermo. La squadra con più punti dopo 10 turni vince!

PREPARATIVI PER IL GIOCO

Dividetevi in 2 squadre. Scegliete casualmente la squadra che giocherà per prima. La squadra che inizia seleziona un Disegnatore, ossia il giocatore che disegnerà per primo. Posizionate il porta carte vicino al Disegnatore.


NOTA: il Disegnatore non deve essere in grado di vedere sullo schermo cosa sta disegnando, anche se lo sta trasmettendo su una TV. Per questo motivo Pictionary Air™ è così diverso e divertente. Infatti, guardare l'immagine sullo schermo potrebbe anche confondere il Disegnatore.



GIOCHIAMO!

Il Disegnatore prende una carta dal mazzo e guarda in segreto le parole da giocare. Si può usare solitamente una carta per turno e non si può pescare un'altra carta anche se tutte le 5 parole vengono indovinate.

CARTE E PUNTEGGIO

- Le parole possono essere disegnate in qualsiasi ordine.
- Le prime parole sono le più semplici.
- Le prime quattro parole valgono 1 punto.
- L'ultima parola è più difficile e vale 2 punti. È contrassegnata da un .
- Le carte presentano parole da indovinare su entrambi i lati, di pari difficoltà. Una volta terminate le parole su un lato, girate il porta carte e giocate utilizzando l'altro lato.

Quando il Disegnatore afferma di essere pronto, il giocatore che utilizza l'app farà partire il **TIMER**.

Per poter disegnare, la punta della penna deve essere accesa e rivolta verso il dispositivo portatile. Tenete premuto il pulsante sulla penna Pictionary Air™ per poter disegnare. Se non volete tracciare linee, rilasciate il pulsante. Potete premere e rilasciare il pulsante tutte le volte che vi servono per disegnare l'immagine.

Il Disegnatore annuncia quando viene indovinata la parola; a quel punto, la persona incaricata di tenere il dispositivo, o un compagno di squadra, lo segnerà sull'app. Ogni parola indovinata vale 1 punto.

Se il Disegnatore vuole ricominciare il disegno da capo, deve dire "cancellala!" A questo punto, la persona che tiene il dispositivo deve **CANCELLARE** il contenuto a schermo.

Una volta scaduto il tempo, il turno passa all'altra squadra. Il gioco prosegue alternando squadre e Disegnatori.

INTERAGISCI CON LA TUA IMMAGINE

Vi consigliamo di interagire con la parola da indovinare, anche se non si tratta di un semplice gioco dei mimi. Dovete prima disegnare un'immagine con cui poter interagire.

VITTORIA

Dopo l'ultimo round di gioco, vince la squadra con il maggior numero di punti!

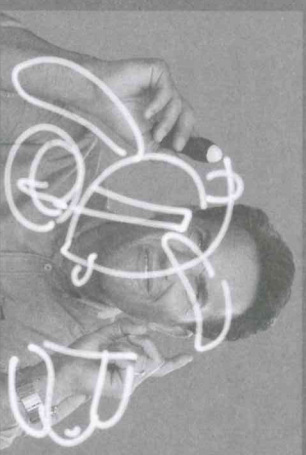
CONSIGLI E SUGGERIMENTI!



DISEGNA IN GRANDE!

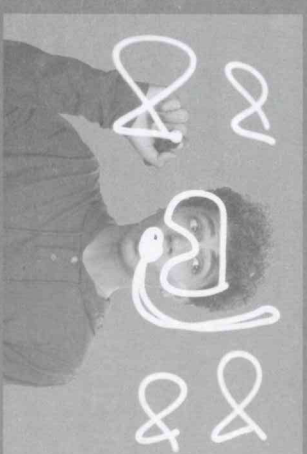
Prima di giocare per la prima volta, il Disegnatore dovrebbe disegnare un quadrato molto grande affinché possa rendersi conto dello spazio a sua disposizione.

NOTA: le condizioni di illuminazione possono influire sull'esperienza di gioco. Consultate l'app di Pictionary Air™ per ottenere utili linee guida.



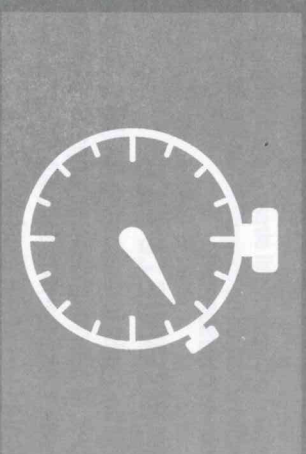
CANCELLA L'IMMAGINE!

Se vi perdete e non riuscite a ricordare ciò che avete disegnato, chiedete a un compagno di squadra di premere il pulsante **CANCELLA** sull'app per cancellare l'immagine e ricominciare da capo.



INTERAGISCI!

Non è un gioco dei mimi, ma potete comunque interagire con le vostre creazioni.



REGOLA IL TIMER

Il timer nell'app può essere personalizzato per aggiungere più tempo. In questo modo ogni giocatore avrà la possibilità di abituarsi a disegnare in aria. Per i grandi appassionati dei disegni in aria, giocare con un timer ridotto assicurerà una sfida molto più grande!