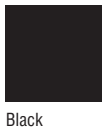


INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: Pictionary Air
Toy #: GJG14
Part #: GJG14-ZT71
Trim Size: A4
Folded Size:
Type of Fold:
of Color:
Colors: 1 Black
Paper Stock: White Offset
Paper Weight: 70 lb.

GJG14-ZT71: Updated the copy. This instructions must be in the same packages as the GJG14-ZT62/ZT63 NEW game cards.



GG1

Black

1 separated flyer sheets required:

*Battery Safety Information Sheet -- 32L-00001-2908_06-26-2018 (or later)

WAS ERLAUBT IST UND WAS NICHT

ERLAUBT...

- Mit dem Bild interagieren, nachdem etwas gemalt wurde (siehe Infobox)
- Etwas malen, das eine Verbindung zu dem Wort hat, so schwach diese Verbindung auch sein möge
- Begriffe in einzelne Silben unterteilen
- „Wal“ für „Wahl“ oder „Boote“ für „Bote“ usw. zeichnen
- Symbole verwenden

NICHT ERLAUBT...

- Buchstaben oder Zahlen verwenden
- „Ohren“ für „hört sich an wie“ oder Striche für die Anzahl der Buchstaben eines Begriffs zeichnen
- Mit den Teammitgliedern sprechen (außer der Mitteilung, dass der Begriff richtig geraten worden ist)
- Zeichensprache verwenden

GENAUIGKEIT

Wie genau eine Antwort sein muss, liegt im Ermessen der spielenden Teams. Die Regeln hierfür sollten zu Beginn des Spiels festgelegt werden. Ist beispielsweise „Blech“ okay für „Backblech“? Und „vergrößert“ für „vergrößern“?

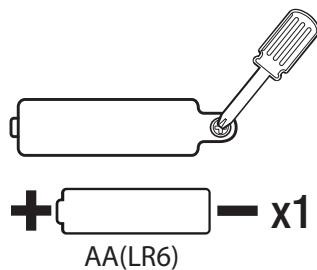
DATENÜBERTRAGUNG VORBEREITEN*

Übertrag die Pictionary Air App von eurem streaming-fähigen Gerät mit „Apple TV“, „Chromecast“ oder einem ähnlichen Streaming-Dienst auf euren Fernseher. Beachtet dabei die Bedienungsanleitung des kompatiblen Geräts und die Beschreibung, wie das Mobilgerät angeschlossen wird. Ist die Übertragung nicht möglich, können kompatible Adapter und Zubehör (separat erhältlich) verwendet werden, um das Gerät über ein HDMI-Kabel direkt mit dem Fernseher zu verbinden. Vergesst nicht, dass der Zeichner auf das mobile Gerät schaut und nicht auf den Fernseher!

* Kompatibles Streaming-Gerät zur Übertragung des Spiels auf einen Fernseher erforderlich. Smartphone oder Tablet sowie streaming-fähiges Gerät sind nicht enthalten. Weitere Informationen über die Anforderungen an die Geräte und Support-Updates unter PICTIONARY.COM/SUPPORT.

EINLEGEN DER BATTERIE

- Es wird 1 AA(LR6)-Batterie benötigt, die im Spiel enthalten ist.
- Die Batteriefachabdeckung mit einem Kreuzschlitzschraubendreher (nicht enthalten) aufschrauben.
- 1 neue AA(LR6)-Batterie einlegen und dabei auf die richtige Ausrichtung (+/-) achten.
- Die Abdeckung wieder einsetzen, und die Schraube festziehen.
- Die Batterien ersetzen, wenn die Lichter schwächer werden.
- Für optimale Leistung und längere Lebensdauer nur Alkali-Batterien verwenden.
- Das Produkt funktioniert möglicherweise nicht richtig, wenn es einer elektrostatischen Quelle ausgesetzt ist. Batterien dann herausnehmen und wieder einlegen, damit das Produkt wieder normal funktioniert.



©2019 Mattel. "m" and "mattel" designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel Europa B.V., Gondei 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Deutschland: Mattel GmbH, Solmsstraße 4, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3009 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A-2345 Brunn/Gebringe.

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

TM Spiel

8+ 2 TEAMS

Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

INHALT: 1 Lichtstift, 112 doppelseitig bedruckte Karten, 1 Kartenbox, 1 Spielanleitung

DIE APP HERUNTERLADEN

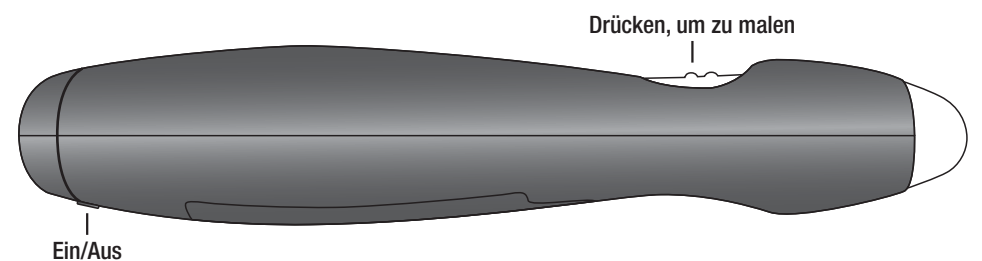
Ladet die App für „Pictionary Air“ auf euer Smartphone oder Tablet herunter. Seht euch die kurze, leicht verständliche Anleitung an, bevor ihr anfangt zu spielen. HINWEIS: Nach dem Runterladen sind für das Funktionieren der App keine weiteren Daten erforderlich.



DEN „PICTIONARY AIR“-STIFT EINSCHALTEN

Wählt auf dem Schalter des „Pictionary Air“-Stifts die Position ON. An der Spitze leuchtet ein rotes Licht auf: Der Stift ist nun einsatzbereit. Drückt ihr den Knopf auf der Seite des Stifts, leuchtet ein grünes Licht auf. So sieht es aus, wenn ihr den Stift zum „Malen“ verwendet. Hinweis: Damit die Batterie geschont wird, müsst ihr nach dem Spielen den Stift ausschalten (OFF).

Smartphone oder Tablet und App erforderlich. Die App kann kostenlos heruntergeladen werden. Es können Kosten für die Datenübertragung bei Ihrem Netzbetreiber anfallen.



AUF EUCH WARTET EINE GANZ NEUE PICTONARY-ERFAHRUNG! ZIEL DES SPIELS

Abwechselnd zeichnet ihr Begriffe in die Luft, während eure Teammitglieder die Bilder zu erraten versuchen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Nach der letzten Runde hat das Team mit den meisten Punkten gewonnen!

SPIELVORBEREITUNG

Teilt euch in zwei Teams auf. Es wird ausgelost, welches Team beginnt. Das Start-Team wählt einen Zeichner – also den Spieler, der als Erster malen wird. Die Kartenbox wird bereitgestellt, sodass der Zeichner sie gut erreichen kann.

HINWEIS: Der Zeichner sollte nicht sehen können, was er malt – selbst, wenn es auf einen großen Bildschirm übertragen wird. Deshalb ist „Pictionary Air“ so anders und so witzig! Außerdem könnte es den Zeichner tatsächlich verwirren, sein Bild auf dem Bildschirm zu sehen.

LOS GEHT'S!

Der Zeichner zieht eine Karte und sieht sich geheim die Begriffe an, die darauf stehen. Der Zeichner erhält pro Runde nur eine einzige Karte und darf keine weitere ziehen, falls alle 5 Begriffe erraten worden sind.

BEGRIFFE & WERTUNG

- Die Begriffe können in beliebiger Reihenfolge gezeichnet werden.
- Die einfacheren Begriffe stehen weiter oben auf der Karte.
- Die ersten vier Begriffe bringen jeweils 1 Punkt ein.
- Der letzte Begriff ist schwieriger und 2 Punkte wert. Er ist mit einem ★ gekennzeichnet.
- Zwischen den beiden Seiten der Karte gibt es keine Schwierigkeitsunterschiede. Habt ihr alle Karten auf einer Seite durchgespielt, könnt ihr die Kartenbox umdrehen und mit der anderen Seite der Karten spielen.

Sobald der Zeichner bereit ist, startet der Spieler, der die App bedient, den **TIMER**.

Beim Malen muss der Zeichner darauf achten, dass die **Spitze des Lichtstifts zum Smartphone oder Tablet zeigt**. Will der Zeichner malen, muss er den Knopf auf dem „Pictionary Air“-Stift drücken. Lässt er den Knopf los, malt der Stift nicht. Der Zeichner kann beim Malen den Knopf beliebig oft drücken und wieder loslassen.

Wird der Begriff erraten, verkündet der Zeichner das. Jeder erratene Begriff bringt seinem Team 1 Punkt, der in der App vermerkt wird.

Will der Zeichner sein Bild neu beginnen, sagt er: „Löschen!“. Der Spieler, der das Smartphone oder das Tablet bedient, **LÖSCHT** dann den Bildschirm.

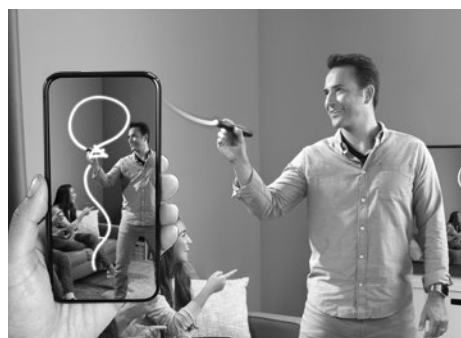
Ist die Zeit abgelaufen, kommt das andere Team mit Malen und Raten an die Reihe. Das Spiel geht mit abwechselnden Teams und Zeichnern weiter.

INTERAKTION MIT DEM BILD

Der Zeichner darf mit seinen Begriffen interagieren – allerdings handelt es sich nicht einfach um ein Pantomime-Spiel. **Der Zeichner muss zuerst ein Bild malen**, mit dem er interagieren kann.

SPIELLENDE

Nach der letzten Runde hat das Team mit den meisten Punkten gewonnen!



KURZE TIPPS!



GROSS ZEICHNEN!

Der Zeichner sollte vor dem ersten Spiel zunächst ein großes Quadrat malen, um zu verstehen, wie viel Platz ihm zur Verfügung steht.

HINWEIS: Die Lichtverhältnisse können einen Einfluss auf euer Spielerlebnis haben. In der „Pictionary Air“-App gibt es dazu ein paar hilfreiche Anmerkungen.



INTERAKTION!

Ihr spielt zwar keine Pantomime, aber ihr könnt mit eurem Bild interagieren.



DAS BILD LÖSCHEN!

Falls ihr einmal nicht mehr weiterwisst, bittet ihr euer Team, den LÖSCHEN-Button in der App zu nutzen, um das Bild zu löschen und von vorne zu beginnen.



DEN TIMER EINSTELLEN

Der Timer in der App kann so eingestellt werden, dass mehr Zeit zur Verfügung steht. Dadurch kann sich jeder Spieler daran gewöhnen, in die Luft zu zeichnen. Erfahrene „In-die-Luft-Zeichner“ können sich für eine noch größere Herausforderung entscheiden und eine kürzere Zeit einstellen.