

INSTRUCTION

SHEET SPECS:

Toy: Pictionary Air
 Toy #: GJG12
 Part #: GJG12-ZP71
 Trim Size: A4
 Folded Size:
 Type of Fold:
 # of Color:
 Colors: 1 Black
 Paper Stock: White Offset
 Paper Weight: 70 lb.


DD2
 Black

GJG12-ZP71: Updated the copy. This instructions must be in the same packages as the GJG12-ZP62/ZP63 NEW game cards.

1 separated flyer sheets required:

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

WAT WEL EN NIET MAG

JE MAG...

- op de afbeelding reageren, als je maar eerst iets hebt getekend (zie infopak voor meer details).
- alles tekenen dat verband houdt met het woord, hoe vergezocht het ook is
- woorden ondervindelen in een aantal lettergrepen
- bijvoorbeeld een "kast" tekenen voor het woord "ijskast", een "kan" tekenen voor het woord "thermoskan", etc.
- symbolen gebruiken

WAT NIET MAG...

- letters of cijfers gebruiken
- "oortjes" tekenen als symbool voor "klinkt als" of puntjes tekenen die het aantal letters van het woord aangeven
- met je teamgenoten praten, tenzij ze het hebben geraden
- gebarentaal gebruiken.

NAUWKEURIGHEID

De spelende teams bepalen hoe nauwkeurig een antwoord moet zijn. Dit moet vóór het begin van het spel worden besproken. Wordt bijv. "bed" goed gerekend als het gezochte woord "stapelbed" is? En keur je het woord "vergroot" goed als gezocht wordt naar "vergroten"?

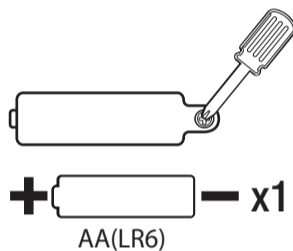
CASTEN*

Cast de Pictionary Air™-app vanaf je slimme apparaat naar je tv met een Apple TV, Chromecast of vergelijkbaar casting-apparaat en volg de instructies van het compatibele streaming-apparaat om je handheld apparaat aan te sluiten. Als het je niet lukt om te casten, kun je gebruikmaken van compatibele adapters en accessoires (niet inbegrepen) om je apparaat via HDMI aan je tv te koppelen. Zorg dat de Tekenaar naar het slimme apparaat wijst en niet naar de tv.

*Je hebt een compatibel streaming-apparaat nodig om de game naar je tv te casten. Smart device en compatibel streaming-apparaat zijn niet inbegrepen. Ga naar PICTIONARY.COM/SUPPORT voor apparaatvereisten en ondersteuning.

HET PLAATSEN VAN DE BATTERIJEN

- Werkt op 1 AA (LR6) batterij (inbegrepen).
- Schroef het batterijklepje los met een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).
- Plaats 1 nieuwe AA (LR6) batterij met de plus- en minpolen zoals afgebeeld.
- Zet het batterijklepje weer op z'n plaats en draai de schroef vast.
- Gebruik uitsluitend alkalinebatterijen; deze gaan langer mee.
- In een omgeving met elektrostatische ontlading werkt dit product mogelijk niet goed. Om te resetten, even de batterijen eruit halen en weer terugplaatsen.



©2019 Mattel. " and "™" designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted.
 Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35.

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™

spel

8+ 2 TEAMS

Bewaar deze gebruiksaanwijzing; kan later nog van pas komen.

INHOUD: 1 lichtpen, 112 tweezijdige kaarten, Kaartenhouder, Spelregels

DE APP DOWNLOADEN

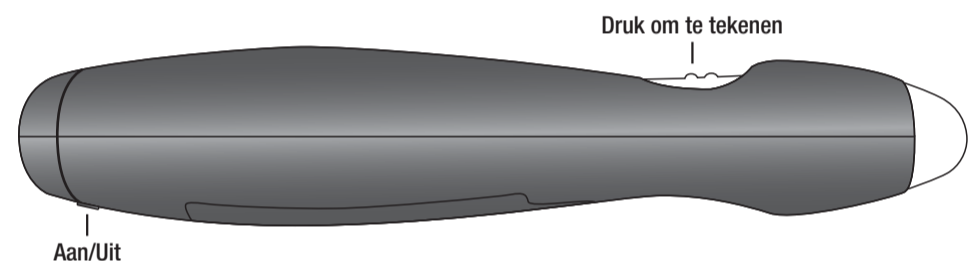
Download de Pictionary Air app op je smart device. Bekijk de korte, eenvoudige tutorial voordat je met spelen begint. LET OP: Nadat je de app hebt gedownload, heb je geen data meer nodig.



ZET DE PICTONARY AIR PEN AAN

Zet de aan/uit-knop van de Pictionary Air pen op 'aan'. Het rode lampje bij de punt geeft aan dat je de pen kunt gebruiken. Druk op het knopje aan de zijkant van de pen. Er gaat een groen lampje branden. Zo ziet het eruit als je aan het 'tekenen' bent. Let op: als je klaar bent met tekenen, moet je de aan/uit-knop van de pen op 'uit' zetten om te voorkomen dat de batterijen leeglopen.

Je hebt een smart device en de app nodig om te kunnen spelen. De app kan gratis gedownload worden. Mogelijk zijn er kosten voor datagebruik van toepassing.



EEN NIEUWE MANIER OM PICTONARY TE SPELEN! DOEL VAN HET SPEL

Teken om beurten aanwijzingen in de lucht, terwijl je teamgenoten de afbeeldingen op het scherm proberen te raden. Het team dat na de laatste ronde de meeste punten heeft, wint!

SPELVOORBEREIDINGEN

Vorm 2 teams. Kies een team dat begint. Het eerste team kiest een Tekenaar. Dit is de speler die als eerste gaat tekenen. Zet de kaartenhouder bij de Tekenaar.

LET OP: De Tekenaar mag niet zien wat hij of zij op het scherm tekent, zelfs niet als er naar een tv wordt gestreamd. Dat maakt Pictionary Air namelijk zo anders en zo grappig. Sterker nog, als je naar het scherm kijkt, raak je alleen maar in de war.

SPELEN MAAR!

De Tekenaar pakt een kaart van de stapel en leest de woorden. De andere spelers mogen de woorden niet lezen. Je krijgt één kaart per beurt. Als de 5 aanwijzingen geraden zijn, mag je niet nog een kaart trekken.

AANWIJZINGEN & SCORES

- De aanwijzingen mogen in willekeurige volgorde worden getekend.
- De makkelijkere aanwijzingen staan bovenaan.
- De eerste vier aanwijzingen zijn 1 punt waard.
- De laatste aanwijzing is lastiger en 2 punten waard. Deze is gemarkeerd met een ★.
- De kaarten zijn aan twee kanten bedrukt en beide kanten zijn even moeilijk. Als je de kaarten aan de ene kant hebt gehad, draai je de doos om en speel je vanaf de andere kant.

Als de Tekenaar er klaar voor is, start de speler met de app de **TIMER**.

Zorg ervoor dat de **verlichte penpunt** naar het handheld-apparaat is gericht om te tekenen. Houd tijdens het tekenen het knopje op de Pictionary Air pen ingedrukt. Laat het knopje los als je niet wilt tekenen. Je kunt het knopje tijdens je beurt zo vaak indrukken en loslaten als je maar wilt.

Als de aanwijzing is geraden, geeft de Tekenaar dit aan. De speler/teamgenoot met het device voert dit vervolgens in de app in. Elke geraden aanwijzing is 1 punt waard.

Als de Tekenaar opnieuw wil beginnen, zegt hij of zij 'wissen!'. De speler met het device **WIST** vervolgens het scherm.

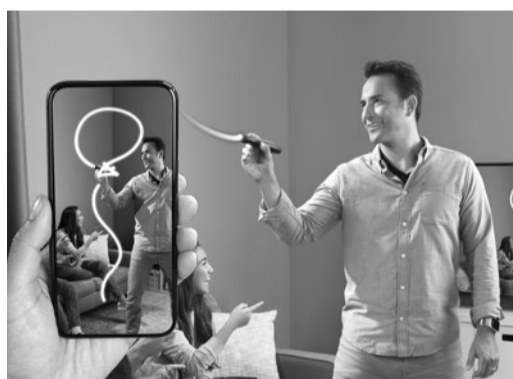
Als de tijd om is, is het volgende team aan de beurt om te tekenen en te raden. Het spel gaat door en de teams en Tekenars wisselen elkaar af.

REAGEREN OP JE AFBEELDING

We moedigen je aan te reageren op je aanwijzingen, maar bedenk wel dat dit geen hints is. **Je moet eerst een afbeelding tekenen** waarop je kunt reageren.

DE WINNAAR

Het team dat na de laatste ronde de meeste punten heeft, wint!



TIPS!



APPROVED

MAAK GROTE TEKENINGEN!

Laat voordat je begint de Tekenaar een groot vierkant tekenen, om aan te geven hoeveel ruimte de spelers hebben.

LET OP: De lichtomstandigheden kunnen van invloed zijn op je spelervaring. Raadpleeg de Pictionary Air app voor handige richtlijnen.

REAGEER!

Dit is geen hints, maar je kunt wel op je tekeningen reageren.



WIS DE AFBEELDING!

Als je niet meer weet wat je hebt getekend, kun je je teamgenoot op de **WIS**-knop in de app laten drukken om de afbeelding te wissen en opnieuw te beginnen.



DE TIMER AANPASSEN

De timer in de app kan worden aangepast om meer tijd toe te voegen. Dit geeft elke speler een kans om te wennen aan het tekenen in de lucht. Als je al heel goed in de lucht kunt tekenen, kun je er wat tijd vanaf halen om het extra moeilijk te maken!