

PICTIONARY AIR

Harry Potter

ŽAIDIMAS

Atsisiųskite iš



Gaukite iš



2
KOMANDOS

Rekomenduojame išsaugoti instrukciją, nes joje yra pateikta vertinga žaidimo informacija, kurios gali prireikti ateityje.

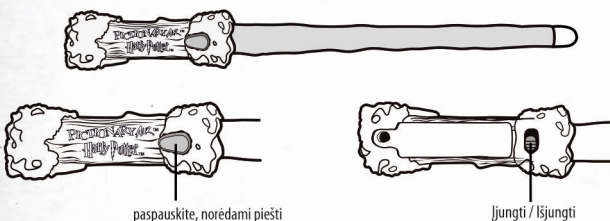
ŽAIDIMO SUDĖTIS:

1 burtų lazdelė, 112 dvipusių užuominų kortelių anglų kalba, kortelių dėžutė, taisyklės.

PICTIONARY AIR „HARRY POTTER“ BURTŲ LAZDELĖS ĮJUNGIMAS

Įjunkite Pictionary Air lazdelės jungiklį į padėtį „On“. Rankenos gale šviečianti raudona lemputė rodo, kad įrenginys yra įjungtas. Paspauskite mygtuką rankenos šone ir lemputė pradės šviesti žaliai. Taip burtų lazdelė atrodys, kai piešite ja ore.

PASTABA: Baigus žaidimą įjunkite lazdelę pastūmus mygtuką į poziciją „Off“. Taip taupsite lazdelės baterijos energiją. Norint žaisti būtina suderinti išmanųjį įrenginį ir programėlę. Programėlė yra nemokama. Duomenų perdavimas gali būti apmokestintas. Daugiau informacijos apie įrenginių suderinimą ir kitą informaciją rasite pictionary.com/support.



ŽAIDIMO TIKSLAS

Tai kerų kupinas Pictionary Air žaidimas su „Harry Potter“ magiškais gabumais. Dvi komandos, atstovaujančios skirtingas Hogwartso burtų ir kerėjimo mokyklos koledžus, varžosi, kad pamatytų, kas yra galingiausias. Žaidėjai paeiliui piešia užuominas ore kol galiausiai jų komandos nariai atspėja pasirodancius vaizdus ekrane. Mokyklos taurei laimi ta komanda, kuri surenka daugiausiai taškų.

PASIRUOŠKITE ŽAIDIMUI

Pasiskirstykite komandomis ir pasirinkite žaidėją, kuris pradės žaidimą. Išsirinkite kurį koledžą, atstovaus jūsų komanda: Varno Nagas, Grifų Gūžta, Švilpynė ar Klastūnynas. Priskirkite pasirinktą koledžą „Pictionary Air“ programėlėje. Padėkite kortelių dėžutę šalia vietos, kur stovės piešėjas.

PRADĖKITE ŽAISTI!

Piešėjas paima kortelę iš kortų kaladės ir slapta pasižiūri į jo koledžui skirtą užuominą ir premijos užuominą. Piešėjas gali imti naują kortelę iki tol, kol bandoma nupiešti užuominą arba premijos užuominą turimoje kortelėje. Ištirkiamų kortelių kiekis yra neribojamas iki tol, kol nusprendžiama piešti užuominą.

Kai piešėjas yra pasiruošęs, žaidėjas, laikantis išmanųjį įrenginį, paleidžia laikmatį.

Norėdami pradėti piešti **įsitinkinkite, kad apšviestas burtų lazdelės galas yra nukreiptas į išmanųjį įrenginį**. Laikykite nuspaudę mygtuką, kai piešiate užuominą, ir atleiskite jį, kai baigiate piešti arba reikia pradėti piešti liniją kitoje vietoje. Galite paspausti ir atleisti mygtuką tiek kartų, kiek reikia.

Piešiant **galite naudoti** simbolius ir rodykles, tačiau **negalite piešti** skaičių, raidžių bei skleistų garsus. Esate skatinami **sąveikauti užuominomis**, kurias bandote nupiešti, bet tai nėra paprastas šaradų žaidimas. Kadangi turite **nupiešti pirminį vaizdą**, kurį imituojant ir atliekant veiksmus jums pavyks teisingai perteikti užuominą atspėti savo komandos nariams.

PASTABA: Piešėjas negali matyti piešiamo vaizdo ekrane, net jei tai yra ir televizorius. Žaidžiant Pictionary Air „Harry Potter“ ir nematant piešiamo piešinio žaidimas tampa kitoks, sudėtingas, bet įdomus ir linksmas. Atkreipkite dėmesį, kad žiūrint į televizorių matomas veidrodinis atspindys, kuris gali tik suklaidinti.

Jei užuomina buvo atspėta teisingai, piešėjas tai patvirtins, o prietaiso laikytojas įvertins rezultatą programėlėje.

UŽUOMINŲ KORTELĖS IR TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS



Užuomina koledžui:

1 taškas
Nupiešti užuominą, kuri asocijuojasi su jūsų Hogwartso koledžu.

Premijos užuomina:

2 taškai
Bandyti nupiešti gali žaidėjas iš bet kurio koledžo.

Premijos užuomina yra su vaizdu ir rodo žmones, vietas ir daiktus iš Burtininkų Pasaulio. Vaizdas pateikiamas tam, kad primintų piešėjui, kas yra užuominoje, tačiau ne visada užtenka vien tik nupiešti. Kai kurias užuominas galima atvaizduoti nupiešus kelis objektus arba panaudoti piešinį veiksmu. Pavyzdžiui, įminti Oliverio Medžio veikėją galima nupiešiant medžio rąstą ir vaidinant kvidičo žaidimą.

Pridėti tašką

Kai jūsų komanda atspėja užuominą teisingai, pridėkite taškus komandai, kurios piešėjas piešia užuominas.

+ ADD POINT

Jei piešėjui nepavyksta nupiešti ir jis nori pabandyti iš naujo, pasako „išvalyti“. Įrenginio laikytojas išvalo ekraną paspausdamas nurodytą ikonėlę ekrane.

Kai laikas baigiasi, į piešėjo vietą paeiliui ateina priešininkų komandos žaidėjas. Žaidimas tęsiasi keičiantis komandoms ir jų žaidėjas piešėjo pozicijoje.

PASTABA: Žaidimas turi daugiau funkcijų, kurios yra paaiškintos programėlėje. Apšvietimo sąlygos gali turėti įtakos jūsų patirtims. Naudingų nurodų galite ieškoti Pictionary Air programėlėje.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Prieš pradėdant žaidimą nusistatykite aiškias taisykles, kaip tiksliai turi būti atsakyta: kada atsakymas yra teisingas ir kada ne. Pavyzdžiui, ar „Sneipas“ tinka „Severusui Sneipui“?

ŽAIDIMO LAIMĖTOJAS

Sužaidus paskutinį roundą mokyklos taurę laimi daugiausiai taškų surinkusi komanda.

GREITI PATARIMAI



ISIJAUSKITE Į ŽAIDIMĄ

Ypač jei tai amsmuo, kuriuo galite apsimesti arba objektas, kuriuo galite vaidinti.

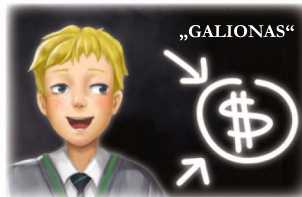


DALINKITE ŽODŽIO REIKŠMĘ Į KELIAS DALIS. Kelių žodžių reikšmių piešimas gali padėti komandos draugams atspėti visą užuominą iš karto arba atskiromis dalimis po vieną.



VEIKITE UŽUOMINOJE

Nors tai nėra šaradų žaidimas, tačiau galite sąveikauti su savo piešiniais. Tiesiog pirmiausia nupieškite objektus, o tada suvaidinkite sceną su jais!



PIEŠKITE SIMBOLIUS IR RODYKLES

Jūs negalite piešti raidžių ir skaičių, bet galite atrasti simbolius ir rodykles, kurios jums tikrai padės.



NEPIEŠKITE PER GREITAI ARBA PER DIDELĮ OBJEKTĄ.

Burtų lazdelės laikymas skiriasi nuo rašiklio laikymo. Galite greičiau piešti ir didesnę objektą nei tikimasi, tačiau norimas vaizdas gali nepasirodyti įrenginio ekrane.

GALIMA IR NEGALIMA

JŪS GALITE...

- Naudoti simbolius ir rodykles
- Sąveikauti su piešiniu, jei ką nors nupiešėte
- Piešti viską, kas susiję su žodžiu, nesvarbu, kiek tai susiję
- Skelti žodžius į skiemenis

JŪS NEGALITE...

- Naudoti raidžių ir skaičių
- Naudoti brūkšnelius parodyti kiek raidžių yra žodyje
- Naudoti garsų
- Naudoti gestų kalbos

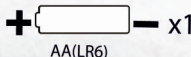
TRANSLIAVIMO NUSTATYMAS

Transliuokite Pictionary Air programėlę iš savo išmaniojo įrenginio į televizorių, naudodami Apple televizorių, „Chromecast“ arba kitą panašų transliavimo prietaisą, laikydamiesi suderinamo transliavimo prietaiso prisijungimo prie nešiojamo prietaiso instrukcijų. Jei negalite transliuoti, galite naudoti suderinamus adapterius ir priedus (nepridedami), kad prijungtumėte prietaisą tiesiai prie televizoriaus per HDMI jungtį. Nepamirškite, kad piešėjas turi būti atsisukęs ne į televizorių, o į išmanųjį įrenginį.

*Norint transliuoti žaidimą televizoriuje, reikalingas suderinamas transliavimo prietaisas. Išmanieji ir suderinami transliavimo prietaisai nepridedami. Norėdami sužinoti reikalavimus prietaisams ir gauti palaikymo iš naujinių, apsilankykite pictionaryair.com/support.

BATERIJOS ĮDĖJIMAS

- Reikalinga 1 AA (LR6) baterija (pridedama).
- Atsukite baterijos skydelio dangtelį su atsuktuvu (nepridedama), skirtu Phillips varžtamams atsukti.
- Įdėkite 1 naują AA (LR6) bateriją nurodytu puse (+/-).
- Uždėkite baterijos skydelio dangtelį ir prisukite varžtą.
- Pakeiskite bateriją, jei sklinda iškreiptas garas.
- Kad ilgiau tarnautų, naudokite šarmines baterijas.
- Veikiant elektrosstatinės energijos šaltiniui, gaminio veikimas gali sutrūkti. Norėdami atstatyti įprastą veikimą, išimkite baterijas ir vėl jas įdėkite.



GXW00-2870



1102594134-2LB