

ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ



ΣΧΕΔΙΑ: Ο παίκτης πρέπει να διαλέξει μια κάρτα και να διαβάσει τα θέματα. Μόνο ο παίκτης έχει δικαίωμα να δει τα περιεχόμενα της κάρτας. Η κάθε κάρτα έχει 5 θέματα με διαφορετικό χρώμα. Ο παίκτης πρέπει να επιλέξει το χρώμα που δείχνει το πινέλο του στο ταμπλό. Στη συνέχεια χρειάζεται να σχεδιάσει ενώ οι συμπαίκτες του πρέπει να μαντέψουν το θέμα πριν να τελειώσει ο χρόνος ή ο αντίπαλος.



ΣΚΙΤΣΟΓΡΑΦΙΕΣ: Ο παίκτης πρέπει να επιλέξει τη Σκίτσογραφία με το χρώμα που δείχνει το πινέλο του στο ταμπλό. Ο παίκτης χρειάζεται να ακολουθήσει τις γραμμές και να σχεδιάσει το σκίτσο από την αρχή μέχρι το τέλος πριν να τελειώσει ο χρόνος ή ο αντίπαλος.



ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ: Μια πρόκληση που απαιτεί τόσο εξυπνάδα όσο και ταχύτητα. Ο παίκτης επιλέγει το λαβύρινθο με το χρώμα που δείχνει το πινέλο του στο ταμπλό. Πρέπει να βρει το δρόμο διαφυγής από το λαβύρινθο πρώτος πριν να τελειώσει ο χρόνος ή πριν να προλάβει ο αντίπαλος να λύσει πρώτος την πρόκληση!

ΕΝΤΟΛΕΣ



JOKER: Η ομάδα/παίκτης που παίζει μπορεί να επιλέξει την πρόκληση που θέλει να αντιμετωπίσει.



ΔΙΠΛΟ ΠΟΝΤΟΙ: Παίζετε για διπλούς πόντους. Γυρίστε ξανά για να καθοριστεί ποια πρόκληση θα αντιμετωπίσετε. Η ομάδα/παίκτης που κερδίζει μετακινείται δύο θέσεις πιο πάνω στο ταμπλό.



ΧΑΝΕΙΣ ΣΕΙΡΑ: Η ομάδα/παίκτης που παίζει χάνει τη σειρά της.



ΟΜΑΔΑ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΟΜΑΔΑΣ ή ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΠΑΙΚΤΗ:

Και οι δύο ομάδες/παίκτες συναγωνίζονται μεταξύ τους ταυτόχρονα.

Η νικήτρια ομάδα/παίκτης πρέπει να μετακινήσει το δείκτη-πινέλο μια θέση προς τα πάνω.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στο παιχνίδι ΟΜΑΔΑ εναντίον ΟΜΑΔΑΣ/ΠΑΙΚΤΗΣ εναντίον ΠΑΙΚΤΗ, η κάθε ομάδα/παίκτης πρέπει να συναγωνίζεται απαραίτητα στην **ΙΔΙΑ** πρόκληση.

ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Η πρώτη ομάδα/παίκτης που θα φτάσει στη γραμμή τερματισμού κερδίζει το παιχνίδι!

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ / ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Βρείτε κι άλλες ΔΩΡΕΑΝ προκλήσεις και Εναλλακτικούς Τρόπους Παιχνιδιού στο www.giochipreziosi.gr

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Σε περίπτωση που οι marcaδόροι εξαντληθούν, μπορείτε να τους αντικαταστήσετε με άλλους marcaδόρους που μπορούν να εφαρμόσουν στη μουσούδα. • Σβήστε τον πίνακα μετά από κάθε γύρο χρησιμοποιώντας ένα χαρτομάντιλο. • Μπορείτε να απολυμάνετε τη μουσούδα με τη χρήση ενός αντισηπτικού πανιού ή σπρέι.

©2020 Kandy Toys, PIGCASSO and Kandy are trademarks of Kade Limited. Με την επιφύλαξη όλων των δικαιωμάτων. Εκκρεμούν εμπορικά σήματα και διπλώματα ευρεσιτεχνίας. Κατασκευάζεται στην Κίνα.



ΠΡΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών καθώς περιέχει μικρά κομμάτια που μπορεί να καταποθούν και/ή να εισπνευσθούν. Κίνδυνος πνιγμού.

Χρώματα και σχέδια ενδέχεται να διαφέρουν από αυτά που εμφανίζονται στη συσκευασία. Παρακαλούμε αφαιρέστε όλες τις πλαστικές συνδέσεις και κάθε άλλο εξάρτημα που δεν αποτελεί μέρος του παιχνιδιού, πριν δώσετε το προϊόν σε παιδί. Διαβάστε και φυλάξτε για μελλοντική αναφορά.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι μπαταρίες που περιέχονται προορίζονται μόνο για την επίδειξη του προϊόντος στο κατάστημα. Ο κατασκευαστής δεν εγγυάται τη διάρκεια τους.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ ΤΩΝ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ

Το σχήμα με το διαγραμμένο κάδο υποδεικνύει ότι οι μπαταρίες δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα καθώς περιέχουν ουσίες που μπορεί να είναι βλαβερές για το περιβάλλον και την υγεία. Απορρίψτε τις εξαντλημένες μπαταρίες στα ειδικά σημεία συλλογής ή εγκαταστάσεις ανακύκλωσης.



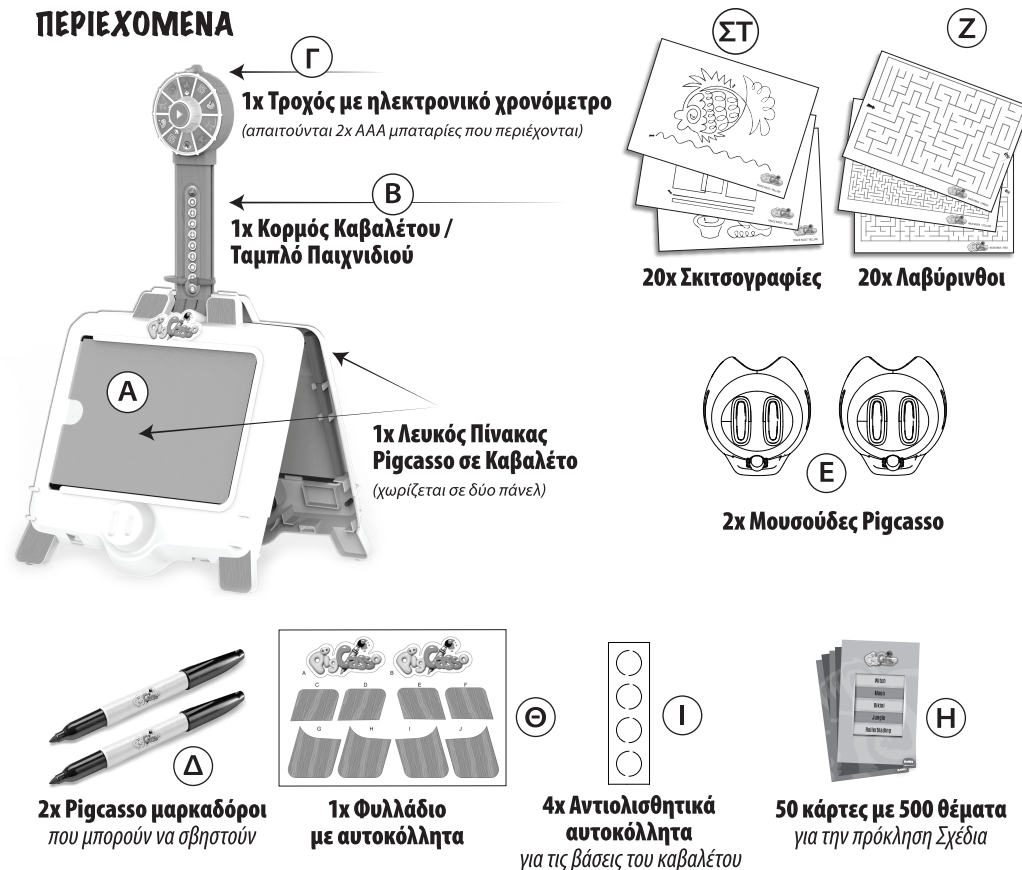
ΟΔΗΓΙΕΣ



**ΓΙΑ 2 ΟΜΑΔΕΣ ή ΠΑΙΚΤΕΣ
ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΗΛΙΚΙΑΣ 6+.
ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ**

Κρατήστε τις οδηγίες συναρμολόγησης και εγκατάστασης για μελλοντική αναφορά καθώς περιέχουν σημαντικές πληροφορίες.

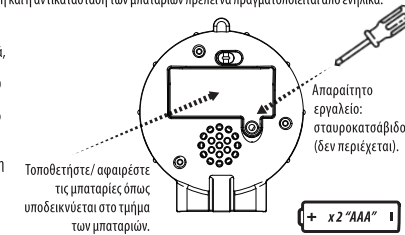
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ

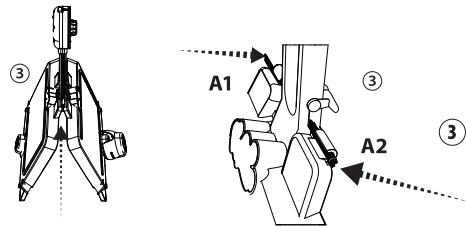
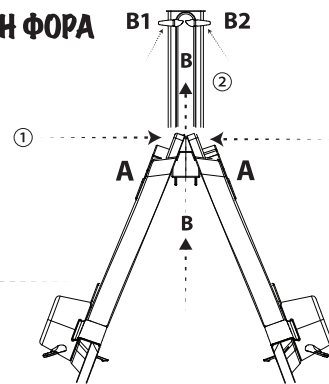
Εξβιδώστε και σφώστε το κάλυμμα των μπαταριών που βρίσκεται στο πίσω μέρος του χρονοδιακόπτη. Τοποθετήστε τις μπαταρίες όπως υποδεικνύεται μέσα στη θήκη των μπαταριών. Συνιστάται η χρήση αλκαλικών μπαταριών. Για τη λειτουργία του προϊόντος απαιτούνται 2x "AAA" μπαταρίες (περιέχονται). Η τοποθέτηση και η αντικατάσταση των μπαταριών πρέπει να πραγματοποιείται από ενήλικα.

ΠΡΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ: (Η διαρροή υγρού μπαταρίας μπορεί να προκαλέσει τραυματισμό ή και ζημιά στο προϊόν και τον περιβάλλοντα χώρο. Αν υπάρξει διαρροή υγρού μπαταρίας πλύνετε το δέρμα που τυχόν ήρθε σε επαφή με αυτό διεξοδικά και προσέξτε να μην έρθει το υγρό σε επαφή με τα μάτια, τα αυτιά, τη μύτη ή το στόμα). • Συνιστούμε τη χρήση αλκαλικών μπαταριών. • Οι μπαταρίες θα πρέπει να αντικαθίστανται από ενήλικα. • Χρησιμοποιείτε πάντα κανονικές μπαταρίες. • Δεν πρέπει να μερδέετε μπαταρίες διαφορετικού τύπου ή παλιές με καινούριες μπαταρίες. • Αφαιρέστε τις παλιές μπαταρίες από το προϊόν. • Μην χρησιμοποιείτε επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. • Αφαιρέστε τις μπαταρίες εάν το προϊόν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα. • Τοποθετήστε τις μπαταρίες σύμφωνα με την αναγραφόμενη πολικότητα. • Εάν το προϊόν προκαλέσει ηλεκτρική παρεμβολή απομακρύνετε το από τις υποδοχές ηλεκτρικές συσκευές. • Δεν πρέπει να επαναφορτίσετε μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. • Χρησιμοποιείτε μόνο τον τύπο μπαταρίας που αναγράφεται στη συσκευασία. • Δεν πρέπει να βραχυκυκλώνετε τους πόλους των μπαταριών. • Μην πετάτε τις μπαταρίες στη φωτιά. Κίνδυνος διαρροής ή έκρηξης. • Κρατήστε τα παιδιά μακριά από τις μπαταρίες. Κίνδυνος πνιγμού. Λειτουργεί με 2x μπαταρίες 1,5V τύπου "AAA" (περιλαμβανόμενες) που πρέπει να τοποθετηθούν στη θήκη των μπαταριών, σύμφωνα με την αναγραφόμενη πολικότητα.



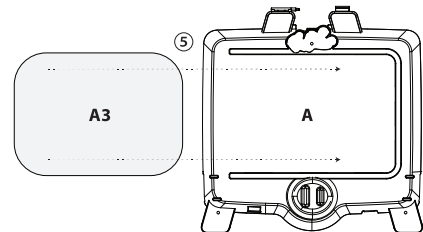
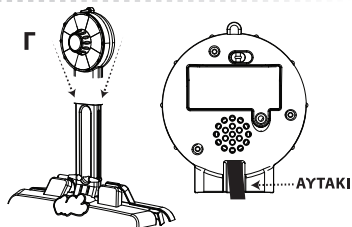
ΠΩΣ ΝΑ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΡΟΪΟΝ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ

- 1 Πλησιάστε τα δύο πάνελ του λευκού πίνακα (A) και συνδέστε τα μεταξύ τους στις εγκοπές.
- 2 Τοποθετήστε τον κορμό του καβαλέτου/ ταμπλό παιχνιδιού (B) στη μέση του καβαλέτου (ανάμεσα στα δύο πάνελ του ταμπλό).
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σύρετε τους δύο δείκτες-πινέλα (B1/B2), προς την ΚΟΡΥΦΗ του ταμπλό παιχνιδιού.



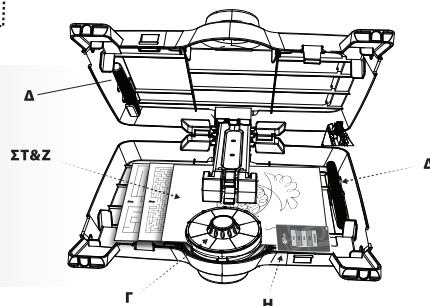
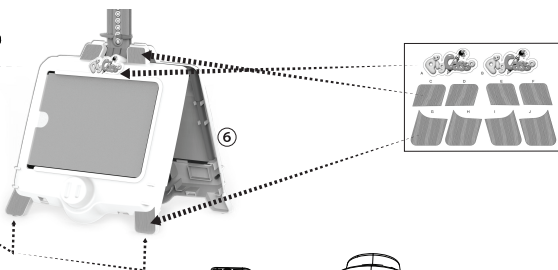
- 3 Ευθυγραμμίστε τα κλιπ εγκοπών (A1 & A2) που βρίσκονται στα πλάινα του κορμού.

- 4 Τοποθετήστε τον τροχό (Γ) στην κορυφή του κορμού.
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο τροχός μπορεί να αφαιρεθεί από την πλάτη τραβώντας απαλά το «αυτάκι», σε περίπτωση που οι παίκτες θέλουν να τον χρησιμοποιήσουν εκτός του κορμού.



- 5 Τοποθετήστε κατάλληλα τις διαφανείς ζελατίνες στις σχισμές γύρω από τον πίνακα.

- 6 Κολλήστε τα χρωματιστά και τα αντιολισθητικά αυτοκόλλητα στις βάσεις του ταμπλό.



ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ

Αποθηκεύστε τις κάρτες (H), τον ηλεκτρονικό τροχό (Γ), τους μαρκαδόρους (Δ) και τις προκλήσεις (ΣΤ & Ζ) στο χώρο που δημιουργείται ανάμεσα στα δύο πάνελ (δείτε την εικόνα δεξιά), πιέζοντας τον κορμό του καβαλέτου (B) προς τα μέσα. Κλείστε τα δύο πάνελ και τυλίξτε γύρω τους τις δύο μουσούδες.

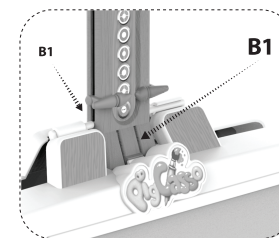
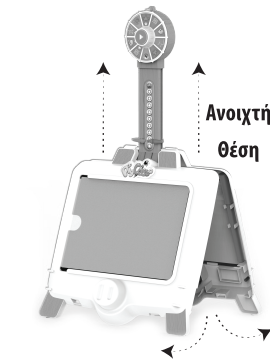
ΠΡΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

• Η κάθε ομάδα παίρνει από μία μουσούδα Pigcasso, 1 μαρκαδόρο, 10 προκλήσεις με Λαβύρινθους και 10 με Σκιτσογραφίες. Οι προκλήσεις είναι ίδιες και για τις δύο ομάδες/παίκτες. Η μία ομάδα/παίκτης που θα ξεκινήσει το παιχνίδι, παίρνει μπροστά του τις προκλήσεις με το νούμερο 1 ενώ η άλλη τις προκλήσεις με το νούμερο 2.

• Οι κάρτες με τα θέματα τοποθετούνται πλάι του ταμπλό.
• Σε περίπτωση που παίζουν δύο ομάδες, η κάθε ομάδα θα πρέπει να υποδείξει τον παίκτη που θα αρχίσει να σχεδιάζει με τη μουσούδα. Από αυτό το σημείο και μετά ξεκινάει οι γύροι του παιχνιδιού.

• Οι παίκτες πρέπει να τραβήξουν τον κορμό προς τα πάνω ώστε να βρεθεί σε ανοιχτή θέση (θα ακούσετε τον ήχο «κλικ» όταν ο κορμός θα βρίσκεται στη σωστή θέση) και να τοποθετήσουν τον τροχό στην κορυφή. Ο λευκός πίνακας με τα δύο πάνελ πρέπει να είναι τοποθετημένος σε ανοιχτή θέση. Τότε μπορεί να ξεκινήσει το παιχνίδι.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν το παιχνίδι τελειώσει, για να αποθηκευτεί, χρειάζεται οι παίκτες να πιέσουν απαλά στα σημεία που υποδεικνύονται στην εικόνα (B1) και είναι τοποθετημένα πάνω στο ταμπλό (στις δύο όψεις). Οι δύο δείκτες-πινέλα πρέπει να βρίσκονται στην κορυφή του ταμπλό παιχνιδιού/κορμού και στη συνέχεια ο κορμός να τραβηχτεί προς τα κάτω.



ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ:

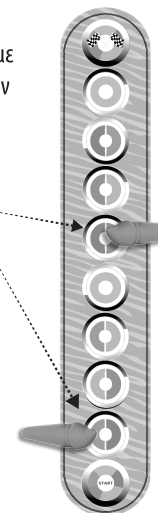
1. Γυρίστε τον τροχό (ο παίκτης ή η ομάδα με τη μικρότερη ηλικία ξεκινάει να παίζει). Ο τροχός περιέχει 3 Προκλήσεις και 3 Εντολές. Η ομάδα/παίκτης έχει 60 δευτερόλεπτα για να ολοκληρώσει με επιτυχία την πρόκληση που θα δείξει ο τροχός. Αν ο χρόνος τελειώσει και καμία ομάδα/παίκτης δεν καταφέρει να κερδίσει, τότε καμία ομάδα/παίκτης δεν παίρνει πόντο.

2. Όλες οι προκλήσεις έχουν χρώματα. Κάθε βήμα πάνω στο ταμπλό έχει διαφορετικό χρώμα. Η πρόκληση που θα αντιμετωπίσουν οι παίκτες πρέπει να είναι αντίστοιχου χρώματος με αυτό που δείχνει ο δείκτης-πινέλο. Αν το πινέλο είναι σε θέση που δείχνει πάνω από ένα χρώμα, η ομάδα/παίκτης θα πρέπει να επιλέξει ένα από αυτά για το χρώμα της πρόκλησης.

3. Όταν πλέον θα ξερετε ποια είναι η πρόκλησή σας, θα πρέπει να την τοποθετήσετε στο ταμπλό.

4. Φορέστε τη μουσούδα του Pigcasso, τοποθετήστε το μαρκαδόρο και πιέστε το κουμπί "PLAY"/ χρονόμετρο για να ξεκινήσετε.

5. Κερδίστε πόντο! Όταν καταφέρετε να ολοκληρώσετε μία πρόκληση προτού να τελειώσει ο χρόνος σας ή να κερδίσετε εσείς την πρόκληση ΟΜΑΔΑ εναντίον ΟΜΑΔΑΣ ή ΠΑΙΚΤΗΣ εναντίον ΠΑΙΚΤΗ, τότε έχετε σκοράρει έναν πόντο (μετακινήστε το δείκτη-πινέλο μια θέση πάνω στον κορμό).
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο χρόνος τελειώνει με τον ήχο λήξης του χρονόμετρου.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ 2 ΠΑΙΚΤΕΣ (ΟΧΙ ΟΜΑΔΕΣ)

Οι κανόνες των προκλήσεων παραμένουν ίδιοι. Στην πρόκληση Σχέδια, ζητήστε τη γνώμη ενός τρίτου (φίλοι, γονείς) για να μαντέψει τι είναι αυτό που σχεδιάσατε.