

PICTIONARY AIR 2™

Spiel



2
TEAMS

Diese Anleitung bitte für Rückfragen und eine spätere Verwendung aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

WARNUNG: Dieses Spielzeug produziert Flackerlicht, das bei lichtsensiblen Personen epileptische Anfälle auslösen kann.

INHALT: 1 LICHTSTIFT, 2 GERÄTEHALTER, 1 SPIELANLEITUNG

DIE APP HERUNTERLADEN

Die „Pictionary Air“-App muss auf ein Smart-Gerät heruntergeladen werden.



LICHTSTIFT UND DIGITALE KARTEN MIT DEM 1. GERÄT VERBINDEN

Der Lichtstift wird eingeschaltet. Nachdem die App heruntergeladen worden ist, erläutert sie die einzelnen Schritte, um den „Pictionary Air 2“-Lichtstift mit dem Gerät zu verbinden. Sobald die Spitze des Lichtstifts rot wird, ist er verbunden.

Nach der Verbindung mit dem Gerät steht den Spielern ein digitaler Kartensatz zur Verfügung. Zusätzliche Themen-Sets können erworben werden.

WICHTIG: Damit die Batterie geschont wird, sollte der Stift nach dem Spielen ausgeschaltet werden (OFF).

Antworten auf weitere Fragen oder Hinweise zur Lösung von Problemen liefern die FAQ.



BEGRIFFE AUF DAS 2. GERÄT ÜBERTRAGEN

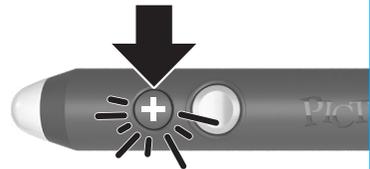
Für die Nutzung der digitalen Karten sind eine Wi-Fi-Verbindung und zwei Geräte mit der kostenfreien „Pictionary Air“-App erforderlich. Nach dem Start einer Partie werden die Spieler aufgefordert, mit dem zweiten Gerät einen QR-Code zu scannen, damit der Zeichner geheim die Begriffe lesen kann, ohne dass seine Mitspieler sie sehen.

* Zum Spielen wird ein kompatibles iOS- oder Android-Smartphone bzw. -Tablet benötigt. Die App kann kostenlos heruntergeladen werden. Es können Kosten für die Datenübertragung beim Netzbetreiber anfallen.

* Weitere Informationen über die Anforderungen an die Geräte und Support-Updates unter PICTIONARY.COM/SUPPORT.

PUNKT HINZUFÜGEN

Wird der Begriff erraten, fügt der Zeichner für sein Team einen Punkt hinzu, indem er die Wertungsschaltfläche (+) drückt. Die App geht dann automatisch zum nächsten Begriff weiter. Der Zeichner kann mit der Schaltfläche „Begriff überspringen“ auch einen Begriff ohne Wertung auslassen. Er versucht zu erreichen, dass sein Team möglichst viele Begriffe errät, bevor die Zeit abgelaufen ist.



Danach kommt das nächste Team mit Malen und Raten an die Reihe. Die Partie geht mit einander 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. Zuerst muss er etwas malen, mit dem er dann interagieren kann.

GEWINNEN

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

KURZE TIPPS!



GROSS ZEICHNEN!



INTERAKTION!



NICHTS GEHT MEHR?



DAS BILD LÖSCHEN!

HINWEIS: Die Lichtverhältnisse können einen Einfluss auf das Spielerlebnis haben. In der „Pictionary Air“-App gibt es dazu ein paar hilfreiche Anmerkungen. Weitere Tipps und eine Übersicht über den Spielablauf sind ebenfalls in der App zu finden.

Falls die Spitze des Lichtstifts 3 Sekunden rot blinkt oder sich nicht einschaltet, sollten die Batterien gewechselt werden.



ZIEL DES SPIELS

Ein Spieler zeichnet in die Luft, und sein Gemälde erscheint auf dem Bildschirm. Sein Team versucht, die Begriffe zu erraten, um zu punkten. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt!

SPIELVORBEREITUNG

Bevor es losgeht, sehen die Spieler sich das kurze, leicht verständliche Erklärvideo an.

Dann bilden die Spieler zwei Teams und bestimmen, wer als Erster zeichnen soll.

Es wird gemeinsam entschieden, wie gespielt werden soll:



ZEICHNEN, OHNE DAS BILD ZU SEHEN.

Die ratenden Teammitglieder sehen die Zeichnung auf der anderen Seite des Geräts – oder auf dem Fernseher (falls das Bild dorthin übertragen wird).



DIE EIGENE ZEICHNUNG SEHEN.

Die ratenden Teammitglieder sehen die Zeichnung auf derselben Seite des Geräts wie der Zeichner – oder auf einem Gerät, auf das sein Bild übertragen wird.

MIT 2 GERÄTEHALTERN!:

Es werden zwei Smartphones oder kleine Tablets genutzt (eins zum Anzeigen der Zeichnungen und das andere für die Begriffe) beziehungsweise zwei Halter für ein Tablet verwendet, um die Zeichnungen darauf anzuzeigen.



LOS GEHT'S!

Der Zeichner sieht sich auf dem zweiten Gerät die Begriffe an. Dabei kann er das Gerät entweder in der Hand halten oder auf einen der Halter stellen. Sobald der Zeichner sagt, dass er bereit ist, startet ein Mitspieler auf dem ersten Gerät (Anzeige-Gerät) in der App den Timer.

Beim Malen muss der Zeichner darauf achten, dass die Spitze des Lichtstifts zum Anzeige-Gerät zeigt. Will der Zeichner malen, muss er den Knopf auf dem „Pictionary Air 2“-Stift drücken. Lässt er den Knopf los, malt der Stift nicht. Während des Zeichnens ist die Stiftspitze grün.

WAS ERLAUBT IST UND WAS NICHT

ERLAUBT	NICHT ERLAUBT
Symbole und Pfeile verwenden	Buchstaben oder Zahlen verwenden
Mit dem Bild interagieren, nachdem zuerst gemalt wurde	Geräusche machen
Etwas malen, das eine Verbindung zu dem Wort hat, so schwach diese Verbindung auch sein möge	Zeichensprache verwenden
Begriffe in einzelne Silben unterteilen	Striche für die Anzahl der Buchstaben eines Begriffs zeichnen

GENAUIGKEIT

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

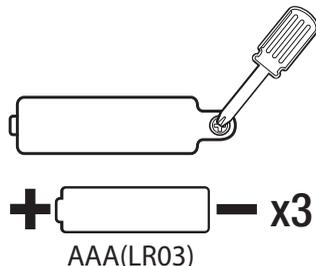
DATENÜBERTRAGUNG VORBEREITEN*

Die „Pictionary Air“-App kann von einem streamingfähigen Gerät mit „Apple TV“, „Chromecast“ oder einem ähnlichen Streaming-Dienst auf einen Fernseher übertragen werden. Dabei müssen die Bedienungsanleitung des kompatiblen Geräts und die Beschreibung, wie das Mobilgerät angeschlossen wird, beachtet werden. 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. **Nicht vergessen: Der Zeichner muss immer auf das mobile Gerät schauen und nicht auf den Fernseher!**

* Kompatibles Streaming-Gerät zur Übertragung des Spiels auf einen Fernseher erforderlich. Smartphone oder Tablet sowie streamingfähiges Gerät sind nicht enthalten. Weitere Informationen über die Anforderungen an die Geräte und Support-Updates unter [PICTIONARY.COM/SUPPORT](https://www.pictionary.com/support).

EINLEGEN DER BATTERIE

- Es werden 3 AAA (R03) Zink-Kohle-Batterien benötigt, die im Spiel enthalten sind.
- Die Batteriefachabdeckung mit einem Kreuzschlitzschraubendreher (nicht enthalten) aufschrauben.
- Drei neue AAA-Batterien (LR03) einlegen und dabei auf die richtige Ausrichtung (+/-) achten.
- Die Abdeckung wieder einsetzen und die Schraube festziehen.
- Für eine längere Lebensdauer Alkali-Batterien verwenden.
- Das Produkt funktioniert möglicherweise nicht richtig, wenn es einer elektrostatischen Quelle ausgesetzt ist. Dann die Batterien herausnehmen und wieder einlegen, damit das Produkt wieder normal funktioniert.



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.

©2023 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Deutschland: Mattel GmbH, Solmsstraße 83, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge.



HNT74-ZT70
1102971365_GG1

