

TRAVEL GAMES

TABLET

TABLETTE À JEUX

6+  1-2  17.5 cm
x
23.5 cm  x20

◦ Spiel-TABLET

◦ Spelletjes TABLET

◦ Tableta DE JUEGOS

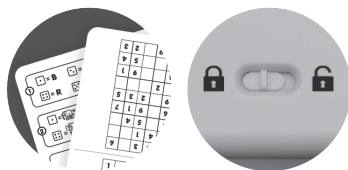
◦ LA TAVOLETTA

◦ per giocare



FUNKCJE TABLETU

- 1** Wybierz grę i włóż kartę pod ekran tabletu.



- 2** Zablokuj ekran przed rozpoczęciem gry, aby uniknąć przypadkowego zmazania zapisków w trakcie zabawy.



Zapisuj swoje odpowiedzi za pomocą załączonego rysika.

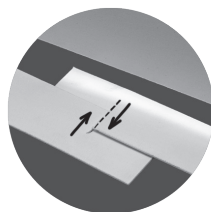
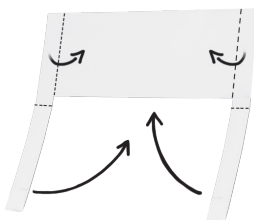


Po zakończeniu gry, odblokuj ekran i skasuj grę.



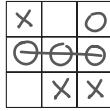
Czerwona linia na karcie z grą oznacza miejsce, gdzie należy umieścić przegrodę. Używaj jej ostrożnie, gdyż jest delikatna.

Na obrazku znajduje się instrukcja składania przegrodki.



ZASADY GRY

1 KÓŁKO I KRZYŻYK



1. Gracz numer 1 wybiera symbol kółka, a gracz numer 2 wybiera symbol krzyżyka.
2. W swojej rundzie gracz rysuje wybrany symbol w pustym polu na planszy. Wygrywa osoba, która jako pierwsza narysuje 3 takie same symbole w jednej linii.

2 SUPER KÓŁKO I KRZYŻYK

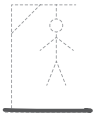


Ta gra ma identyczne zasady jak zwykle kółko i krzyżyk, ale tym razem wygrywa gracz który zdobędzie więcej symboli w linii na planszy.

3 WISIELEC



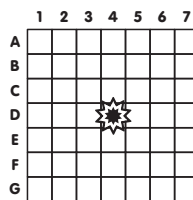
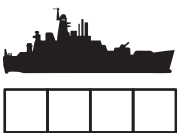
A B C D E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z



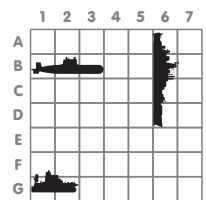
1. Umieść przegródkę na czerwonej linii.
2. Gracz 1 pisze słowo za przegródką i podpowiada graczowi numer 2, ile liter zawiera.
3. Gdy gracz 1 powie literę znajdującą się w słowie, gracz 2 odpowiada, w którym miejscu powinna zostać zapisana.
4. Jeśli słowo nie zawiera wybranej litery, gracz 1 zaczyna rysować wisielca!
5. Gracz 2 wykreśla każdą podaną literę z listy. Czy gracz 1 zdoła odgadnąć słowo zanim wisielec zostanie narysowany w całości?



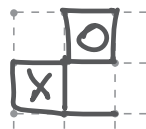
1. Umieść przegródkę na czerwonej linii.
2. Gracze zaznaczają pozycję swoich 3 statków, rysując w wybranych polach krzyżyki. Nie można rysować statków na skos; nie mogą się również stykać.
3. Gracz 1 zaczyna podając współrzędne pola, w które chce "uderzyć", licząc że właśnie tam znajduje się okręt przeciwnika.
4. Jeśli strzał trafił w statek, przeciwnik musi powiedzieć "trafiony". Strzelec może wtedy pokolorować trafione pole na czarnym diagramie, a przeciwnik na niebieskim. Jeśli strzał był chybyony, strzelec zaznacza krzyżykiem pole oznaczające "pudło".
5. Teraz pora na kolej gracza 2.
6. Kiedy łódź gracza zostanie całkowicie zniszczona, musi on powiedzieć innemu graczowi „zatonął”.
7. Wygrywa ten, który jako pierwszy zatopi okręty przeciwnika.



D 4 ?



5 MAŁE KWADRATY



Każdy z graczy w swojej rundzie rysuje jedną linię na diagramie. Celem gry jest tworzenie kwadratów. Każdy z graczy wybiera jeden symbol (kółko lub krzyżyk). Kiedy gracz zamknie kwadrat umieszcza w nim swój symbol i gra dalej! Kiedy wszystkie linie zostaną narysowane, gracze zliczają swoje kwadraty. Wygrywa gracz, który narysuje więcej kwadratów.

6 KATEGORIE



ZWIERZĘ



IMIĘ



PRZEDMIOT



SPORT



JEDZENIE



KRESKÓWKA

1. Ustaw przegródkę.
2. Gracze wybierają literę.
3. Celem gry jest znalezienie słów zaczynających się na wybraną literę w każdej kategorii, najszybciej jak to możliwe.
4. Gracz który skończy jako pierwszy krzyczy "STOP".
5. Gracze ujawniają swoje odpowiedzi. Jeśli wszystkie są prawidłowe, wygrywa gracz który krzyknął "STOP" jako pierwszy. Można też grać samemu, aby poćwiczyć i mieć frajdę.

7 SEKRETNY KOD



1. Ustaw przegródkę.
2. Gracz 1 wymyśla sekretny kod składający się z liter A, B, C i D. Można używać jednej litery kilka razy.
3. Gracz 2 musi odgadnąć kod, wpisując swoje sugestie w kratki.
4. Gracz 1 zamalowuje odpowiednie kółko, gdy litera jest poprawna i znajduje się w odpowiednim miejscu. Rysuje linię, jeśli litera jest niepoprawna lub znajduje się w niewłaściwym miejscu.
5. Gracz podaje kolejną sugestię. Gra toczy się dopóki gracz 2 nie znajdzie właściwej kombinacji.

8 ZGADNIJ KTO?



1. Ustaw przegródkę.
2. Każdy z graczy pisze w okienku imię wybranego bohatera. Zadaniem przeciwnika jest odgadnąć, kto jest sprawcą!
3. Gracz 1 zadaje pytania, aby wyeliminować podejrzanych. Np. "czy sprawca nosi okulary?".
4. Jeśli gracz 2 odpowie "Tak", należy przekreślić wszystkich podejrzanych, którzy nie mają okularów.
5. Gracze zadają pytania na zmianę. Zadane pytanie nie może być takie samo jak to, które padło przed chwilą.

9 STEROWANY RYSUNEK



Gracz 1 rzuca kostką, aby zdecydować jaki styl linii powinien zostać narysowany. Gracze sami decydują, co chcą narysować, ale zawsze muszą się trzymać wylosowanego stylu. Celem gracza nr 2 jest odgadnąć co jest rysowane!

10 WYZWANIE RYSOWANIE



Gracz 1 rzuca kostką i zaznacza litery, które pasują. Gracz 2 rzuca kostką i zaznacza, co powinno być narysowane. Cel: gracz 2 odgaduje, co narysował gracz 1. Następnie pora na zmianę ról.



ZWIERZĘ



JEDZENIE



POJAZD



PRZEDMIOT



UBRANIE



IMIĘ

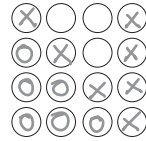
11

LOL



Gracze na zmianę piszą w pustych kwadratach literę L lub O. Jeśli jeden z graczy utworzy słowo LOL, zostaje zwycięzcą!

12 SUPER 4



1. Gracze siadają obok siebie, trzymając tablet poziomo. Każdy z graczy będzie się posługiwać swoim symbolem (X lub O) po swojej stronie.
2. Każdy gracz rysuje w swojej rundzie wybrany symbol w wolnym kwadracie. Nie możesz postawić symbolu nad pustym kwadratem.
3. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdoła utworzyć linię składającą się z 4 identycznych symboli poziomo, pionowo lub na skos!

13 **14** **Sudoku 1**
Sudoku 2



1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	5	6						
7	8	9						
6								
2								
3								
5								
8								
9								

Każdy mały kwadrat posiada 9 pól. Każdy kwadrat musi posiadać po jednej cyfrze od 1 do 9. Cały diagram składa się z 9 kwadratów. Każdy rząd i kolumna diagramu musi posiadać tylko cyfry od 1 do 9. W tę grę można grać samemu lub w parze: wygrywa pierwsza osoba, który wypełni swój diagram! W zestawie znajdują się dwie karty Sudoku o dwóch poziomach trudności.



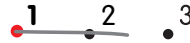
Symbole #1 #2 #3 wskazują numer rundy, jeśli chcesz rozegrać kilka w trakcie gry. Celem jest uzyskanie wyniku pokazanego na karcie dzięki rzutom kostką. Gracz 1 rzuca kostką. Jeśli liczba jest mniejsza niż na diagramie, można rzucić jeszcze raz. Następnie należy dodać pierwszy wynik do drugiego. Jeśli wyrzucone zostanie 1 w pierwszym rzucie, a w drugim 3, uzyskany wynik 4 będzie można zaznaczyć w miejscu z cyfrą 4 w rundzie #1. Jeśli po kilku rzutach wynik końcowy będzie większy niż 21 (najwyższa liczba w grze), gracz nie zaznacza już żadnego z pól, a runda przechodzi na następną osobę. Pierwszy z graczy, który zdobędzie wszystkie 5 liczb w rundzie #1, wygrywa ją! Możesz też zagrać samemu, ustawić stoper i ustanowić rekord!



	21	8	13	4	17
#1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
#2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
#3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

16**DIABELSKA GRA**

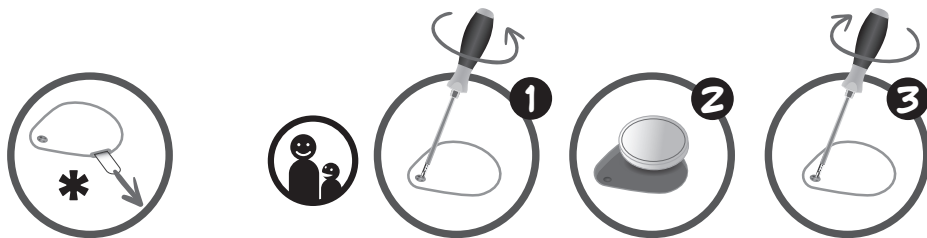
Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do mety.
 Gracze na zmianę rzucają kostką i poruszają się po planszy, która jest usiana pułapkami i bonusami. Każdy z graczy może narysować swój pionek lub stworzyć papierową wersję!

17**18****POŁĄCZ KROPKI**

Za pomocą rysika połącz kropki oznaczone liczbami od najmniejszej do największej. Odkryj co przedstawia rysunek! Następnie spróbuj go przerysować!

19**20****LABIRYNT**

Znajdź jak najszybciej wyjście z labiryntu! Jeśli się zgubisz, możesz zmasać grę, aby była bardziej przejrzysta i zacznij od nowa.



* Wyjmij zabezpieczenie przed użyciem tabletu.

OSTRZEŻENIE! Dla dzieci powyżej 6. roku życia. **OSTRZEŻENIE!** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36. miesiąca życia ze względu na małe części, które mogą zostać połknięte. Ryzyko zadławienia. **ZACHOWAJ OPAKOWANIE NA PRZYSZŁOŚĆ.**

Kolory i zawartość mogą się nieznacznie różnić.

NALEŻY ZACHOWAĆ INSTRUKCJĘ, GDYŻ ZAWIERA ISTOTNE INFORMACJE.

Wymagana 1 bateria CR2025 zawarta w zestawie.

Bateria jest już zainstalowana wewnątrz tabletu. Baterie powinny być zmieniane przez osobę dorosłą. Na obrazku przedstawiono sposób w jaki powinno się wyjmować i wkładać baterie. Tablet może nie działać prawidłowo przy użyciu baterii akumulatorów. Nie próbuj ponownie ładować baterii, które nie są do tego przeznaczone. Nie stosuj jednocześnie baterii starych i nowych ani baterii różnego typu. Baterie muszą być włożone poprawnie według polaryzacji (zobacz obrazek). Wyjmuj baterie z zabawki, gdy są zużyte. Końcówki zasilania nie mogą być narażone na spięcie.

Baterie są sklasyfikowane według dyrektywy Unii Europejskiej WEEE i zużyte, powinny być utylizowane w odpowiedni sposób. Przy użyciu baterii akumulatorów (niezalecane): Akumulatory muszą zostać usunięte z zabawki przed ponownym ładowaniem. Baterie powinny być ładowane przez osoby dorosłe.

OSTRZEŻENIE: Produkt zawiera ogniwo guzikowe, które w razie połknięcia może spowodować poważne wewnętrzne chemiczne poparzenia. Zużyte baterie powinny być natychmiastowo utylizowane. Przechowuj nowe i stare baterie poza zasięgiem dzieci. Jeśli podejrzewasz, że bateria mogła zostać połknięta lub umieszczona w jakiegokolwiek części ciała, zwróć się natychmiast po pomoc medyczną.



Développé et distribué par :
Developed and distributed by :
BUKI France
38 av. François Mitterrand
72000 Le Mans - FRANCE
Tél: +33 1 46 65 09 92
E-mail : sav@bukifrance.com
www.bukifrance.com

