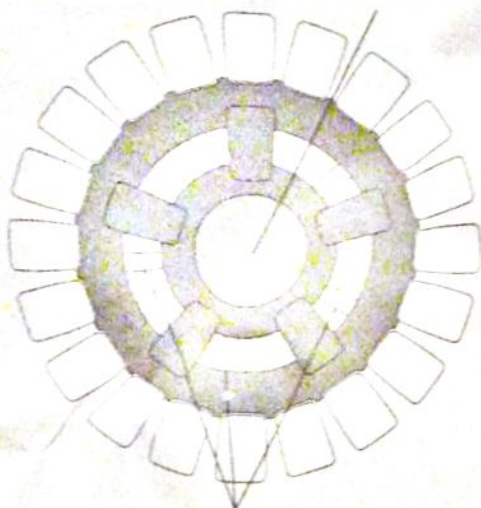


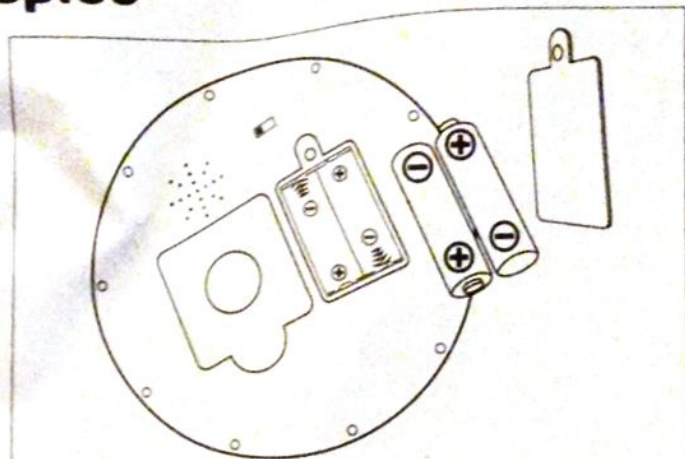
TAPALAVRAS

Guia Rápido

Botão Timer



ALAVANCA DE LIBERAÇÃO DE LETRAS
APORTE PARA GIRAR E LIBERAR



COLOCANDO AS PILHAS

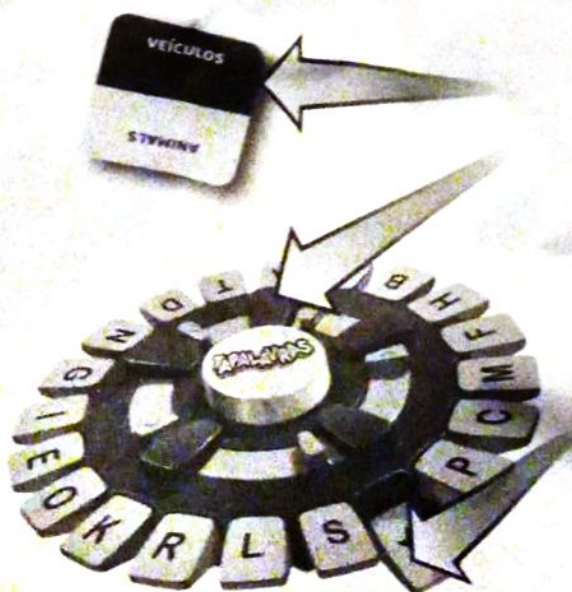
Requer 2 pilhas AA (Não incluídas).

- Recomenda-se usar pilhas alcalinas para desempenho ideal.
- Pilhas recarregáveis devem ser carregadas apenas sob supervisão de um adulto.
- As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do aparelho antes de serem carregadas.
- Pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Não misture diferentes tipos de pilhas, ou pilhas novas e usadas, pois isso pode afetar o desempenho.
- Utilize apenas pilhas do mesmo tipo ou equivalentes às recomendadas.
- A substituição das pilhas deve ser feita por um adulto.
- As pilhas devem ser inseridas com a polaridade correta (+ -).
- Pilhas esgotadas devem ser removidas do produto para evitar danos por corrosão.
- Os terminais de alimentação não devem ser curto-circuitados.



INFORMAÇÕES SOBRE RECICLAGEM DE PILHAS

Ajude o meio ambiente descartando pilhas de forma responsável. O símbolo da lixeira com rodas indica que as pilhas não devem ser descartadas no lixo doméstico, pois contêm substâncias que podem ser prejudiciais ao meio ambiente e à saúde. Por favor, leve as pilhas esgotadas a pontos de coleta designados ou a instalações de reciclagem.



ESCOLHA UMA CATEGORIA

INICIE O CRONÔMETRO DE
10 SEGUNDOS
DIGA UMA RESPOSTA...

Muzzarela

PRESSIONE A PRIMEIRA LETRA
REINICIE O CRONÔMETRO
PARA O PRÓXIMO JOGADOR...

Queijo

ESCOLHA UMA PERGUNTA, LIGUE O CRONÔMETRO E RESPONDA EM ATÉ 10
SEGUNDOS!

PASSE PARA O PRÓXIMO JOGADOR!

CONTEÚDO

1 TAPALAVRA, 36 CARTAS COM 144 PERGUNTAS, 1 MANUAL DE INSTRUÇÕES

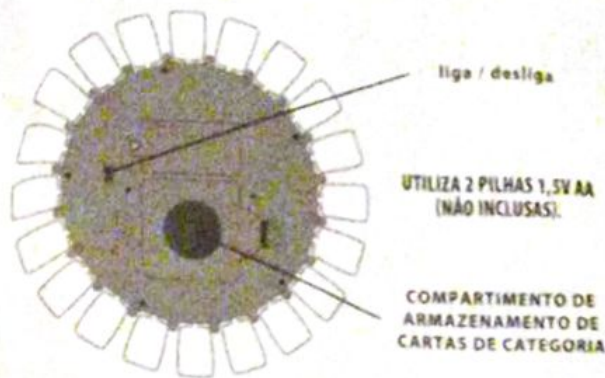
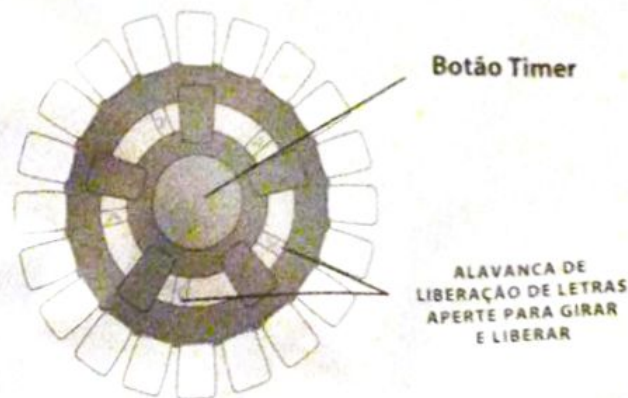
OBJETIVO DO JOGO:

Turnem-se para nomear respostas para uma categoria começando com as letras disponíveis na roda TAPALAVRA. Cada jogador tem 10 segundos para passar a vez. Se o tempo acabar, você está fora! Quanto mais letras forem usadas, mais difícil será pensar em uma resposta. Seja o último jogador restante em uma rodada para ganhar a carta da categoria. Colete três cartas para vencer!

O PRODUTO:

Na parte de trás do TAPALAVRA você consegue acessar o compartimento de pilhas, o compartimento de cartas e o botão liga/desliga (veja imagem ao lado).

Na parte da frente do TAPALAVRA você consegue acessar o botão central com o cronômetro, a alavanca em volta com as setas reinicia o jogo quando acionadas e letras disponíveis a serem usadas. (ver imagem ao lado).



COMO JOGAR:

Escolha uma carta e uma pergunta. Responda usando as letras disponíveis na roda de TAPALAVRAS. Cada jogador tem 10 segundos para responder e passar para o próximo jogador. Se o tempo acabar e você não responder, você tá fora! O último jogador vence!



O jogador à esquerda do jogador inicial começa, e o jogo continua em turnos no sentido horário. Na sua vez, você tem 10 segundos para:

Dar uma resposta aceitável para a pergunta que comece categoria que comece com uma letra disponível na roda TAPALAVRA;
Pressionar a primeira letra da resposta na roda TAPALAVRA;
Reiniciar o cronômetro e passar a vez.

Muzzarela



NOTA: As letras pressionadas não podem mais ser usadas na rodada, então a pressão aumenta à medida que as letras são utilizadas, tornando mais difícil pensar em uma resposta!

ELIMINAÇÃO:

Os jogadores são eliminados de uma rodada quando:

- Não responder antes do cronômetro apitar;
- Responder algo que seja considerado inaceitável pelos outros jogadores;

Quando um jogador é eliminado, ele inicia o cronômetro para o próximo jogador restante para continuar a rodada.

NOTA: Se o jogador eliminado pressionou uma letra antes de ser eliminado ela permanece no chão.

VITÓRIA:

Continue jogando e eliminando jogadores até que apenas um jogador permaneça no jogo. Esse jogador vence a rodada e coleta a carta respondida.

Para iniciar a próxima rodada, o vencedor da rodada anterior escolhe uma nova carta e uma pergunta, puxa a alavanca de liberação na roda TAPALAVRA para resetar as letras e, em seguida, pressiona o cronômetro. O jogador à sua esquerda começa a nova rodada.

Continue jogando rodadas até que um jogador tenha coletado três cartas de categoria e, portanto, vença o jogo! Para jogos mais longos, jogue até quatro cartas ou cinco ou mais!

RODADA DE DESEMPATE:

No TAPALAVRA, não existe empate! Se ainda houver mais de um jogador em uma rodada quando TODAS as letras na roda TAPALAVRA tiverem sido usadas, então esses jogadores restantes entram em uma rodada de desempate!

O jogador cuja vez é a próxima aperta para liberar as letras na roda TAPALAVRA, escolhe outra categoria na MESMA carta de categoria e, em seguida, pressiona o botão do cronômetro para o próximo jogador restante iniciar a rodada de desempate. O jogo continua normalmente com os jogadores restantes sendo eliminados até que reste apenas um jogador!

Multikids