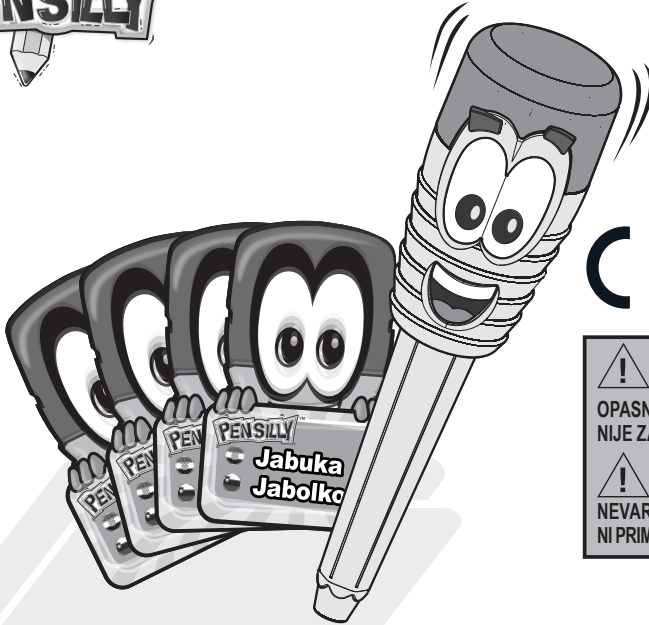




6+

Za dob 6+
Starost 6+



! UPOZORENJE:

OPASNOST OD GUŠENJA - Sitni dijelovi
NIJE ZA DJECU MLAĐU OD 3 GODINE.

! OPOZORILO:

NEVARNOST ZADUŠITVE - Majhni delci.
NI PRIMERNO ZA OTROKE, MLAJŠE OD 3 LET.

Item No.: 11801

Conforms to ASTM D-4236

PEN SILLY PRAVILA I INSTRUKCIJE ZA IGRO PEN SILLY PRAVILA IN NAVODILA ZA IGRO

SADRŽAJ / VSEBINA:

CRO: PenSilly vibracijska olovka sa dva nivoa težine, jednominutni pješčani sat, 75 kartica s radnjama i stanjima, 75 nazivnih karata, 2 piši-briši markera, 2 ploče za crtanje. / **SLO:** PenSilly tresoča barvica z dvema nivojema težavnosti, enominutna peščena ura, 75 opisnih kartic, 75 kartic s predmeti, 2 piši-briši markerja, 2 plošči za risanje.

CILJ IGRE / CILJ IGRE:

CRO: Cilj igre će testirati vašu sposobnost crtanja i pogađanja. Timski rad i kreativnost su ključ uspjeha. Radite zajedno kako biste točno odgovorili o kojem se crtežu radi dok se valjate od smijeha! / **SLO:** Igra bo na preizkus postavila vaše sposobnosti risanja in ugibanja. Ekipno delo, domišljija in ustvarjalnost so ključ do uspeha. Sodelujte z ekipo, da v časovnem okviru ugotovite, kaj vam prikazuje risba, medtem ko se valjate od smeha!

POSTAV IGRE / POSTAVITEV IGRE:

CRO: Podijelite karte u dva špila - Naziv i Radnje/Stanja. Okrenite ih licem prema dolje na stol kako biste imali dvije hrpice za izvlačenje. Podijelite igrače u dva jednaka tima. Svaki tim treba dobiti po jedan marker i crtaču ploču. / **SLO:** Karte razdelite na dva kupčka - predmeti in opisi - ter jih postavite na mizo obrnjene navzdol, da boste kasneje z njiju lahko jemali kartice. Igralce razdelite v dve enakovredni ekipi. Vsaka ekipa dobi en marker in podlogo za risanje.

NAPOMENA: KORISTITE KRPICU OD TKANINE ZA ČIŠĆENJE CRTAČE PLOČICE / **OPOMBA:** ZA BRISANJE PODLAGE ZA RISANJE UPORABITE VLAŽNO KRPICU ZA ČIŠĆENJE

CRO: Svaki tim odabire crtača - on će crtati tijekom igre. Ostali igrači u timu pogađaju. / **SLO:** Vsaka ekipa izbere risarja, ki bo tekem igre risal. Ostali člani ekipe bodo uganjevali.

CRO / SLO: KAKO IGRATI:

CRO: Igrači započinju igru tako da podijele po deset karata. Pet karata iz špila sa Nazivima i pet karata iz špila sa Radnjama i Stanjima. Tim sa najmlađim članom započinje igru. Crtač tog tima izvlači po jednu kartu iz oba špila suparničkog tima i nakon što ih pažljivo pogleda, odlaže ih na stol licem prema dolje. / **SLO:** Igralci igru začnejo tako, da si porazdelijo deset kartic. Pet kartic s kupčka kartic z opisi in pet kartic s kupčka kartic s predmeti. Igro začne ekipa z najmlajšim članom. Risar te ekipe izvleče po eno kartico iz obeh kupčkov nasprotne ekipe in ko si ju dodobra ogleda, ju odloži nazaj na mizo, obrnjeni navzdol.

Crtanje i pogađanje / Risanje in ugibanje

CRO: Crtač umeće marker u PenSilly, okreće pješčani sat i započinje sa crtanjem slike koja opisuje obje kartice odložene na stolu. Svi ostali igrači pogađaju što je na slici. / **SLO:** Risar v PenSilly vstavi marker, obrne peščeno uro in začne z risanjem ene risbe, ki bo ponazarjala pojma z obeh kartic. Ostali igralci iz ekipe poskušajo uganiti, kaj je na slici.

- **CRO:** Crtač ne smije govoriti ništa osim riječi "DA" ako je jedan od igrača točno odgovorio. / **SLO:** Risar ne sme govoriti nič, lahko odgovarja samo z "JA", če kdo od igralcev pravilno ugame pojem s kartice.
- **CRO:** Samo je jedan crtež dozvoljen. Obje karte moraju biti komunicirane na pojedinom crtežu. / **SLO:** Nariše lahko samo eno risbo. V tej eni sami risbi morata biti prikazana oba pojma s kartic.
- **CRO:** Gestikulacija od strane crtača je dozvoljena. Primjer, klimanje glavom ukoliko su pogađači na pravom putu. / **SLO:** Risar lahko pomaga s kretnjami. Na primer, lahko prikimava z glavo, če so ostali člani ekipe na pravi poti.
- **CRO:** Slova se ne smiju koristiti, ali su simboli dozvoljeni. / **SLO:** Risar ne sme uporabljati črk, lahko pa nariše simbole.
- **CRO:** Crtanje i pogađanje se nastavlja dok crtež nije pogođen ili vrijeme ne istekne. / **SLO:** Risanje in ugibanje se nadaljuje dokler ne ugamete obeh pojmov ali dokler se pesek v uri ne izteče.

Osvajanje bodova / Točkovanje

CRO: Ukoliko je pogođena karta sa Nazivom ili Radnjom i Stanjem, tim osvaja onoliko bodova koliko je prikazano na toj kartici. Ukoliko su točno pogođene obje karte tim koji je pogodio osvaja zbroj bodova koji je prikazan na obje karte. Ukoliko nakon jedne minute igrači koji pogađaju točno ne pogode, karte se vraćaju na dno špilova. / **SLO:** V kolikor je bila ugotovljena kartica z opisi ali nazivi, ekipa osvoji toliko točk, kot je prikazano na tisti kartici. V kolikor sta bili ugotovljeni obe kartici, ekipa osvoji seštevek točk na obeh karticah. V kolikor v roku ene minute igralci, ki so ugibali, ne ugamejo, se kartici vrmeta na dno kupčkov s karticami.

Novi krug / Novi krog

CRO: Na kraju kruga, Crtač uzima novu kartu sa Nazivom i novu kartu sa Radnjom i stanjem iz špilova kako bi protivnički tim ponovno imao 10 karta. Sada protivnički tim kreće sa crtanjem i pogađanjem. / **SLO:** Po koncu kroga vzame risar novi kartici, eno s kupčka z opisi, drugo s kupčka s predmeti, tako da ima nasprotna ekipa ponovno na voljo 10 kartic. Zdaj je na vrsti za risanje in ugibanje nasprotna ekipa.

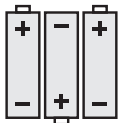
POBJEDNIK / ZMAGOVALEC:

CRO: Prvi tim koji osvoji 20 ili više bodova - pobjeđuje. / **SLO:** Zmaga prva ekipa, ki doseže 20 točk ali več.

BRJ IGRAČA / ŠTEVILO IGRALCEV:

CRO: Broj igrača u timovima ne mora biti jednak ukoliko neparan broj igrača želi igrati. U slučaju sa tri igrača, formiraju se dva tima s time da je jedan igrač crtač za oba tima. Crtač uzima karte i crta tijekom igre. / **SLO:** Število igralcev v ekipi se lahko razlikuje, če želi igrati več igralcev. V primeru treh igralcev se izoblikujeta dve ekipi, en igralec pa bo risar za obe ekipi. Ta risar izvleče kartice in riše skozi celotno igro.

UPOTREBA BATERIJA / BATERIJE:



3 x 1.5 "AAA"/LR03/AM4

(CRO: nisu uključene)

(SLO: niso vključene)

UMETANJE BATERIJA / VSTAVLJANJE BATERIJ:

CRO: Uvjerite se da je strujni prekidač namješten na "OFF" poziciju. / **SLO:** Preverite, da je stikalo na pisalu na poziciji "OFF".

- **CRO:** Uklonite crveni vrh PenSilly olovke (Slika 1) / **SLO:** Odstranite zgornji rdeči del pisala PenSilly (slika 1)
- **CRO:** Rotirajte unutarnji dio dok ne ugledate otvor za baterije (Slika 2) / **SLO:** Notranji del obračajte toliko časa, dokler ne zagledate pokrova za baterije (slika 2)
- **CRO:** Pomoću križnog odvijača otvorite otvor za baterije (Slika 3) / **SLO:** S križnim izvijačem odprite pokrov za baterije (slika 3)
- **CRO:** Umetnite 3 AAA alkalne baterije u predviđeni otvor vodeći računa o polaritetima (Slika 4) / **SLO:** Vstavite 3 AAA alkalne baterije v za to namenjen prostor. Pazite na polarnost baterij (slika 4)
- **CRO:** NE uklanjajte ili umećite baterije koristeći oštre ili metalne alate / **SLO:** Baterij NE odstranjujte ali vstavljajte s pomočjo ostrih ali železnih predmetov
- **CRO:** Vratite vrata baterijskog spremnika na mjesto i pričvrstite ih križnim odvijačem (Slika 5) / **SLO:** Pokrov za baterije namestite nazaj na mesto in ga privijte s križnim izvijačem (slika 5)
- **CRO:** Vratite crveni vrh PenSilly olovke na mjesto (Slika 6) / **SLO:** Rdeči del pisala PenSilly ponovno namestite na mesto (slika 6)

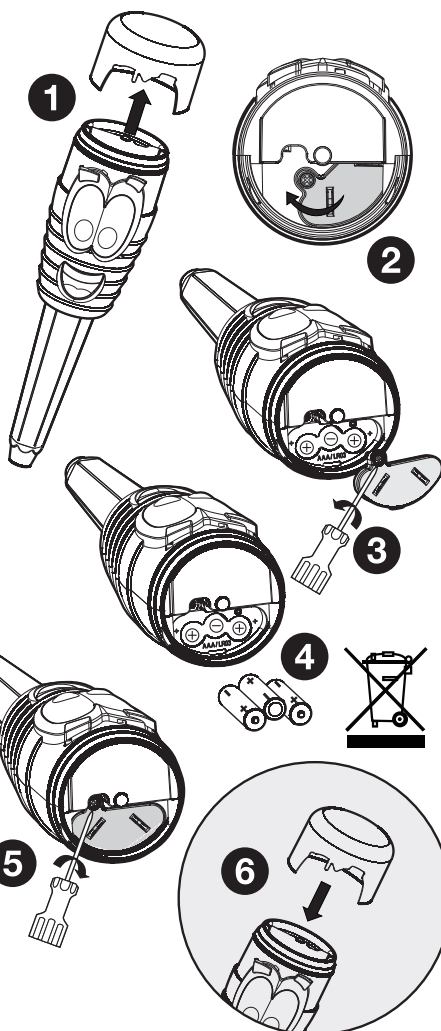
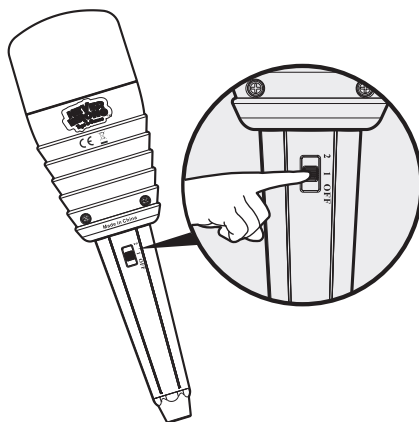
CRO: NAPOMENA: PenSilly se neće aktivirati ukoliko crveni vrh nije zamijenjen. / **SLO: OPOMBA: Če rdečega vrha ne boste namestili nazaj, se pisalo PenSilly ne bo aktiviralo.**

POČETAK IGRE / ZAČETEK IGRE:

CRO: Pomaknite strujni prekidač u poziciju "1" za 1. nivo (lakši način igranja) ili u poziciju "2" za nivo 2. (napredni način). Kada završite sa crtanjem, PenSilly isključite pomicanjem prekidača u "OFF" poziciju. / **SLO:** Stikalo na pisalu pomaknite v pozicijo "1" za 1. nivo (lažji način igranja) ali v pozicijo "2" za 2. nivo (težji način). Ko prenehate z risanjem, izklopite PenSilly tako, da stikalo premaknete v pozicijo "OFF".

ČUVANJE I ODRŽAVANJE / NEGA IN VZDRŽEVANJE:

- **CRO:** Uvijek uklonite baterije iz igračke ako ju ne koristite duži vremenski period. / **SLO:** Ko igrače ne uporabljate, odstranite baterije.
- **CRO:** Obrišite igračku čistom krpicom / **SLO:** Igračko očistite s čisto vlažno krpo.
- **CRO:** Ne izlažite igračku direktnom suncu ili toplini. / **SLO:** Igračke ne izpostavljajte direktni sončni svetlobi ali vročini.
- **CRO:** Ne uranjajte igračku u vodu jer će se oštetiti električni sklopovi. / **SLO:** Igračke ne potopite v vodo, saj se elektronski deli lahko poškodujejo.



SIGURNA UPOTREBA BATERIJA / VARNA UPORABA BATERIJ:

- **CRO:** Baterije su sitni dijelovi koje je potrebno mijenjati u prisustvu odrasle osobe. / **SLO:** Baterije lahko menjava samo odrasla oseba.
- **CRO:** Pratite polaritete (+/-) u spremniku. / **SLO:** Baterije morate vstaviti glede na njihovo polarnost (+/-).
- **CRO:** Brzo uklonite potrošene baterije iz igračke. / **SLO:** Iztrošene baterije odstranite iz igračke.
- **CRO:** Pravilno odložite stare baterije. / **SLO:** Odložite baterije v skladu z lokalnimi predpisi.
- **CRO:** Uklonite baterije za naknadno korištenje. / **SLO:** Shranite baterije za kasnejšo uporabo.
- **CRO:** Preporučujemo korištenje samo baterije istog ili sličnog tipa. / **SLO:** Priporočamo uporabi istih ali enakovrednih baterij.
- **CRO:** NE spaljujte korištenje baterije. / **SLO:** Iztrošenih baterij NE sežigajte.
- **CRO:** NE odlažite baterije u vatru jer mogu eksplodirati / **SLO:** Iztrošenih baterij ne mečite v ogenj, saj lahko eksplodirajo.
- **CRO:** Ne miješajte korištene i nove baterije ili baterije različitih tipova (alkalne/standardne/punjive). / **SLO:** Ne mešajte uporabljenih in novih baterij in ne vstavljajte različnih tipov baterij (alkalne/standardne/polnilne).
- **CRO:** Ne preporučamo korištenje punjivih baterija poradi slabijih performansi. / **SLO:** Zaradi polnosti slabšega delovanja ne priporočamo uporabe polnilnih baterij.
- **CRO:** Punjive baterije treba puniti samo pod nadzorom odrasle osobe / **SLO:** Polnilne baterije lahko polni samo odrasla oseba.
- **CRO:** Punjive baterije je potrebno ukloniti iz igračke prije punjenja / **SLO:** Polnilne baterije je potrebno pred polnjenjem odstraniti iz igračke.
- **CRO:** NE punite baterije koje nisu namijenjene punjenju / **SLO:** Baterij, ki niso namenjene polnjenju, ne polnite.
- **CRO:** NE stvarajte kartki spoj na baterijskim terminalima / **SLO:** Pazite, da ne povzročite kratkega stika.

CRO: Rješavanje problema: Protresite BenSilly ako se prestane tresti tijekom igre. Za duži prekid, zamijenite baterije i ponovno pokrenite olovku. / SLO: Če pride do težav: Če se pisalo med igro neha tresti, ga malce pretresite. Če pisalo večkrat ne deluje, zamenjajte baterije in ponovno prižgite pisalo.



CRO: Kada ovaj artikl više nije u upotrebi, molimo da uklonite sve baterije i odložite ih zasebno. Elektronski otpad odložite na za to predviđena mjesta. Ostale dijelove igračke odložite prema zakonskim odredbama (papir, plastika, mješoviti otpad). / **SLO:** Ko naprava ni več v uporabi, je potrebno odstraniti baterije in jih ločeno odvreči. Elektronske naprave odnesite v vam najbližje mesto za ločevanje in recikliranje električnih in elektronskih odpadkov. Ostali deli igračke se lahko vržejo skupaj s hišnimi odpadki.

FCC izjava / FCC direktiva

CRO: Ovaj proizvod podliježe Članku 15 FCC Pravilnika. Upotreba je predmet sljedeća dva uvjeta: (1) Ovaj uređaj neće uzrokovati štetno miješanje signala i (2) ovaj uređaj mora prihvatiti svako miješanje signala u primanju, uključujući miješanje koje može uzrokovati nepravilan rad igračke. **Napuk:** Ovaj uređaj je testiran te je otkriveno da spada u B klasu digitalnih uređaja te podliježe Članku 15 FCC Pravilnika. Ova ograničenja su učinjena kako bi osigurala razumnu zaštitu od štetnog miješanja s kućnim instalacijama. Ova oprema generira, koristi i može emitirati radio frekvenciju te ako nije korištena i pravilno instalirana, može uzrokovati štetno miješanje sa drugim uređajima koji koriste radio komunikaciju. Ukoliko uređaj uzrokuje štetno miješanje sa radio ili TV prijemom, koje može biti otkriveno njegovim isključivanjem i uključivanjem, korisnika molimo da pokuša korigirati i otkloniti smetnje sljedećim mjerama: / **SLO:** Igrača je skladna s 15. členom pravil FCC-ja. Delovanje zadovoljuje navedena pogoja: (1) igrača ne povzroča škodljivih motenja in (2) igrača mora sprejeti vse prejete motnje, vključno z motnjami, ki lahko povzročijo neželjeno delovanje. V okolju z močnim elektrostatičnim nabojem, lahko igrača deluje nepravilno in jo je potrebno ponastaviti. Opozorilo: Spremembe ali prilagoditve igrače, ki niso izrecno odobrene s strani odgovornih, lahko izničijo uporabnikova pooblastila za uporabo te igrače. **OPOMBA:** Igrača je bila ustrezno preizkušena in ugotovljeno je bilo, da je skladna z omejitvami za digitalne naprave razreda B, skladno s 15. členom pravilnika FCC. Namen omejitev FCC za naprave razreda B je zagotavljanje ustrezne zaščite pred motnjami elektronskih naprav v stanovanjskih prostorih. Ta igrača proizvaja, uporablja in lahko oddaja elektromagnetno energijo, če je ne namestimo in uporabljamo skladno z navodili, lahko povzroča škodljive motnje radijskih komunikacij. Proizvajalec igrače ne more v nobenem primeru jamčiti, da do takšnih motenj pri določeni namestitvi igrače ne bo prišlo. Če igrača povzroča motnje pri sprejemu radijskega ali televizijskega programa, kar ugotovite tako, da jo izklopite in ponovno vklopite), jih poskušajte odpraviti z enim ali več naslednjih ukrepov:

- **CRO:** Promijeniti smjer prijemne antene / **SLO:** Obrnite ali premestite sprejemno anteno.
- **CRO:** Povečati razmak između opreme i prijemnika. / **SLO:** Povečajte razdaljo med igračo in sprejemnikom.
- **CRO:** Spojiti opremu na drugi strujni krug u odnosu na krug u koji je uključen prijemnik. / **SLO:** Za dodatna priporočila se obrnite na prodajalca ali izkušenege televizijskega tehnika.
- **CRO:** Konzultirati se sa prodavateljem ili iskusnim radio/TV tehničarem za pomoć. / **SLO:** Proizvajalec ni odgovoren za radijske ali televizijske motnje, ki so posledica uporabe kablov, drugačnih od priporočenih, ali nepooblaščenih sprememb ali prilagoditev te igrače.

CRO: NAPOMENE: Uklonite sva pakiranja prije upotrebe. Pohranite ova uputstva za buduću upotrebu. Sadržaj može biti drugačiji od slike na pakiranju. Odrasla osoba povremeno treba provjeriti igračku kako bi bili sigurni da nije oštećena i opasna. Djeca trebaju biti pod nadzorom odrasle osobe tijekom igre. / **SLO: OPOMBA:** Pred uporabo odstranite vse dele embalaže, ki niso sestavni del igrače. Navodila shranite za morebitno kasnejšo uporabo. Vsebinsa se lahko razlikuje od prikazane na embalaži. Igračko naj pred uporabo preveri odrasla oseba, da preveri, če igrača ni poškodovana. Med igro priporočamo nadzor odrasle osebe.

NEVER WRONG TOYS & GAMES LTD, UNIT 1602-3, 16/F, Citimark, 28 Siu Lek, Yuen Shatin

TM & © Never Wrong Toys & Games Ltd.

Sva prva pridržana. Proizvedeno u Kini. / Vse pravice pridržane. Izdelano na Kitajskem.

www.neverwrongtoys.com

