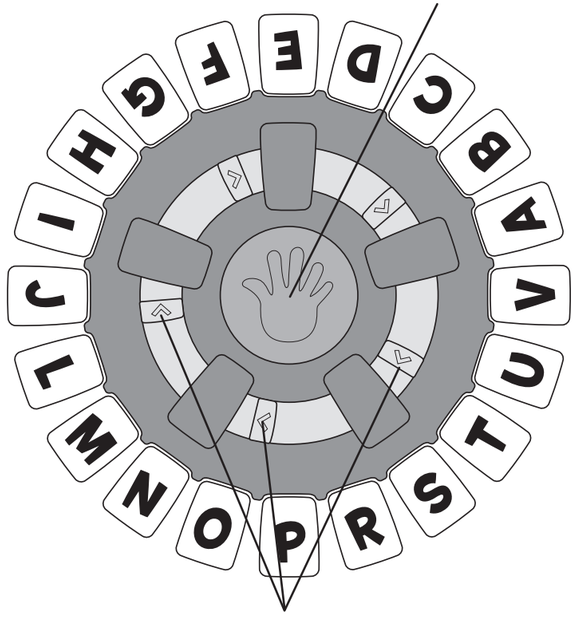
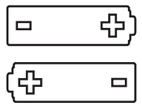
VISTA DE CIMA

TIMER:
Começar e/ou Reset



ALAVANCA PARA SOLTAR AS LETRAS
TODAS AS 5 ALAVANCAS TEM A MESMA FUNÇÃO

TRAVA LETRAS



Utiliza 2 pilhas AA de 1,5V (não inclusas).

Troca das pilhas deve ser feita por um adulto com uma chave "Phillips" (não inclusa).

Informações sobre pilhas:

- As pilhas e baterias não devem ser recarregadas.
- Diferentes tipos de pilhas e baterias novas e usadas não devem ser misturadas.
- Só devem ser usadas pilhas e baterias do tipo recomendado ou um similar.
- As pilhas e baterias devem ser colocadas respeitando as polaridades.
- As pilhas e baterias descarregadas devem ser retiradas do brinquedo.
- Os terminais de uma pilha ou bateria não devem ser colocados em curto-circuito.
- Não jogue as pilhas e baterias no fogo.
- Quando for ficar muito tempo sem brincar, retire as pilhas e baterias do compartimento.

ESTRELA®

Visite nosso site:
www.estrela.com.br

MANUAL DE INSTRUÇÕES

TRAVA LETRAS

ESTRELA®

GUIA RÁPIDO





ESCOLHA UMA CATEGORIA

APERTE O TIMER

DIGA SUA RESPOSTA

"TÊNIS"

APERTE A LETRA

APERTE O TIMER

PASSE A VEZ

Você só tem 10 segundos ou está fora. Último jogador a sobrar é o vencedor!

TRAVA LETRAS

DICA AOS ADULTOS:

Leia as instruções a seguir com atenção e, ao mesmo tempo, vá brincando com a criança.

CONTÉM:

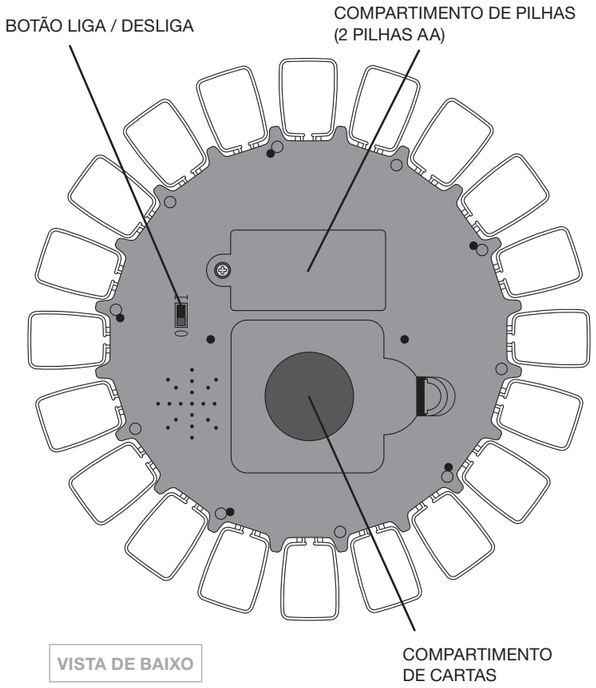
01 roda com letras, 36 cartas de categorias e 01 manual de instrução.

OBJETIVO DO JOGO:

Diga uma resposta para a categoria da carta usando as letras disponíveis na roda. O último jogador que sobrar na rodada ganha a carta, junte 03 cartas de categorias para ser o vencedor.

PREPARAÇÃO:

Vire a roda do jogo para acessar o compartimento da bateria, o compartimento das cartas e a alavanca de liga/desliga (ver imagem à direita). Insira as baterias corretamente (detalhe completo na última pagina do manual) e feche o compartimento.
Ligue o jogo e remova as cartas de categoria do compartimento. Em seguida, ponha o jogo na mesa e posicione as cartas para que fique de fácil acesso a todos os jogadores. Opção: para grupos grandes, você pode passar o jogo para os jogadores ao invés de deixa-lo no centro da mesa.



VISTA DE BAIXO

COMO JOGAR:

O jogador mais novo começa o jogo, seguido pelo jogador a sua esquerda. O jogador pega uma carta de categoria do monte e escolhe uma das 04 categorias para a rodada.



Jogador escolhe:
O jogador que tirou a carta pode inventar uma categoria que quiser.
Observação: O lado branco/azul tem categorias mais fáceis para jogadores mais novos, e o lado amarelo/vermelho possui categorias mais difíceis.



Para começar a rodada, anuncie a categoria escolhida e aperte o timer no centro da roda.
Depois de apertado o timer você terá 10 segundos para responder com as letras disponíveis (não apertadas). Aperte a letra correspondente à primeira letra da sua resposta (exemplo: se sua resposta for "Tênis" aperte a letra "T"), em seguida aperte o botão do meio para voltar o timer e passe a sua vez para o próximo jogador. As letras apertadas não podem ser usadas novamente na mesma rodada, portanto a dificuldade do jogo vai aumentando a cada resposta.



DICA:

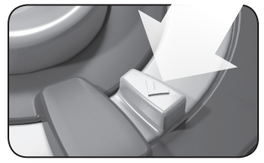
Seja criativo nas respostas para não ficar sem ter o que responder e tente sempre ter uma resposta para a próxima vez que for falar.

ELIMINAÇÃO:

Jogadores são eliminados da rodada se:

- Não responderem até os 10 segundos do timer;
- Falarem uma resposta que não esteja de acordo com a categoria e/ou uma resposta considerada errada (decidido pelos outros jogadores);
- Apertarem uma letra errada.

Quando um jogador é eliminado, o próximo jogador aperta o timer e continua a rodada. A rodada continua até que reste somente um jogador, que deve pegar a carta da rodada. Para começar a próxima rodada pegue uma nova carta e pressione a seta amarela para que todas as letras possam ser pressionadas novamente.



TEMPO EXTRA:

Se todas as letras forem usadas e ainda tiver mais de um jogador na rodada, os jogadores restantes continuam a jogar no tempo extra!

Volte todas as letras e continue o jogo com os jogadores que restaram, mas agora eles devem falar duas respostas para uma categoria nova, usando duas letras diferentes, tudo dentro de 10 segundos.
O último jogador que não for eliminado, ganha as duas cartas para a rodada.

GANHANDO:

Continue o jogo até que um jogador ganhe 03 cartas primeiro. Para partidas mais longas pode ser combinado juntar 4, 5 ou mais cartas para ganhar.