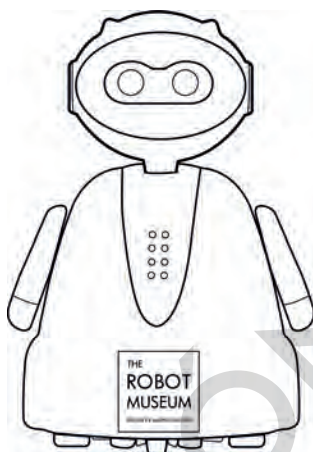


Idade: 5+

MANUAL DE INSTRUÇÕES



THE ROBOTIC **TRACKY** CARD GAME

JUGUETRÓNICA, SL - CIF: B83788414
C/ Alberto Aguilera, 1 - 28015 Madrid - Espanha
Obrigado por adquirir este produto.

Garantia:

www.juguetronica.com/garantia

Serviço Técnico Nacional:

www.juguetronica.com/servicio-tecnico-juguetronica



Fabricado na China

JUGUETRÓNICA[®]
LOS JUGUETES DEL FUTURO, HOY



Obrigado por teres adquirido Tracky, the robotic card game!

Para o utilizares corretamente e garantires a tua segurança, lê o manual de instruções cuidadosamente antes de começares a utilizá-lo e conservá-o para futuras consultas.

	P.
Informações Gerais	3
Advertência:	3
Declaração de conformidade simplificada	3
Avisos e precauções das pilhas	4
Eliminação	4
Conteúdo da caixa	5
Arranque e instalação de pilhas	5
Tipos de cartas	6
Como construir a NAVE DO TRACKY	7
Preparação do jogo	8
MODOS DE JOGO: FreeStyle	9
MODOS DE JOGO: Memory	9
MODOS DE JOGO: Speed	10
MODOS DE JOGO: Speed Level UP	11
MODOS DE JOGO: Herói e Vilão	12
MODOS DE JOGO: Programação Sequencial	12
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	14

1. Tracky é um brinquedo de destreza mental e coordenação para uma ou mais pessoas e também uma mascote robótica.
2. Aconselha-se usá-lo sobre uma superfície lisa para melhorar a jogabilidade. O robô dispõe de dois sensores infravermelhos, com os quais deteta objetos próximos.
3. Se o usares sobre uma mesa ou qualquer outra superfície elevada, procura manter o Tracky afastado das bordas; os sensores fototransístores não detetam desníveis e poderá cair no chão.
4. Tracky é um jogo de precisão para uma ou mais pessoas. Deve jogar-se sobre uma superfície lisa para melhorar a jogabilidade. O Tracky possui dois sensores fototransístores e, graças a isso, mantém a trajetória dentro de uma linha escura.

ADVERTÊNCIA

1. Advertência. Não adequado para crianças menores de 36 meses.
2. Advertência. Não adequado para crianças com menos de três anos.
3. Risco de asfixia. Contém ou pode gerar pequenas partes.
4. Advertência. Apenas para uso doméstico.
5. Não é recomendado para menores de 4 anos.
6. Se a criança colocar a cabeça muito perto das rodas, seu cabelo pode ficar preso.
7. Os materiais de embalagem não são brinquedos.
8. Antes de dar este brinquedo à criança, retire todas as peças, etiquetas e agrafes da embalagem.
9. Para uma melhor jogabilidade, não é recomendável usar o Tracky em exteriores, uma vez que a luz direta do sol pode interferir com o correto funcionamento dos sensores usados para seguir as linhas.
10. Como precaução extra, verifica este brinquedo regularmente para detetar qualquer dano ou sinal de desgaste.

DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE SIMPLIFICADA

Pela presente, JUGUETRONICA S.L. declara que este produto está em conformidade com a Diretiva 2009/48/CE - Segurança dos brinquedos.

O texto completo da declaração de conformidade da UE está disponível no seguinte endereço da Internet: www.juguetronica.com/ce-docs/

ADVERTÊNCIAS E PRECAUÇÕES DAS PILHAS

Precisa de 4 pilhas LR44 inclusas.

Você precisará de uma chave de parafusos Philips pequena para poder abrir a tampa e trocar as pilhas esgotadas.

Recomenda-se a utilização de pilhas alcalinas. · Podem usar-se pilhas recarregáveis. · Não misture pilhas novas com pilhas usadas, nem diferentes tipos de pilhas. · Assegura-te de colocar as pilhas com a polaridade no sentido correcto. · Se uma pilha estiver gasta, deves retirá-la do produto. · Assegura-te de não curto-circuitar os terminais. · Nunca tentes recarregar pilhas não recarregáveis. · Nunca deites as pilhas perto do fogo. Depois de gastas, as pilhas devem ser depositadas num contentor homologado. As pilhas só devem ser substituídas por um adulto.

ELIMINAÇÃO

Para proteger o meio-ambiente, não se deve eliminar o aparelho no final da sua vida útil juntamente com o lixo doméstico.

Pode ser eliminado nos pontos de recolha adequados disponíveis na sua zona. Elimine o aparelho de acordo com a Diretiva europeia sobre resíduos de equipamentos elétricos e eletrónicos (RAEE).

- As baterias usadas, completamente descarregadas, devem ser eliminadas por meio de contentores de recolha devidamente marcados, nos pontos de recolha de resíduos especiais ou através dos distribuidores de equipamentos eletrónicos.

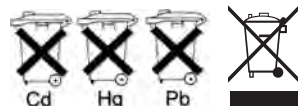
Os utilizadores são obrigados por lei a eliminar as baterias corretamente.

- Estes símbolos encontram-se em baterias que contêm substâncias tóxicas:

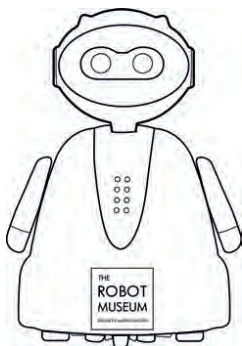
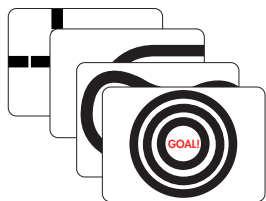
Pb: a pilha contém chumbo.

Cd: a pilha contém cádmio.

Hg: a pilha contém mercúrio.



Para mais informação, entre em contacto com a autoridade municipal competente em matéria de eliminação de resíduos.

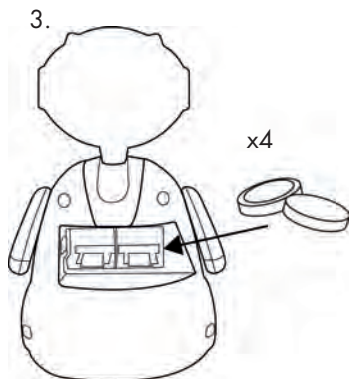
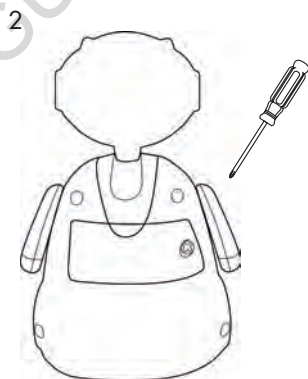
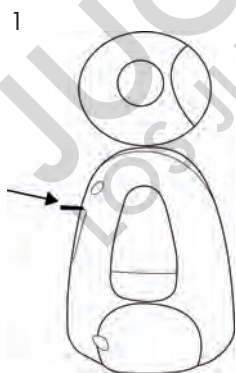


Lista de componentes:

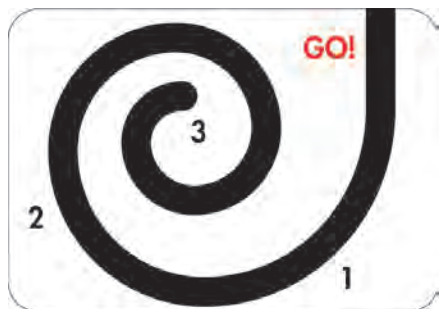
- 1 x Robô Tracky
- 1 x Carta Goal
- 2 x Carta Game Over
- 1 x Carta de início (1,2,3, Go)
- 1 x Meta tridimensional
- 39 x Cartas de percurso

ARRANQUE E INSTALAÇÃO DAS PILHAS

- Se esta for a primeira vez que você vai jogar com o Tracky, remova a faixa de plástico que você vai encontrar saindo do buraco na tampa das pilhas.
- Se as pilhas estiverem esgotadas, desparafuse a tampa na parte de trás do Tracky para acessar o compartimento das pilhas, remova a tampa e insira quatro pilhas-botão, tomando muito cuidado para colocá-las com a polaridade correta, conforme indicado na imagem. Em seguida, feche a tampa novamente e aperte para concluir o processo.



Carta Inicio



Carta de caminho



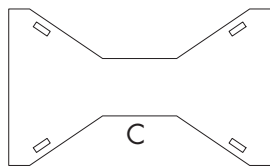
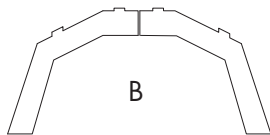
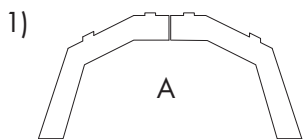
Carta Goal



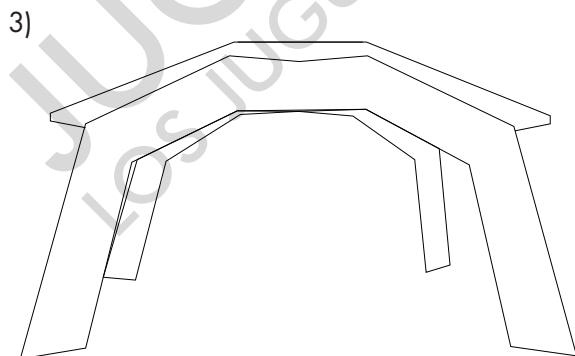
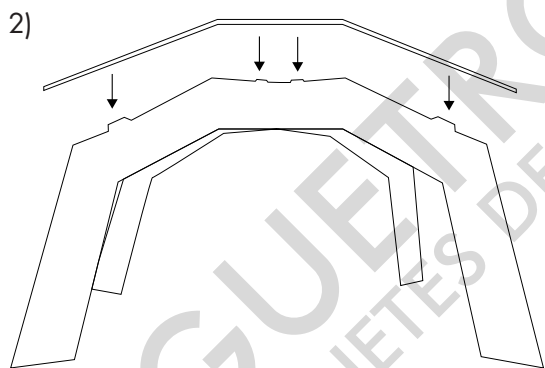
Carta Game Over



COMO CONSTRUIR A NAVE DO TRACKY

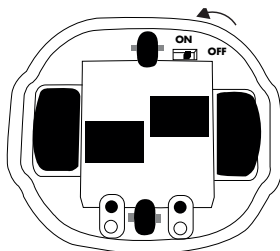


Separe as 3 peças pré-marcadas que compõem o objetivo e jogue fora o excesso de papelão.

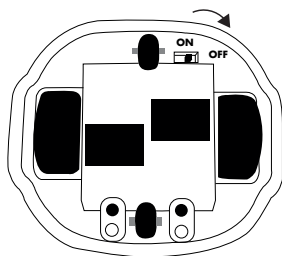


PREPARAÇÃO DO JOGO

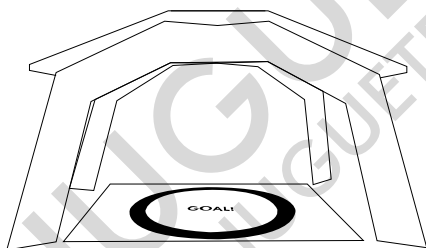
1. Mude a posição para ON na base do Tracky, para que ele seja iniciado.



2. Mude a posição para OFF na base do Tracky para que ele seja desativado.



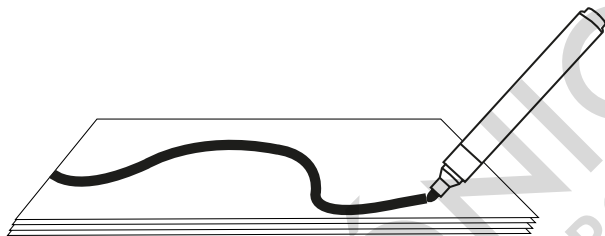
3. Remova o cartão GOAL e coloque o navio de Tracky já montada sobre ele (veja a página 6), como mostra a ilustração.



TRACKY FREESTYLE (JOGO SIMPLES OU MULTIJOGADOR)

Jogo livre para desenvolver a criatividade. Para jogar no Freestyle você não precisa das cartas de jogo, pois o Tracky pode seguir qualquer linha:

- 1- Use uma caneta de ponta de feltro preta para desenhar linhas em uma superfície branca.
- 2- Coloque o Tracky no começo da linha desenhada e você verá como ele vai começar a percorrê-la.
- 3- Crie todas as figuras que quiser e use sua imaginação. O desafio é criar o traço mais longo e mais complicado e fazer com que o Tracky o percorra do início ao fim.



NOTA: Se o Tracky tiver problemas para seguir a linha, talvez não seja espesso o suficiente. Tente uma caneta de ponta mais grossa ou revise a linha para que o traço não seja tão fino.

TRACKY MEMORY (JOGO SIMPLES OU MULTIJOGADOR)

Esta modalidade testa sua agilidade mental e sua memória:

1. Tira as cartas INÍCIO, GOAL e uma de GAME OVER do baralho.
2. Embaralhe as cartas restantes e pegue as 7 primeiras.
3. Coloque as cartas INÍCIO e GOAL em diferentes pontos da sala sem estar muito longe uma do outro. Lembre-se de colocar o navio do Tracky no topo da carta GOAL.
4. Coloque as 7 cartas restantes e a carta GAME OVER viradas para cima.
5. Altere estas 8 cartas de posição e coloque-as correlativamente uma após a outra.
6. Comece o jogo: memorize as cartas por um minuto e vire-as (nas 8 que você colocou, ou seja, todas as cartas que você extraiu do baralho menos INÍCIO e GOAL).
7. Ative o Tracky e coloque-o na carta INÍCIO.
8. Comece a levantar as cartas memorizadas e coloque-as sucessivamente após a carta INÍCIO da forma mais eficiente para fazer com que o Tracky chegue ao GOAL. Mas tenha cuidado! Se você pegar a carta "GAME OVER", o jogo terminará e você terá que começar de novo.
9. Desafie seus amigos para ver quem consegue memorizar mais cartas e, se parecer fácil demais, complique o desafio. Você atreveria-se a jogar com duas cartas GAME OVER? E com 10 cartas em vez de 7?

TRACKY SPEED (JOGO SIMPLES OU MULTIJOGADOR)

Crie suas próprias estratégias para ser o mais rápido o Tracky a seu navio.

1. Coloque as cartas INÍCIO e GOAL nos pontos opostos da sala.
2. Remova as cartas GAME OVER do baralho e embaralhe as restantes.
3. Se o jogo for para mais de um jogador, alternadamente, compre cartas do baralho até que uma das cartas saia de uma linha reta. Este será o que inicia o jogo.
4. Coloque o baralho virado para baixo e dê a cada jogador 8 cartas que ele possa ver, mas ele não deve mostrar ao oponente. Ligue o Tracky e coloque-o na carta INÍCIO.
5. O jogo começa; o jogador que inicia o jogo deve usar sua vez para colocar uma das cartas após a carta INÍCIO e depois sacar uma carta do baralho. O próximo jogador deve fazer o mesmo continuando com a carta que colocou o anterior e assim por diante. Se um jogador esgotar todas as suas cartas e não permanecer no baralho, ele deve coletar a primeira que foi colocada no início do jogo e colocá-la em sua vez.
6. Se apresse para colocar sua carta e ser o único a pegar o Tracky na carta do GOAL. Se Tracky deixar o caminho antes de colocar a carta, o jogador que teve a vez é eliminado. Tracky não espera! Se o jogo tiver mais de dois jogadores, o Tracky deve ser devolvido no início da última carta colocada. O jogo continua ignorando a vez do jogador que foi eliminado.
7. Quando a última carta colocada se aproximar da carta GOAL o suficiente para que não haja espaço para colocar outra carta no meio, o próximo jogador deixará o Tracky chegar ao final do caminho. Se Tracky cruzar o espaço entre as duas cartas e atingir a carta GOAL, o jogador que colocou a última carta será o vencedor. Se, por outro lado, o Tracky sair do circuito, a carta Goal é colocada a uma distância de um palmo do último local e o Tracky é devolvido ao início da última carta colocada. O jogo continua com a rodada seguinte até que um jogador consiga pegar o Tracky na carta GOAL.

TRACKY SPEED LEVEL UP (DOIS JOGADORES)

Jogue a Tracky Speed no modo experto. Apenas para 2 jogadores!

1. Coloque as cartas INÍCIO e GOAL nos pontos opostos da sala.
2. Remova as cartas GAME OVER do baralho e embaralhe as restantes.
3. Tira cartas alternadamente do baralho até que uma das cartas saia de uma linha reta. Esta será o que inicia o jogo. Em seguida, escolha um equipa: azul ou amarelo.
4. Coloque o baralho virado para baixo sem dar cartas. Ligue o Tracky e coloque-o na carta INÍCIO.
5. Aquele que começa a rodada tira uma carta do baralho e a coloca após a carta INÍCIO. Se a linha for apenas preta ou tiver a cor do seu equipamento, coloque-a mas... tenha cuidado! Se a carta for da cor da outra equipe, você deve entregá-la ao seu oponente para que seja ele quem a coloca rapidamente e você terá perdido a sua rodada. Se um jogador colocar uma carta da cor do adversário ou a entregar quando o Tracky estiver se aproximando do final do percurso, ele perde o jogo. Se o Tracky deixar o caminho antes de colocar a carta, o jogador que teve a vez é eliminado.
6. Quando a última carta colocada se aproximar da carta GOAL o suficiente para que não haja espaço para colocar outra carta no meio, o próximo jogador permitirá que o Tracky alcance o final do caminho. Se o Tracky cruzar o espaço entre as duas cartas e atingir a carta GOAL, o jogador que colocou a última carta será o vencedor. Se, por outro lado, o Tracky sair do caminho, a carta Goal é colocada a uma distância de um palmo do último local e o Tracky é devolvido ao início da última carta colocada. O jogo continua com a rodada seguinte até que um jogador consiga pegar o Tracky na carta do GOAL.

MODOS DE JOGO

TRACKY HEROI E VILAO (JOGO PARA DUAS PESSOAS)

Se você é o herói, você levará o Tracky até a nave dele para retornar ao planeta dele. Se você é o vilão, você não permitirá que isso aconteça.

Quem ganhará?

1. Coloque as cartas INÍCIO e GOAL nos pontos opostos da sala.
2. Um dos participantes deve ser aquele que consegue levar o Tracky à carta GOAL (herói), enquanto o outro deve impedi-lo (vilão).
3. Remova as cartas GAME OVER do baralho. O vilão deve escolher 4 cartas do baralho sem que o herói as veja. Depois disso, o herói deve embaralhar o baralho e pegar as primeiras 15 cartas.
4. Inicie o jogo: Ligue o Tracky e coloque-o na carta INÍCIO.
5. O herói estará colocando suas cartas criando um caminho para o Tracky.
6. Mas cuidado, o vilão será capaz de ficar no caminho com qualquer uma das suas quatro cartas sempre que ele quiser! (ele só pode usar cada carta uma vez). Todos devem criar a estratégia perfeita para atingir seu objetivo.

O herói vencerá se conseguir alcançar a carta GOAL.

O vilão vencerá se o herói atingir o GOAL antes que suas 15 cartas acabem.

PROGRAMAÇÃO SEQUENCIAL (JOGO PARA UMA OU DUAS PESSOAS)

Introdução à programação.

Use o baralho para criar um caminho ideal com o menor número de cartas. Você vai conseguir?

1. Coloque 25 cartas viradas para baixo como mostrado na figura (remova a carta Game Over, Goal e Início para este jogo). Estas se tornarão o quadro de programação.



2. Um dos jogadores deve decidir em qual posição do tabuleiro o Tracky deve começar seu caminho e em que posição ele deve terminar.

MODOS DE JOGO

3. O outro jogador deve ir do início ao fim, colocando o número mínimo de cartas. Para fazer isso, escolha no baralho as cartas que você deseja usar e coloque-as em ordem e alinhadas como mostra a imagem:



4. Depois de verificar se tudo está correto, as cartas devem ser colocadas na ordem que foi decidida, como mostra a imagem. Você conseguirá fazer o caminho no mínimo tempo com o número mínimo de cartas? Programe seu percurso e descubra!



RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

1. Se o Tracky não se mover ou tiver anomalias durante a movimentação, as pilhas podem estar esgotadas. Para trocá-las, siga os passos especificados na página 5.
2. Se o Tracky tiver dificuldade em fazer o caminho entre duas cartas, pode ser por dois motivos: por que você está colocando-as muito longe uma da outra ou por que você as sobrepôs e as rodas do Tracky são desviadas quando tropeçam no desnível entre elas.
3. Se o Tracky não reconhecer corretamente o caminho das cartas, certifique-se de que ele não esteja sob a luz solar direta ou exposto a uma fonte de luz poderosa, pois isso pode interferir no funcionamento adequado dos sensores.
4. Se o Tracky não se mover corretamente, desligue-o, coloque-o voltado para baixo e verifique se há algum objeto (fiapos, grãos de areia, sujeira...) entupindo as rodas.
5. Se você desenhar uma linha e o Tracky não a reconhecer, certifique-se de que a superfície esteja completamente branca e que a linha seja grossa o suficiente e de cor escura.

JUGUETRÓNICA
LOS JUGUETES DEL FUTURO, HOY

JUGUETRÓNICA[®]
LOS JUGUETES DEL FUTURO, HOY

JUGUETRÓNICA, SL - CIF: B83788414
C/ Alberto Aguilera, 1 - 28015 Madrid - Espanha
Obrigado por adquirir este produto.

Garantia:

www.juguetronica.com/garantia

Serviço Técnico Nacional:

www.juguetronica.com/servicio-tecnico-juguetronica



Fabricado na China



Extra game options
Formas de juego extra
Formas de jogo extra

www.juguetronica.com/technogames