Adventure Airlines



BUON VIAGGIO Adventure Airlines

IT

AVVIO E DECOLLO



- Avvia i motori spostando il selettore da **0** (spento) a **I** (acceso). Il selettore "Try me" ha solamente scopo espositivo del prodotto sul punto vendita e presenta funzionalità limitate.
- Allacciate le cinture…pronti per il decollo!
- Premi il **tasto verde** per avviare la modalità Esplorazione
- Premi il **tasto rosso** per scansionare il retro di una carta ed avviare la modalità Missione

2Y MODALITÀ ESPLORAZIONE

- Esplora liberamente il mondo e decidi tu la rotta! Visita gli animali e scopri dove vivono, oppure viaggia da un continente all'altro…in meno di 80 giorni!
- Se incontri tutti gli animali o atterri in tutti i continenti, sbloccherai dei simpatici Obiettivi. Gli Obiettivi si azzerano allo spegnimento dei motori dell'aereo.
- Per un atterraggio perfetto, assicurarsi che la cabina di pilotaggio dell'aereo sia sempre in aree dove vi è un solo colore dominante. Evitare le aree dove sono presenti molti colori, come i musi e le zampe degli animali, oppure le spiagge (al confine tra mare e terraferma).
- Per un corretto riconoscimento dell'animale o del continente appoggiare l'aereo per 2 secondi senza muoverlo.



INSEGNA

- I versi degli animali e le musiche tipiche dei continenti. Impara a riconoscere questi suoni e mettiti alla prova nelle Missioni Scoperta
- Come si chiamano gli animali ed i continenti in cui vivono, così sarai pronto a rispondere alle domande nelle Missioni Detective



SCANSIONA UNA CARTA PER AVVIARE LA MODALITÀ MISSIONE

- Pesca una carta dal mazzo e posizionala a faccia in giù. Il numero di stelle sul retro di ciascuna carta indica il livello di difficoltà: **1 stella = molto facile; 4 stelle = molto difficile**.
- Atterra con l'aereo sopra il retro della carta e Cody ti spiegherà di quale missione si tratta. Premi il pulsante **START** (mentre l'aereo è in volo) per confermare e ascoltare gli obiettivi della missione; altrimenti scegli un'altra carta e atterraci sopra con l'aereo.
- Dopo aver premuto **START** per confermare la missione, posiziona l'aereo sul tappeto per giocare la missione.
- Ogni nuova missione comporta un incremento del livello di sfida. È consigliabile passare alla missione successiva solamente dopo che le missioni precedenti sono state tutte affrontate e risolte. Spesso nei successivi livelli, alcune risposte corrette nelle missioni precedente non saranno più ritenute valide.

3Y SCOPERTA



- Ogni volta che scansioni questa carta, potrai affrontare 5 missioni, ciascuna composta da 3 domande
- Sentirai il verso di un animale oppure la musica tipica di un continente. Modifica la rotta e atterra nel luogo dove proviene il suono.
- L'Oceano, il Pinguino, il Coccodrillo e la Tartaruga non sono luoghi dove l'aereo può atterrare nelle Missioni Scoperta

4Y DETECTIVE



- Ogni volta che scansioni questa carta, potrai affrontare 5 missioni, ciascuna composta da 3 domande
- Ogni domanda è diversa dalle altre e può chiedere di trovare un animale, un continente o entrambi
- Per raggiungere un continente è possibile atterrare sia sul continente stesso, sia su un animale che vive in quel continente (ad esempio: Tigre e Panda per l'Asia)

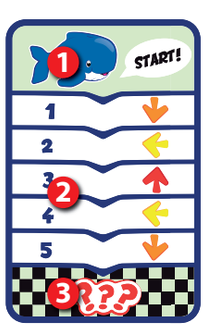
5Y VIAGGIO



- Dopo aver scansionato una carta Missione In viaggio, capovolgere la carta per individuare i 3 obiettivi.
- In queste missioni il bambino impara la Sequenza di azioni, poiché i 3 obiettivi di ciascuna carta devono essere raggiunti nell'ordine corretto.
- Una volta atterrati in un luogo, premere **START** per confermare la posizione e scoprire se è il corretto punto di atterraggio.
- Ad ogni step corrispondente una ed una sola risposta (un animale o un continente). Se è illustrato un animale significa che l'obiettivo è un animale specifico e non il generico continente.

6Y PROGRAMMAZIONE

- In queste missioni si gioca solo con gli animali: un animale da qualche parte nel mondo si sta nascondendo. Tuttavia ha lasciato delle tracce ed è possibile seguirle per scoprire il suo nascondiglio.
- Dopo aver scansionato una carta Missione Programmazione, capovolgere la carta per individuare:
  - L'animale da cui iniziare la ricerca **(1)**
  - Il percorso da seguire, muovendosi a destra/sinistra/avanti/indietro **(2)**
- Al termine del percorso si raggiungerà l'animale misterioso. In questo modo sarà possibile scoprire quale animale si nasconde dietro i "**???**" **(3)**
- Un indizio: per raggiungere l'animale che si nasconde NON si passa mai sopra un altro animale.



COME USARE LE TESSERE PROGRAMMAZIONE

- Le 15 Tessere Programmazione si utilizzano in combinazione con le carte Missione Programmazione. Dopo aver analizzato il percorso da seguire, è consigliabile replicare il percorso disponendo le Tessere Programmazione sul tappeto per individuare l'animale che si sta nascondendo.
- Posizionare la tessera **START** in corrispondenza dell'animale di partenza
- Posizionare le Tessere direzione nelle caselle adiacenti, individuando il percorso da seguire.
- Infine, posizionare la tessera **END** in corrispondenza della fine del percorso, cioè nella casella dove si trova l'animale che si sta nascondendo.
- A questo punto si può replicare con l'aereo il percorso ed arrivare a scansionare l'animale misterioso.



LEGGI I CONSIGLI PER UN VIAGGIO STRAORDINARIO

ENJOY YOUR FLIGHT

Adventure Airlines

EN

START & TAKE OFF!



- Start the engines by moving the selector from **0** (off) to **I** (on). The "Try me" selector is for display purposes only at the point of sale and has limited functionality.
- Fasten your seat belts… ready for take-off!
- Press the **green button** to start the exploration mode
- Press the **red button** to scan the back of a card and enter Mission mode"

2Y EXPLORATION MODE

- Explore the world freely and decide the route! Visit the animals and find out where they live, or travel from one continent to another ... in less than 80 days!
- If you meet all the animals or land on all continents, you will unlock fun achievements. The objectives are reset when the aircraft's engines are turned off.
- For a perfect landing, make sure that the airplane cockpit is always in areas where there is only one dominant color. Avoid areas where there are many colors, such as the muzzles and paws of animals, or the beaches (on the border between the sea and the mainland).
- For correct recognition of the animal or the continent, place the plane for 2 seconds without moving it.



TEACHES

- The sounds of animals and the typical music of the continents. Learn to recognize these sounds and test yourself in the Discovery Missions
- The names of the animals and names of the continents they live in, so you will be ready to answer questions in Detective Missions



SCAN A CARD TO START THE MISSION MODE

- Draw a card from the deck and place it face down. The number of stars on the back of each card indicates the level of difficulty: **1 star = very easy; 4 stars = very difficult**.
- Land with the plane over the back of the card and Cody will explain to you what mission it is. Press the **START** button (while the plane is flying) to confirm and listen to the mission goals; otherwise choose another card and land over it with the plane.
- After pressing **START** to confirm the mission, place the plane on the playmat to begin the mission.
- Each new mission involves an increase in the challenge level. It is advisable to move to the next mission only after the previous missions have all been addressed and resolved. Often in following levels, some correct answers in previous missions will no longer be considered valid.

3Y DISCOVERY



- Each time you scan this card, you will be able to take on 5 missions, each consisting of 3 questions
- You will hear the sound of an animal or the typical music of a continent. Change your course and land where the sound is coming from.
- The Ocean, the Penguin, the Crocodile and the Turtle are not places where the plane can land in the Discovery Missions

4Y DETECTIVE



- Each time you scan this card, you will be able to take on 5 missions, each consisting of 3 questions
- Every question is different from the others and may ask you to find an animal, a continent or both
- To reach a continent it is possible to land both on the continent itself and on an animal that lives in that continent (for example: Tiger and Panda for Asia)

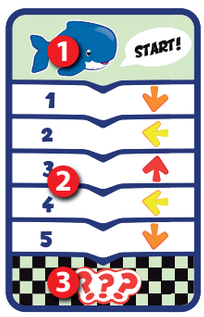
5Y VOYAGE



- After scanning a Voyage Mission card, flip the card over to identify the 3 objectives.
- In these missions the child learns the Sequence of Actions, since the 3 goals of each card must be achieved in the correct order.
- Once landed in a place, press **START** to confirm the position and find out if it is the correct landing point.
- At each step, one and only one answer is valid (an animal or a continent). If an animal is shown, it means that the target is a specific animal and not the generic continent.

6Y NAVIGATION

- In these missions you only play with animals: an animal somewhere in the world is hiding. However, he/she has left traces and it is possible to follow them to discover where they are hiding.
- After scanning a Navigation Mission card, turn the card over to find:
  - The animal to search for **(1)**
  - The path to follow, moving right / left / forward / backward **(2)**
- At the end of the path you will reach the mysterious animal. In this challenge it will be possible to discover which animal is hiding behind the **"???" (3)**
- A clue: to reach the animal that is hiding you NEVER pass over another animal.



HOW TO USE THE PROGRAMMING CARDS

- The 15 Navigation tiles are used in combination with the Navigation Mission cards. After analyzing the path to follow, it is advisable to replicate the path by placing the Navigation tiles on the playmat to identify the animal that is hiding.
- Place the **START** tile in correspondence with the starting animal
- Place the Direction tiles in the adjacent panels, identifying the path to follow.
- Finally, place the **END** tile at the end of the path, i.e. in the panel where the animal that is hiding is located.
- At this point replicate the route with the plane and get to scan the mysterious animal.



READ ADVICE FOR A GREATEST EXPERIENCE

APPRÉCIEZ VOTRE VOL

Adventure Airlines

FR



DEMARRAGE ET DECOLLAGE

Lancez les moteurs en déplaçant le bouton de **0** (désactivé) à **I** (activé). Le sélecteur ""Essayez-moi"" sert uniquement à la présentation sur le point de vente et a des fonctionnalités limitées.

- Attachez vos ceintures de sécurité… prêt à décoller!
- Appuyez sur le **bouton vert** pour démarrer le mode d'exploration
- Appuyez sur le **bouton rouge** pour numériser le dos d'une carte et passer en mode Mission

2Y MODE EXPLORATION

Explorez le monde librement et décidez de l'itinéraire! Rendez visite aux animaux et découvrez où ils vivent, ou voyagez d'un continent à l'autre ... en moins de 80 jours!

- Si vous rencontrez tous les animaux ou atterrissez sur tous les continents, vous débloquerez des fonctionnalités amusantes. Les objectifs sont réinitialisés lorsque les moteurs de l'avion sont éteints.
- Pour un atterrissage parfait, assurez-vous que le cockpit de l'avion soit toujours dans les zones où il n'y a qu'une seule couleur dominante. Évitez les zones où il y a beaucoup de couleurs, comme les museaux et les pattes d'animaux, ou les plages (à la frontière entre la mer et le continent).
- Pour une reconnaissance correcte de l'animal ou du continent, placez l'avion pendant 2 secondes sans le bouger.



APPREND

Les sons des animaux et la musique typique des continents. Apprenez à reconnaître ces sons et testez-vous dans les missions de découverte.

- Comment les animaux et les continents dans lesquels ils vivent sont appelés. Ainsi vous serez prêts à répondre donc prêt à répondre aux questions dans les missions de détective



SCAN LA CARTE POUR COMMENCER LE MODE MISSION

- Piochez une carte du paquet et placez-la sur la face cachée. Le nombre d'étoiles au dos de chaque carte indique le niveau de difficulté: **1 étoile = très facile; 4 étoiles = très difficile.**
- Atterrissez avec l'avion sur le dos de la carte et Cody vous expliquera de quelle mission il s'agit. Appuyez sur le bouton **START** (pendant que l'avion vole) pour confirmer et écouter les objectifs de la mission; sinon choisissez une autre carte et atterrissez dessus avec l'avion.
- Après avoir appuyé sur **START** pour confirmer la mission, placez l'avion sur le tapis de jeu pour commencer la mission.
- Chaque nouvelle mission implique une augmentation du niveau de défi. Il est conseillé de passer à la prochaine mission seulement après que les missions précédentes ont toutes été traitées et résolues. Souvent dans les niveaux suivants, certaines réponses correctes dans les missions précédentes ne seront plus considérées comme valides.

3Y DECOUVERTE



- Chaque fois que vous scannez cette carte, vous pourrez prendre 5 missions, chacune composée de 3 questions
- Vous entendrez le son d'un animal ou la musique typique d'un continent. Changez de cap et atterrissez d'où vient le son.
- L'océan, le pingouin, le crocodile et la tortue ne sont pas des endroits où l'avion peut atterrir dans les missions de découverte

4Y DETECTIVE



- Chaque fois que vous scannez cette carte, vous pourrez prendre 5 missions, chacune composée de 3 questions
- Chaque question est différente des autres et peut demander de trouver un animal, un continent ou les deux
- Pour atteindre un continent, il est possible d'atterrir à la fois sur le continent lui-même et sur un animal qui vit sur ce continent (par exemple: Tiger et Panda pour l'Asie)

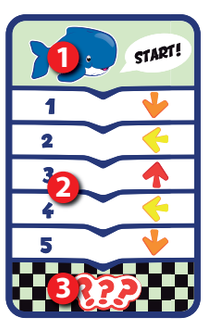
5Y VOYAGE



- Après avoir scanné une carte Mission Voyage, retournez la carte pour identifier les 3 objectifs.
- Dans ces missions, l'enfant apprend les étapes d'actions, car les 3 objectifs de chaque carte doivent être atteints dans le bon ordre.
- Une fois atterri dans un lieu, appuyez sur START pour confirmer la position et savoir s'il s'agit du bon point d'atterrissage.
- A chaque étape correspondant une et une seule réponse (un animal ou un continent). Si un animal est montré, cela signifie que la cible est un animal spécifique et non le continent générique.

6Y NAVIGATION

- Dans ces missions, vous ne jouez qu'avec des animaux: un animal quelque part dans le monde se cache. Cependant, il a laissé des traces et il est possible de les suivre pour découvrir sa cachette.
- Après avoir scanné une carte Mission de navigation, retournez la carte pour trouver:
  - L'animal à partir duquel commencer la recherche **(1)**
  - Le chemin à suivre, se déplaçant à droite / gauche / avant / arrière **(2)**
- À la fin du chemin, vous atteindrez l'animal mystérieux. De cette façon, il sera possible de découvrir quel animal se cache derrière le **"???" (3)**
- Un indice: pour atteindre l'animal qui se cache, ne passez JAMAIS sur un autre animal



COMMENT UTILISERLES CARTES DE PROGRAMMATION

- Les 15 cartes directionnelles sont utilisées en combinaison avec les cartes Mission de navigation. Après avoir analysé le chemin à suivre, il est conseillé de reproduire le chemin en plaçant les cartes directionnelles sur le tapis de jeu pour identifier l'animal qui se cache.
- Placer la carte **START** en correspondance avec l'animal de départ
- Placez les cartes directionnelles dans les panneaux adjacents, en identifiant le chemin à suivre.
- Enfin, placez la carte **FIN** à la fin du chemin, c'est-à-dire dans le panneau où se trouve l'animal qui se cache.
- À ce stade, reproduisez l'itinéraire avec l'avion et scannez l'animal mystérieux.



LISEZ LES CONSEILS POUR UNE EXPÉRIENCE INOUBLIABLE

DISFRUTA TU VUELO

Adventure Airlines

ES



Comienza y Despega!!

Encienda los motores moviendo el selector de **0** (apagado) a **I** (encendido). El selector "Try me" es para fines de visualización sólo en el punto de venta y tiene una funcionalidad limitada.

- Abróchese los cinturones de seguridad... listo para el despegue!
- Pulse el **botón verde** para iniciar el modo de exploración
- Pulse el **botón rojo** para escanear la parte posterior de una tarjeta y entrar en el modo Misión

2Y Modo Exploración

Explora el mundo libremente y decide la ruta! Visite a los animales y descubra dónde viven, o viaje de un continente a otro ... en menos de 80 días!

- Si conoces a todos los animales o aterrizas en todos los continentes, Lograrás grandes y divertidos retos! Los objetivos se restablecen cuando se apagan los motores de la aeronave.
- Para un aterrizaje perfecto, asegúrese de que la cabina del avión esté siempre en áreas donde sólo hay un color dominante. Evite las áreas donde hay muchos colores, como los hocicos y las patas de los animales, o las playas (en la frontera entre el mar y el continente).
- Para el correcto reconocimiento del animal o del continente, coloque el avión durante 2 segundos sin moverlo



ENSEÑA

Los sonidos de los animales y la música típica de los continentes. Aprende a reconocer estos sonidos y a probarte en las Misiones de Descubrimiento

- Cómo se llama a los animales y continentes en los que viven, por lo que estará listo para responder preguntas en Misiones Detective



Scanea una carta para iniciar el Modo Misión

- Escoge una carta y colócala boca abajo. El número de estrellas en la parte posterior de cada carta indica el nivel de dificultad: **1 estrella : muy fácil; 4 estrellas : muy difícil.**
- Aterriza con el avión sobre la parte posterior de la tarjeta y Cody te explicará qué misión es. Pulse el botón **START** (mientras el avión está volando) para confirmar y escuchar los objetivos de la misión; de lo contrario elegir otra carta y aterrizar sobre ella con el avión.
- Después de presionar **START** para confirmar la misión, coloque el avión en el tapete de juego para comenzar la misión.
- Cada nueva misión implica un aumento en el nivel de desafío. Es aconsejable pasar a la siguiente misión sólo después de que las misiones anteriores han sido todas dirigidas y resueltas. A menudo, en los niveles posteriores, algunas respuestas correctas en misiones anteriores ya no se considerarán válidas.

3Y DESCUBRIR



Cada vez que escanees esta carta, podrás asumir 5 misiones, cada una de las que consta de 3 preguntas

- Escucharás el sonido de un animal o la música típica de un continente. Cambia tu curso y la tierra de donde viene el sonido.
- El Océano, el Pingán, el Cocodrilo y la Tortuga no son lugares donde el avión pueda aterrizar en las Misiones del Descubrimiento

4Y DETECTIVE



Cada vez que escanees esta carta, podrás asumir 5 misiones, cada una de las que consta de 3 preguntas

- Cada pregunta es diferente de las otras y puede pedir encontrar un animal, un continente o ambos
- Para llegar a un continente es posible desembarcar tanto en el propio continente como en un animal que vive en ese continente (por ejemplo: Tigre y Panda para Asia)

5Y VIAJE



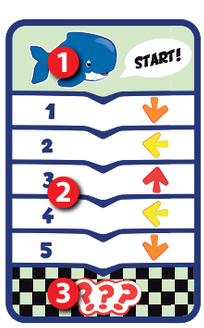
Después de escanear una tarjeta de Misión de Viaje, voltea la tarjeta para identificar los 3 objetivos.

- En estas misiones el niño aprende la Secuencia de Acciones, ya que las 3 metas de cada carta deben lograrse en el orden correcto.
- Una vez aterrizado en un lugar, pulse **START** para confirmar la posición y averiguar si es el punto de aterrizaje correcto.
- En cada paso corresponde una y sólo una respuesta (un animal o un continente). Si se muestra un animal, significa que el objetivo es un animal específico y no el continente genérico.

6Y NAVEGACION

En estas misiones sólo juegas con animales: un animal en algún lugar del mundo se esconde. Sin embargo, ha dejado huellas y es posible seguirlos para descubrir su escondite.

- Después de escanear una tarjeta de Misión de Navegación, gire la tarjeta para encontrar:
  - El animal desde el que iniciar la búsqueda **(1)**
  - El camino a seguir, moviéndose a la derecha / izquierda / hacia adelante / hacia atrás **(2)**
- Al final del camino llegarás al misterioso animal. De esta manera será posible descubrir qué animal se esconde detrás de la **"??? " (3)**
- Una pista: para llegar al animal que se está ocultando NUNCA pases por encima de otro animal



CÓMO UTILIZAR LAS TARJETAS DE PROGRAMACIÓN

Los 15 mosaicos de navegación se utilizan en combinación con las tarjetas de misión de navegación. Después de analizar el camino a seguir, es aconsejable replicar el camino colocando las fichas de navegación en el tapete de juego para identificar al animal que se está ocultando.

- Coloque el azulejo **START** en correspondencia con el animal de partida
- Coloque las teselas Dirección en los paneles adyacentes, identificando la ruta a seguir.
- Finalmente, coloque el azulejo **END** al final del camino, es decir, en el panel donde se encuentra el animal que se está ocultando.
- En este punto replicar la ruta con el avión y llegar a escanear el misterioso animal.



LEE CONSEJOS PARA UNA GRAN EXPERIENCIA

APROVEITE O VOO

Adventure Airlines

PT



COMEÇA & LEVANTA VOO!

- Liga os motores movendo o seletor de **0** (desligado) para **I** (ativado). O seletor "Experimenta-me" é apenas para fins de demonstração no ponto de venda e possui funcionalidades limitadas.
- Aperta o cinto de segurança. Estamos prontos para levantar voo!
- Carrega no **botão verde** para começares com o modo exploração
- Carrega no **botão vermelho** para digitalizar a parte de trás de um cartão e entrar no modo Missão .

2A MODO EXPLORAÇÃO

- Explora o mundo livremente e decide a rota que pretendes! Visita os animais e descobre onde eles vivem, ou viaja de um continente para outro ... em menos de 80 dias!
- Se encontrares todos os animais ou aterrares em todos os continentes, conseguirás desbloquear objetivos engraçados. Os objetivos são redefinidos quando os motores da aeronave são desligados.
- Para uma aterragem perfeita, verifica se o cockpit do avião está sempre em áreas onde existe apenas uma cor dominante. Evita áreas com muitas cores, como focinhos e patas de animais ou praias (na fronteira entre o mar e o continente).
- Para um reconhecimento correto do animal ou do continente, coloca o avião sobre a imagem por 2 segundos sem movê-lo.



ENSINA

- Os sons dos animais e a música típica dos continentes. Aprende a reconhecer esses sons e testa os teus conhecimentos nas Missões Descoberta.
- Como são chamados os animais e os continentes onde vivem. Assim estarás pronto para responder às perguntas das Missões Detetive.



DIGITALIZA O CARTÃO PARA INICIARES O MODO MISSÃO

- Tira um cartão do baralho e coloca-o com a face para baixo. O número de estrelas no verso de cada cartão indica o nível de dificuldade: **1 estrela = muito fácil; 4 estrelas = muito difícil.**
- Aterra com o avião na parte de trás do cartão e o Cody irá explicar qual é a missão. Carrega no botão **START** (enquanto o avião estiver a voar) para confirmares e ouvires os objetivos da missão; caso contrário, escolhe outro cartão e aterra sobre ele com o avião.
- Depois de carregares no **START** para confirmares a missão, coloca o avião no tapete para iniciares a missão.
- Em cada nova missão há um aumento no nível do desafio. É aconselhável passar para a próxima missão somente após as missões anteriores terem sido abordadas e resolvidas. Frequentemente, nos níveis seguintes, algumas respostas corretas em missões anteriores não serão consideradas válidas agora.

3A DESCOBERTA



- Cada vez que digitalizares este cartão, podes realizar 5 missões, cada uma composta por 3 perguntas.
- Vais ouvir o som de um animal ou a música típica de um continente. Muda a rota e aterra no lugar de onde vem o som.
- O Oceano, o Pinguim, o Crocodilo e a Tartaruga não são lugares onde o avião possa pousar nas Missões Descoberta.

4A DETETIVE



- Cada vez que digitalizares este cartão, podes realizar 5 missões, cada uma composta por 3 perguntas.
- Todas as perguntas são diferentes umas das outras e podem pedir para encontrares um animal, um continente ou ambos.
- Para chegares a um continente, é possível aterrares no próprio continente e em um animal que viva nesse continente (por exemplo: O Tigre e o Panda vivem na Ásia.

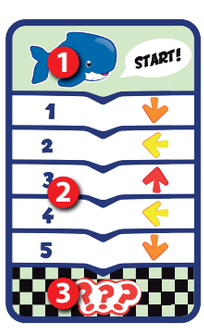
5A VIAGEM



- Depois de digitalizar um cartão Missão Viagem, vira-o para identificares os 3 objetivos.
- Nestas missões, a criança aprende a Sequência das Ações, uma vez que os três objetivos de cada cartão devem ser alcançados na ordem correta.
  Depois de aterrares num lugar, carrega no **START** para confirmares a tua posição e descobrires se é o ponto de aterragem correto.
- Em cada etapa, corresponde uma e apenas uma resposta (um animal ou um continente). Se um animal é mostrado, significa que o alvo é um animal específico e não um continente genérico .

6A NAVEGAÇÃO

- Nestas missões, jogamos apenas com os animais: um animal está escondido em alguma parte do mundo. No entanto, ele deixou vestígios que são possíveis de rastrear para descobrires o seu esconderijo.
- Depois de digitalizares um cartão de Missão de Navegação, vira o cartão para o encontrar:
  - O animal a partir do qual inicias a procura **(1)**
  - O caminho a seguir, movendo para a direita / esquerda / frente / trás **(2)**
- No final do caminho, encontrarás o animal misterioso. Desta forma, será possível descobrires qual o animal está escondido atrás do **" ??? " (3)**
- Uma pista: para encontrares o animal que está escondido, NUNCA podes passar por cima de outro animal.



COMO USAR OS CARTÕES DE PROGRAMAÇÃO

- Os 15 cartões de programação são usados em combinação com os cartões de Missão de Navegação. Após analisares o caminho a seguir, é recomendável replicar o caminho, colocando os cartões de programação no tapete para identificares o animal que está escondido.
- Coloca o cartão **START** em correspondência com o animal inicial.
- Coloca os cartões Direção nos painéis adjacentes, identificando o caminho a seguir.
- Finalmente, coloca o cartão **END** no final do caminho, ou seja, no painel em que o animal escondido está localizado.
- Nesse ponto, replica a rota com o avião e começa a digitalizar o animal misterioso.



LÊ OS CONSELHOS PARA UMA MELHOR EXPERIÊNCIA

GUTEN FLUG

Adventure Airlines

DE



START & ABFLUG!

- Starte den Motor, indem du den Schalter von **0** (aus) auf **I** (ein) stellst. Der Schalter ""Lerne mich kennen"" dient nur zu Anzeigezwecken an der Verkaufsstelle und hat eine eingeschränkte Funktionalität.
- Schnall dich an ... wir sind startklar!
- Drücke die **grüne Taste**, um den Erkundungsmodus zu starten
- Drücke Sie **rote Taste**, um die Rückseite einer Karte zu scannen und in den Missionsmodus zu wechseln.

2Y FREIE EXPLORATION

- Entdecke die Welt und bestimme den Weg! Besuche die Tiere und finde heraus, wo sie leben, oder reise von einem Kontinent zum anderen ... in weniger als 80 Tagen!
- Wenn du alle Tiere triffst oder auf allen Kontinenten landest, erlebst du lustige Errungenschaften. Die Ziele werden zurückgesetzt, wenn die Triebwerke des Flugzeugs ausgeschaltet werden.
- Stelle für eine perfekte Landung sicher, dass sich das Flugzeugcockpit immer in Bereichen befindet, in denen nur eine dominierende Farbe vorhanden ist. Vermeide Gebiete mit vielen Farben, z. B. Maulkörbe und Pfoten von Tieren, oder die Strände (an der Grenze zwischen Meer und Festland).
- Um das Tier oder den Kontinent korrekt zu erkennen, platziere das Flugzeug 2 Sekunden lang, ohne es zu bewegen.



LEHRT

- Die Geräusche von Tieren und traditionelle Musik der Kontinente. Lerne, diese Geräusche zu erkennen und teste dich selbst in der Entdeckungs-Mission
- Wie die Tiere und Kontinente heißen, auf denen sie leben, damit du die Fragen der Entdeckungs-Mission beantworten kannst



SCANNE EINE KARTE, UM DEN MISSIONSMODUS ZU STARTEN

- Ziehe eine Karte aus dem Stapel und lege sie verdeckt ab. Die Anzahl der Sterne auf der Rückseite jeder Karte gibt den Schwierigkeitsgrad an: **1 Stern = sehr leicht; 4 Sterne = sehr schwer**.
- Lande mit dem Flugzeug auf der Rückseite der Karte und Cody erklärt dir, um welche Mission es sich handelt. Drücke die **START-Taste** (während das Flugzeug fliegt), um die Missionsziele zu bestätigen und zu hören. Wähle andernfalls eine andere Karte und lande mit dem Flugzeug darauf.
- Nachdem du die **START-Taste** gedrückt hast, um die Mission zu bestätigen, lege das Flugzeug auf die Spielmatte, um die Mission zu starten.
- Jede neue Mission bringt eine Erhöhung des Herausforderungsniveaus mit sich. Es ist ratsam, erst mit der nächsten Mission fortzufahren, nachdem alle vorherigen Missionen aufgedeckt und gelöst wurden. In späteren Levels werden einige korrekte Antworten in früheren Missionen oft nicht mehr als gültig angesehen.

3Y ENTDECKUNG



- Jedes Mal, wenn du diese Karte scannst, kannst du 5 Missionen mit jeweils 3 Fragen lösen
- Höre dir Tiergeräusche oder die traditionelle Musik eines Kontinents an. Ändere deinen Kurs und lande dort, wo der Sound herkommt.
- Der Ozean, der Pinguin, das Krokodil und die Schildkröte sind keine Orte, an denen das Flugzeug in den Entdeckungsmissionen landen kann.

4Y DETEKTIV



- Jedes Mal, wenn du diese Karte scannst, kannst du 5 Missionen mit jeweils 3 Fragen lösen
- Jede Frage unterscheidet sich von den anderen und kann dazu führen, dass ein Tier, ein Kontinent oder beides gefunden wird
- Um ein Kontinent zu erreichen, ist es möglich, sowohl auf dem Kontinent selbst als auch auf einem Tier zu landen, das auf diesem Kontinent lebt (zum Beispiel: Tiger und Panda für Asien).

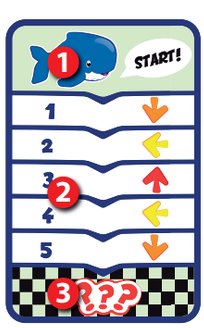
5Y REISE



- Drehe nach dem Scannen einer Reise-Abenteuer-Karte die Karte um, um die 3 Ziele herauszufinden.
- In diesen Missionen lernt das Kind die Reihenfolge von Aktionen, da die 3 Ziele jeder Karte in der richtigen Reihenfolge erreicht werden müssen.
- Sobald du an einem Ort gelandet bist, drücke die **START-Taste**, um die Position zu bestätigen und festzustellen, ob es sich um den richtigen Landepunkt handelt.
- Bei jedem Schritt gibt es nur eine Antwort (ein Tier oder ein Kontinent). Wenn ein Tier gezeigt wird, bedeutet dies, dass das Ziel ein bestimmtes Tier und nicht der generische Kontinent ist.

6Y NAVIGATION

- In diesen Missionen spielst du nur mit Tieren: irgendwo auf der Welt versteckt sich ein Tier. Er hat jedoch Spuren hinterlassen und es ist möglich, ihm zu folgen, um sein Versteck zu entdecken.
- Drehe nach dem Scannen einer Navigations-Mission-Karte die Karte um, um Folgendes zu finden:
  - Das Tier, von dem aus die Suche gestartet werden soll **(1)**
  - Der zu verfolgende Pfad, der sich nach rechts / links / vorwärts / rückwärts bewegt **(2)**
- Am Ende des Weges erreichst du das mysteriöse Tier. Auf diese Weise kannst du herausfinden, welches Tier sich hinter den **"???" (3)** versteckt.
- Ein Hinweis: Um das Tier zu erreichen, das sich versteckt, fliege NIEMALS über ein anderes Tier hinweg.



WIE DU DIE PROGRAMMIERKARTEN NUTZT

- Die 15 Navigationsplättchen werden in Kombination mit den Navigations-Mission-Karte verwendet. Nach der Analyse des zu verfolgenden Pfades wird empfohlen, den Pfad zu replizieren, indem die Navigationsplättchen auf die Spielmatte gelegt werden, um das Tier zu finde, das sich versteckt.
- Lege das **START-Plättchen** auf das Feld vom Starttier
- Lege die Navigationsplättchen in die angrenzenden Felder und gib den Pfad an, dem du folgen möchtest.
- Lege abschließend das **END-plättchen** an das Ende des Pfades, d. H. In das Feld, in dem sich das Tier befindet, das sich versteckt.
- Wiederhole an dieser Stelle die Route mit dem Flugzeug und scanne das mysteriöse Tier.



LESEN SIE DIE RATSCHLÄGE FÜR EIN GROßARTIGES ERLEBNIS

MIŁEGO LOTU

Adventure Airlines

PL



STARTUJEMY!

- Uruchom silniki, przesuwając przełącznik z pozycji **0** (wyłączony) na pozycję **I** (włączony). Włącznik „Wypróbuj mnie" służy wyłącznie do wyświetlania w punkcie sprzedaży i ma ograniczoną funkcjonalność.
- Zapnij pasy bezpieczeństwa… jesteśmy gotowi do startu!
- Naciśnij **zielony przycisk**, aby aby odkrywać świat.
- Naciśnij **czerwony przycisk**, aby zeskanować kartę misji.

2L TRYB ODKRYWANIE ŚWIATA

- Odkrywaj świat swobodnie i sam wybieraj trasę! spotkaj zwierzęta i dowiedz się, gdzie żyją, lub podróżuj z jednego kontynentu na drugi ... w mniej niż 80 dni!
- Gdy spotkasz wszystkie zwierzęta lub odwiedzisz wszystkie kontynenty, odblokujesz zabawną niespodziankę. Cele są resetowane po wyłączeniu silników samolotu.
- Aby idealne wylądować, upewnij się, że kokpit samolotu znajduje się w obszarze, w którym występuje tylko jeden dominujący kolor. Unikaj obszarów, w których występuje wiele kolorów: kagańce i łapy zwierząt lub fragment plaży graniczący z morzem.
- Aby poprawnie rozpoznać zwierzę lub kontynent, umieść samolot na 2 sekundy bez poruszania nim



UCZY

- Naucz się rozpoznawać dźwięki zwierząt i charakterystyczną dla poszczególnych kontynentów muzykę. Sprawdź swoją wiedzę w misjach Odkrycie.
- Naucz się nazw zwierząt i kontynentów, na których żyją, abyś był gotowy odpowiedzieć na pytania w misjach Detektyw



ZESKANUJ KARTĘ, ABY ROZPOCZĄĆ TRYB MISJA

- Weź kartę z talii i połóż ją obrazkiem do dołu. Liczba gwiazdek na odwrocie każdej karty wskazuje poziom trudności: **1 gwiazdka = bardzo łatwy; 4 gwiazdki = bardzo trudny.**
- Wyląduj samolotem na odwrocie karty, a Cody wyjaśni ci, na czym polega misja. Naciśnij przycisk **START** (podczas lotu samolotu), aby potwierdzić misję i wysłuchać jej celów lub wybierz inną kartę i wyląduj nad nią samolotem.
- Po naciśnięciu **START** i potwierdzeniu misji, umieść samolot na planszy, aby rozpocząć misję.
- Każda nowa misja wiąże się ze wzrostem poziomu trudności. Zaleca się przejście do następnej misji dopiero po tym, jak wszystkie poprzednie misje zostaną wypełnione i rozwiązane. Zdarza się, że na różnych kolejnych poziomach gry, niektóre poprawne odpowiedzi z poprzednich misji nie będą uznawane za prawidłowe.

3L MISJA ODKRYCIE



- Za każdym razem, gdy zeskanujesz tę kartę, będziesz mógł podjąć 5 misji, z których każda składa się z 3 pytań
- Usłyszysz dźwięk zwierzęcia lub charakterystyczną dla któregoś kontynentu muzykę. Zmień kurs i wyląduj tam, skąd dochodzi dźwięk.
- Ocean, Pingwin, Krokodyl i Żółw nie są miejscami, w których samolot może wylądować w misjach Odkrycie.

4L MISJA DETEKTYW



- Za każdym razem, gdy zeskanujesz tę kartę, będziesz mógł podjąć 5 misji, z których każda składa się z 3 pytań
- Każde pytanie jest inne i może dotyczyć znalezienia zwierzęcia, kontynentu lub obydwu.
- Aby dotrzeć do kontynentu, można wylądować zarówno na samym kontynencie, jak i na zwierzęciu żyjącym na tym kontynencie (na przykład: tygrys i panda w przypadku Azji).

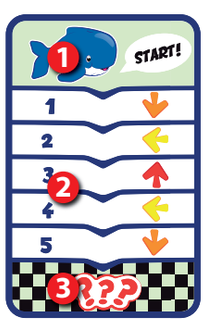
5L MISJA PODRÓŻ



- Po zeskanowaniu karty Misji Podróży, odwróć kartę, aby poznać 3 cele.
- Te misje uczą dziecko sekwencji działań, ponieważ 3 cele każdej karty muszą zostać osiągnięte we właściwej kolejności.
- Po wylądowaniu w miejscu naciśnij **START**, aby potwierdzić pozycję i sprawdzić, czy wylądowałeś we właściwym miejscu.
- Na każdym kroku odpowiadająca jedna i tylko jedna odpowiedź (zwierzę lub kontynent). Jeśli pokazane jest zwierzę, oznacza to, że celem jest określone zwierzę, a nie ogólny kontynent.
- Na każdym kolejnym kroku poprawna jest wyłącznie jedna odpowiedź (zwierzę lub kontynent). Jeśli pokazane jest zwierzę, oznacza to, że celem jest określone zwierzę, a nie ogólny kontynent.

6L MISJA NAWIGACJA

- W tych misjach uczestniczą tylko zwierzęta: Zwierzę ukryło się na jednym z kontynentów. Dzięki pozostawionym śladom, za którymi można podążać, można odkryć jego kryjówkę.
- Po zeskanowaniu karty misji nawigacji obróć ją, aby znaleźć:
  - Zwierzę, od którego należy rozpocząć wyszukiwanie **(1)**
  - Ścieżkę, którą podążysz poruszając się w prawo / w lewo / do przodu / do tyłu **(2)**
- Na końcu ścieżki dotrzesz do tajemniczego zwierzęcia. W ten sposób dowiesz się, które zwierzę ukrywa się za **„???" (3)**
- Wskazówka: aby dotrzeć do ukrywającego się zwierzęcia, NIGDY nie przechodź przez inne zwierzę



JAK KORZYSTAĆ Z KART PROGRAMOWANIA

- 15 płytek nawigacyjnych jest używanych w połączeniu z kartami misji nawigacyjnych. Po przeanalizowaniu ścieżki, którą należy podążać, zaleca się odtworzenie ścieżki poprzez umieszczenie płytek nawigacyjnych na planszy, aby zidentyfikować ukryte zwierzę.
- Umieść kartę **START** zgodnie z rozpoczynającym zwierzęciem.
- Umieść płytki kierunkowe w sąsiednich polach, określając ścieżkę do podążenia.
- Na koniec umieść kartę **END** na końcu ścieżki, czyli w polu, w którym znajduje się ukryte zwierzę.
- Teraz możesz odtworzyć trasę z samolotem i zeskanować tajemnicze zwierzę.



PRZECZYTAJ PORADY, ABY UZYSKAĆ NAJLEPSZE WRAŻENIA