

BACK

FRONT

MODE 4: Gra dowolna

Miksuj swoje ciosy i muzykę! Za każdym razem, gdy uruchomisz czujnik lub złamiesz deskę, usłyszysz dźwięk. Stwórz własną sekwencję ruchów i dźwięków!

1. Naciskaj przycisk MODE, aż usłyszysz „Gra dowolna”.
2. Naciśnij START, usłyszysz „Pokaż mi swoje ruchy”.
3. Nie czekaj, aż zaświeci się czujnik, wykonuj ciosy, aby wydobyć dźwięki. Powtarzaj dźwięki, przerywaj je, łącz je razem w innej kolejności - to STYL WOLNY!

Regulacja poziomu głośności:

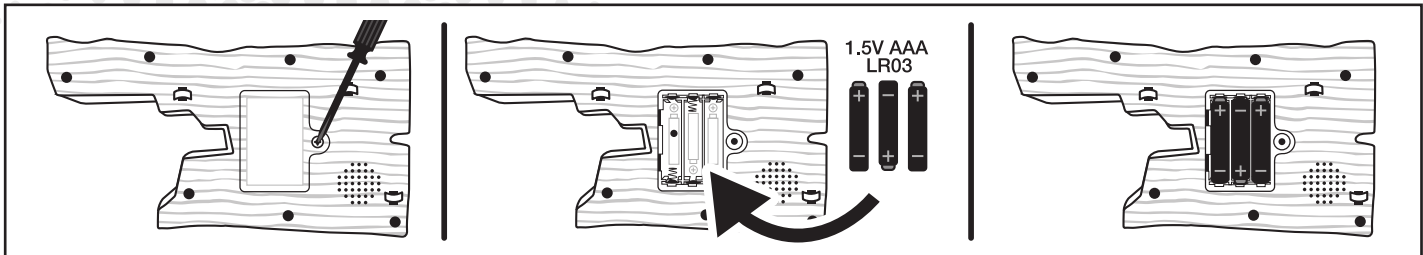
1. Naciskaj przycisk START, aż usłyszysz „Następny poziom”
2. Zetnij górny, środkowy czujnik, aby wybrać jeden z trzech poziomów głośności: ŚREDNI - NISKI - WYSOKI. Domyślnie gra jest ustawiona na poziomie wysokim.

Sprawdzanie wyników:

1. Wybierz tryb, dla którego chcesz usłyszeć najlepszy wynik (NASTĘPNY POZIOM lub TRYB GRA), naciskając MODE.
2. Naciśnij START.
 - a. W trybie NASTĘPNY POZIOM naciśnij prawy, górny czujnik, aby wybrać poziom. Następnie naciśnij lewy, górny przycisk, aby usłyszeć najlepszy wynik dla wybranego poziomu.
 - b. W trybie GRA naciśnij prawy, górny przycisk, aby wybrać poziom trudności, a następnie naciśnij lewy, górny przycisk, aby usłyszeć najlepszy wynik dla tego poziomu.

Reset gry:

Otwórz komorę baterii, wyjmij i wymień baterie. Spowoduje to zresetowanie gry do oryginalnych ustawień. Wszystkie zapisane wyniki zostaną utracone.



Baterie:
Wymiana baterii. Za pomocą śrubokrętu odkręć śrubki zabezpieczające pokrywę przedziału na baterie. Jeżeli w przedziale znajdują się zużyte baterie usuń je. Zainstaluj nowe baterie zachowując prawidłową biegunowość. Zabezpiecz przedział na baterie za pomocą śrubek. Należy używać jedynie baterii zalecanego typu lub równoważnych. Nie należy wkładać różnych typów baterii lub nowych i używanych baterii. Wyjąć baterie, gdy zabawka nie jest w użyciu lub gdy są one zużyte, aby zapobiec wyciekowi elektrolitu. Instalacji i wymiany baterii powinna dokonywać osoba dorosła. Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości zgodnie z oznakowaniem. Zaciśnięcie zasilania nie należy zwracać. Baterie nieprzewidziane do ładowania nie mogą być ładowane! baterie przewidziane do ładowania należy przed ładowaniem wyjąć z zabawki, baterie przewidziane do ładowania mogą być ładowane jedynie pod nadzorem dorosłych. Zawsze przechowuj baterie w miejscach niedostępnych dla dzieci. Nie wyrzucaj zużytych baterii do ognia. Grozi to wybuchem lub wyciekami z baterii.

Wyprodukowano w Chinach.



Ostrzeżenie!
MAŁE CZĘŚCI – RYZYKO UDUSZENIA.
Zestaw nie jest przeznaczony
dla dzieci poniżej 3 roku życia.



dumel®
edukacja inspiracja

Importer:
DUMEL Sp. z o.o.
02-220 Warszawa
ul. Łopuszańska 36/14

tel. 22 843 18 13
biuro@dumel.com.pl
www.dumel.com.pl

WIEK 6+
DLA 1-10 GRACZY

DD 72731

CZY ZOSTANIESZ MISTRZEM?

KŁAM DESKĘ

W ZESTAWIE

- 1x 2-częściowa faniwa deska
- 2x Ramię Stojaka
- 1x Podstawa Stojaka
- 4x Samoprzylepna pianka
- 2x Sznurek
- 1x Instrukcja obsługi

CEL GRY

Atakuj deskę, zadając uderzenia zgodnie z zapalającymi się światełkami. Używaj 4 mocnych ruchów cięcia, uderzenia, przesunięcia i zanurkowania. Jeśli Ci się powiedzie, złamiesz deskę i usłyszysz swój wynik! Wygrywa osoba z najlepszym czasem!

MONTAŻ

MONTAŻ PODSTAWY

1. Nałóż dwie samoprzylepne pianki na spód każdego ramienia stojaka (od wewnątrz, w obszarze w kształcie litery U).
2. Wsuń ramiona stojaka w podstawę.

MONTAŻ DESKI:

1. Zsuń razem dwie części deski.
2. Włóż deskę w stojak, wpasowując ramiona w otwory znajdujące się po bokach deski, aż do momentu napotkania oporu.

UWAGA: Możesz grać przy użyciu stojaka na deskę lub korzystając z pomocy innego gracza, który obiema dłońmi przytrzyma deskę, łąpiąc ją po bokach. Zalecamy jednak, aby w pierwszych kilku rundach korzystać ze stojaka.

OPCJONALNIE: Podczas gry w trybie solo, możesz związać dwa sznurki mocujące z tyłu deski (jak na obrazku). Dzięki temu, po złamaniu deski przemieści się jedynie na odległość długości sznurków.

Zachowaj instrukcję na przyszłość, gdyż zawiera ona ważne informacje.

GRA

RUCHY

Opanuj 4 mocne ruchy, aby złamać deskę.

TNIJ!

Użyj tego ruchu, gdy na górze zaświeci się 1 lub 2 czujniki. Wyprostuj dłoń, kciuk skieruj w górę i wykonaj pionowy ruch w dół w kierunku czujnika. Jeśli zaświeci się jeden czujnik, zetnij go jedną ręką, jeśli zaświecą się dwa czujniki, zetnij je obiema rękami.

UWAGA: Nie musisz naprawdę uderzać deski. Jeśli zbliżysz dłoń, czujnik „odczyta” Twoje działanie. Usłyszysz dźwięk, gdy prawidłowo zetniesz deskę.

PRZESUŃ!

Użyj tego ruchu, gdy zaświecą się wszystkie 3 czujniki na górze. Trzymając dłoń płasko, przesunij ją po wszystkich trzech górnych światłkach we właściwym kierunku (od lewej do prawej lub od prawej do lewej). Usłyszysz dźwięk, gdy przesuniesz ręką prawidłowo.

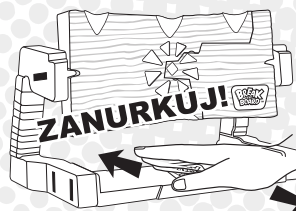
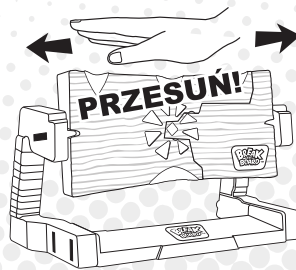
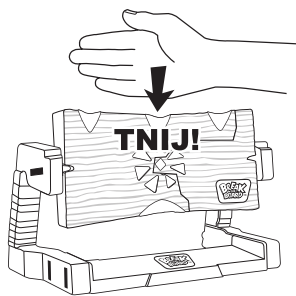
UWAGA: Jeśli deska nie „odczytuje” przesunięcia, zacznij jeszcze raz, lekko dotykając deskę u góry.

ZANURKUJ!

Użyj tego ruchu, gdy zaświeci się dolny czujnik. Trzymając dłoń płasko, przesunij nią pod deską raz do przodu i do tyłu. Gdy wykonasz ruch prawidłowo, usłyszysz dźwięk.

ŁAM DESKĘ!

Użyj tego ruchu, gdy usłyszysz „łam deskę!” Ustaw dłoń pionowo z palcami skierowanymi do góry, a następnie użyj brzegu dłoni, aby złamać deskę. Deska powinna łatwo rozbić się na 2 części. Nie musisz mocno uderzyć w deskę. Gdy uda Ci się ją złamać, Mistrz ogłosi Twój czas. Zsuń oba elementy ze sobą i kontynuuj grę.



WYZWANIA

1. Zsuń ze sobą dwie części deski i umieść ją na stojaku (jeśli go używasz).
2. Z boku deski znajdują się dwa przyciski:
 - Przycisk START (u góry) włącza grę. Najpierw naciśnij ten przycisk.
 - Przycisk MODE (na dole) przełącza między czterema trybami gry:

NASTĘPNY POZIOM

Tryb solo. Dziesięć różnych poziomów z rosnącym poziomem trudności.

TRYB GRY

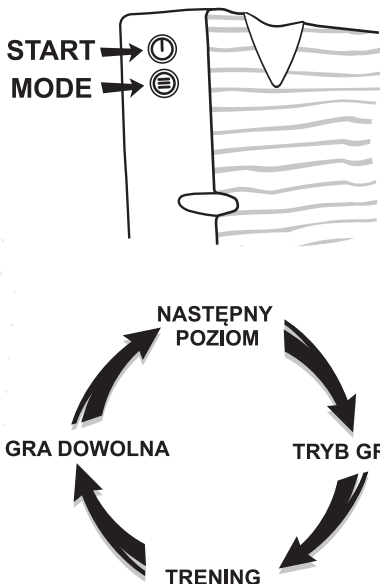
Gra wieloosobowa dla maksymalnie 10 graczy. Trzy poziomy trudności.

TRENING

Tryb ćwiczeń, który pomoże opanować ciosy.

GRA DOWOLNA

Stań się prawdziwym DJ-em! Miksuj dźwięk, stosując własną kombinację ciosów. Dźwięk zabrzmii za każdym razem, gdy trafisz czujnik lub złamiesz deskę.



MODE 1: Następny poziom

Wykonaj wszystkie ruchy tak szybko, jak to możliwe, a następnie złam deskę! Sekwencje ruchów do wykonania będą coraz trudniejsze. Czy potrafisz przejść przez wszystkie 10 poziomów?

1. Naciskaj przycisk MODE, aż usłyszysz „Następny poziom”. Naciśnij START, aby rozpocząć grę.
2. Lampka pod deską zacznie migać. Uderz, aby rozpocząć grę.
3. Gdy czujnik się zaświeci, wykonaj odpowiednie ciosy. Działaj szybko, bo przegrasz!
4. Jeśli prawidłowo wykonasz wszystkie ruchy, pojawi się informacja, abyś złamał deskę. Zapoznaj się ze swoim czasem.
5. Ponownie złóż deskę i umieść ją w stojaku.

6. Naciśnij START, aby rozpocząć poziom 2. Jeśli nie udało Ci się ukończyć poziomu 1, naciśnij START, aby powtórzyć poziom.

UWAGA: Aby uzyskać dostęp do wcześniej ukończonego poziomu, naciskaj przycisk MODE do momentu, aż usłyszysz „Następny poziom”, naciśnij START, a następnie TNIJ prawy, górny czujnik, aby przechodzić między ukończonymi poziomami. ZANURKUJ pod czujnik znajdujący się pod deską, aby rozpocząć.

Wygrana: Spróbuj przejść wszystkie 10 poziomów. Następnie staraj się przejść ponownie przez każdy poziom, aby poprawić swój czas!

MODE 2: Tryb gry

Zmierz się z przyjaciółmi! Podobnie jak w trybie NASTĘPNY POZIOM, wykonaj wszystkie ruchy tak szybko, jak tylko to możliwe, a następnie złam deskę. Gdy inni gracze zrobią to samo, usłyszycie, kto uzyskał najlepszy czas!

1. Naciskaj przycisk MODE, aż usłyszysz "Tryb gry".
2. Naciśnij START. Usłyszysz „Przygotowuje się gracz 1”, ale nie NURKUJ jeszcze pod deskę. Najpierw wybierz liczbę graczy i poziom trudności.
3. Zetnij górny, środkowy czujnik po jednym razie dla każdego dodatkowego gracza. Przykład: jeśli gracz chce 4 graczy, zetnij czujnik jeszcze 3 razy.

UWAGA: Maksymalna liczba graczy jaka może wziąć udział w rozgrywce to 10 osób.

4. Aby wybrać poziom trudności, zetnij prawy, górny czujnik. Do wyboru masz 3 poziomy trudności: ŚREDNI – TRUDNY - ŁATWY.
5. Gdy lampka pod deską zacznie migać, czas na pierwszego gracza.
6. Jeśli pomyślnie wykonasz wszystkie ruchy, dostaniesz informację, aby złamać deskę. Posłuchaj jaki masz czas.
7. Złóż deskę i umieść ją ponownie w stojaku.

8. Naciśnij START, aby kolejny gracz mógł wykonać ciosy.
9. Gdy wszyscy gracze wykonają swoje zadania, Mistrz poda Wam Wasze wyniki i dowiecie się kto wygrał.

Wygrana: Gracz z najlepszym czasem wygrywa i zostaje Mistrzem Karate!

MODE 3: Trening

Użyj tego trybu, aby ćwiczyć ciosy. Światła pozostaną włączone dłużej, abyś mógł skupić się na swojej technice.

1. Naciskaj przycisk MODE, aż usłyszysz „Tryb Treningu”.
2. Naciśnij START. Światło pod deską zacznie migać. ZANURKUJ, aby rozpocząć.
3. Zapalone czujniki oznaczają ich uruchomienie. Skoncentruj się na wykonywaniu ciosów szybko i prawidłowo.
4. Jeśli pomyślnie wykonasz wszystkie ciosy w sekwencji, usłyszysz „Trening został zakończony!”
5. Aby przejść przez trening jeszcze raz, naciśnij ponownie START.