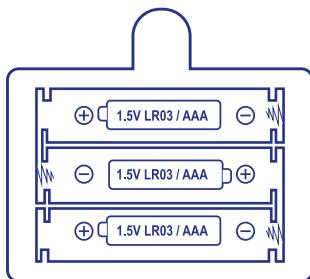


INSTALACJA BATERII:

Ta zabawka korzysta z trzech baterii 1.5V „AAA” (R03). Baterie są zawarte w zestawie. W zabawce znajdują się baterie testowe, przeznaczone jedynie do sprawdzenia działania zabawki w sklepie (nie są to baterie o długiej żywotności). Wymiany baterii może dokonać wyłącznie osoba dorosła. Aby wymienić baterie, otwórz przedział na baterie znajdujący się na spodzie zabawki, używając śrubokręta. Włóż baterie, zwracając uwagę na prawidłową polaryzację (+ i -), wskazaną w przedziale na baterie. Zamknij przedział baterii, zabezpieczając go ponownie śrubką.



Schemat wymiany baterii

WAŻNE INFORMACJE DOTYCZĄCE BATERII:

Aby zapewnić optymalną wydajność, zaleca się korzystanie wyłącznie z baterii alkalicznych. Baterie wielokrotnego ładowania nie są zalecane, ponieważ nie zapewniają one odpowiedniej mocy. Należy używać wyłącznie baterii określonych dla tego produktu. Nie należy mieszać starych i nowych baterii. Nie należy mieszać różnych typów baterii (alkalicznych, standardowych [węglowo-cynkowych] i akumulatorów [niklowo-kadmowych]). Należy zachować ostrożność i przestrzegać właściwej polaryzacji (+ i -) podczas wkładania baterii do zabawki. Zacisków zasilania nie należy zwierać. Jeśli zabawki nie będzie używana przez dłuższy czas, należy wyjąć baterie z zabawki. Nie należy ładować baterii, które nie są akumulatorami. Baterie wielokrotnego ładowania powinny zostać wyjęte z zabawki przed ich naładowaniem. Należy regularnie sprawdzać stan baterii. Zużyte baterie należy usunąć z zabawki. Wymiany baterii może dokonać wyłącznie osoba dorosła. Baterie wielokrotnego ładowania powinny być ładowane wyłącznie przez osobę dorosłą. Nie wyrzucaj zużytych baterii do ognia ani do środowiska naturalnego. Oddaj je do punktu zbiórki lub zakładu recyklingu. Jeśli dźwięki stają się wolniejsze lub zniekształcone, wymień baterie.

ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA:

Aby uniknąć uszkodzenia zabawki, postępuj zgodnie z poniższymi wskazówkami:



- Przechowuj zabawkę w suchym miejscu.
- Trzymaj zabawkę z dala od bezpośredniego światła słonecznego i źródeł ciepła.
- Nie demontuj zabawki w żaden sposób.
- Unikaj uderzeń zabawki o twarde powierzchnie.
- Utrzymuj zabawkę w czystości, przecierając ją za pomocą miękkiej, czystej ściereczki.
- Wymij baterie, jeśli zabawka nie będzie używana przez dłuższy czas.

To urządzenie oznaczone jest symbolem „selektywnej segregacji” odnoszącym się do utylizacji sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Oznacza to, że produkt musi być przetwarzany w ramach systemu selektywnej zbiórki, zgodnie z europejską dyrektywą 2002/96/CE, co pozwala na jego recykling i zmniejszenie wpływu na środowisko. Aby uzyskać więcej informacji, skontaktuj się z lokalną administracją. Produkty elektroniczne, które nie podlegają specjalnej zbiórce, mogą być potencjalnie niebezpieczne dla środowiska i zdrowia publicznego, ponieważ zawierają niebezpieczne substancje.



Ostrzeżenie: Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Ryzyko zadławienia.

Importer:

dumel
edukacja inspiracja

Dumel Sp. z o. o.
02-238 Warszawa, ul. Modułarna 3A

Serwis / Magazyn
05-816 Opacz-Kolonia, ul. Nowa 3

DG 64288

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

Wyprodukowane przez:

zanZoon

©2024 Zanzoon
Zanzoon - 90 rue de Villiers – 92300
Levallois-Perret - France
www.zanzoon.net

INSTRUKCJA OBSŁUGI

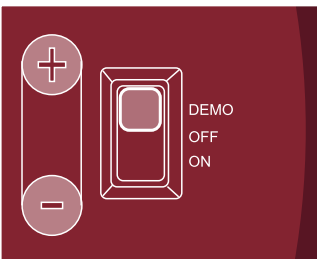
dumel
Discovery

Pojedynek
na
WYZWANIA

300
wyzwań



ROZPOCZĘCIE GRY



Aby zacząć zabawę, ustaw przełącznik znajdujący się pod urządzeniem na pozycję „ON”.
Aby wyłączyć, ustaw przełącznik na pozycję „OFF”.
Jeśli zapomnisz wyłączyć grę, wyłączy się ona automatycznie po 5 minutach bezczynności.

Jeśli chcesz zmienić głośność, możesz nacisnąć przyciski **+** lub **-**, znajdujące się na spodzie zabawki.

DOBRA WIADOMOŚĆ!

Możesz zacząć grać od razu, nawet bez czytania instrukcji!
To prawda! Mistrz gry zajmie się wszystkim: wyjaśni zasady, podliczy punkty, a nawet skomentuje twoją grę. Łatwizna!
Jeśli jednak jesteś miłośnikiem zasad (tak, tacy ludzie nadal istnieją), to śmiało, czytaj dalej. Koniecznie zajrzyj do sekcji **WSKAZÓWKI**, aby poznać kilka porad, których nie dowiesz się od mistrza gry!

JAK TO DZIAŁA?

Naciśnij **zielony przycisk**, aby dodać graczy, lub **czerwony przycisk**, aby ich usunąć. Gdy liczba graczy się zgadza, naciśnij **oba przyciski jednocześnie**. Mistrz gry wybierze gracza numer 1 – naciśnij **zielony przycisk**, aby rozpocząć grę.

CEL GRY

Celem gry jest wykonanie jak największej liczby wyzwań.
Gracz z największą liczbą punktów po pięciu rundach wygrywa!
Liczba punktów zależy od trudności wyzwania, ale ... uważaj!
Niektóre wyzwania mogą sprawić, że to inni gracze zdobędą punkty, a nawet że Ty stracisz swoje!

JAK GRAĆ

Każdy z graczy kręci kołem w ustalonej kolejności. Koło może zatrzymać się na jednej z sześciu kategorii:



CZYNNOŚĆ

Naśladuj, szukaj, ćwicz i wykonuj inne zadania!



PYTANIE O GRACZA

Zobaczmy, jak dobrze znasz innych graczy.



ZAGADKA DŹWIĘKOWA

Posłuchaj dźwięku i pomyśl. Co to takiego?



PRAWDA CZY FAŁSZ

Sprawdź swoją wiedzę i nie daj się zmylić!



ZGADYWANKA

Co kryje się za odpowiedziami?



NIESPODZIANKA

Dobra czy zła niespodzianka...? W tym trybie wszystko może się wydarzyć!

PRZEBIEG ROZGRYWKI:

Kiedy koło zatrzyma się na wybranej kategorii, mistrz gry podaje wyzwanie, które gracz musi wykonać. Jeśli gracz wykonał wyzwanie, naciśnijcie **zielony przycisk**. Jeśli gracz nie wykonał wyzwania, naciśnijcie **czerwony przycisk**.

WSKAZÓWKI

PAUZA: Możesz wstrzymać grę w dowolnym momencie, na przykład po to, by omówić wyzwanie lub zrobić sobie przerwę na przyniesienie czegoś do picia. Aby **wstrzymać grę**, przytrzymaj jednocześnie **zielony i czerwony przycisk** przez 2 sekundy. Aby wznowić grę, naciśnij zielony przycisk.

POWTÓRZENIE PYTANIA: Jeśli chcesz, aby mistrz gry, powtórzył to co powiedział, możesz poprosić o powtórzenie. Aby to zrobić, przytrzymaj zielony przycisk przez 2 sekundy.

WYNIKI: Mistrz gry automatycznie ogłosi wyniki po **trzeciej rundzie**. Wyniki zostaną również podane na końcu gry, zanim zostanie ogłoszony zwycięzca.

POMINIĘCIE INSTRUKCJI: Mistrz gry dba o wszystko, ale jeśli chcesz, możesz pominąć jego instrukcje. Jeśli znasz już zasady i nie musisz ich słuchać ponownie, po prostu naciśnij **zielony przycisk**.

DOGRYWKA: Jeśli kilku graczy kończy Pojedynek na wyzwania z tą samą liczbą punktów, muszą wykonywać kolejne wyzwania, do momentu, aż zostanie tylko jeden zwycięzca.

WYZWANIA: Wszystkie wyzwania muszą zostać wykonane przynajmniej raz, zanim będzie można je powtórzyć. Po wyjęciu z zabawki baterii, pamięć gry zostanie wyczyszczona, a wybór wyzwań stanie się ponownie losowy.