

KAMU DETEKTOR

A JÁTÉK

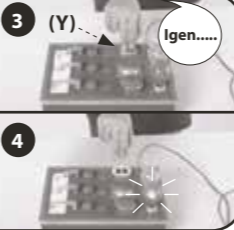
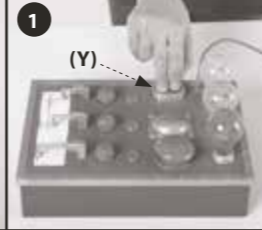
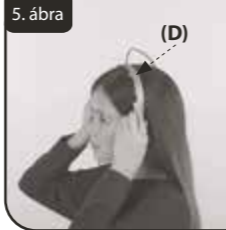
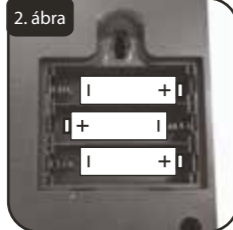
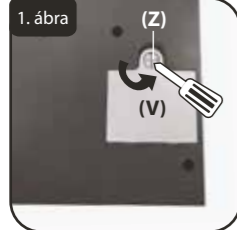
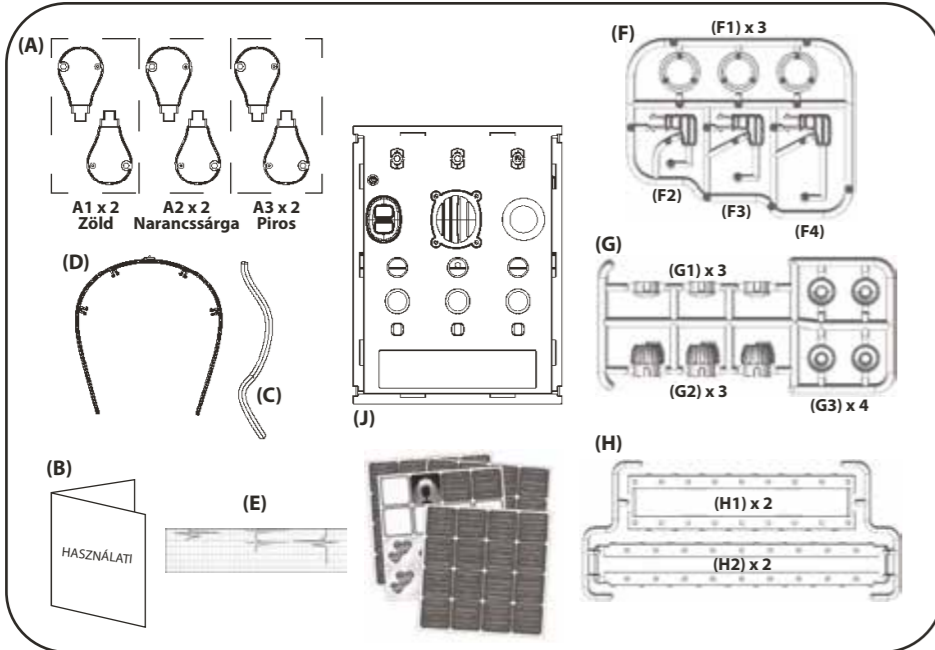
Modell & Hobby TOYS

Magyarországon importálja és forgalmazza:
Modell & Hobby Kft.
1033 Budapest, Szőlőkert u. 4/b,
Tel: 1 431 74 51, www.modellhobby.hu

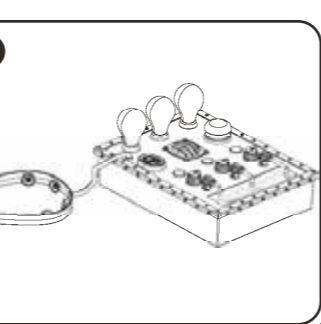
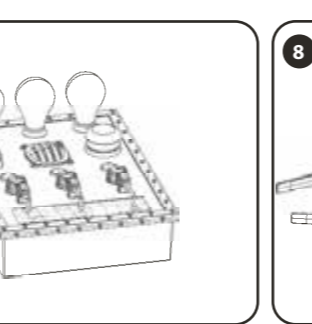
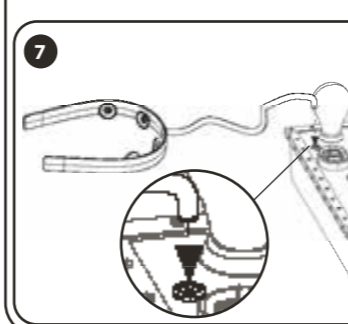
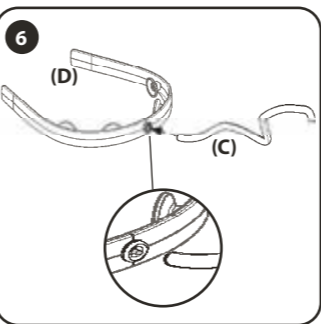
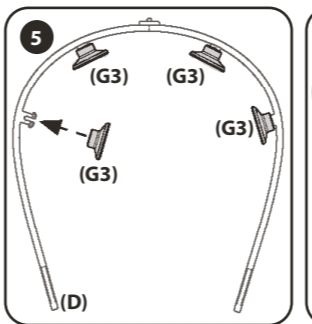
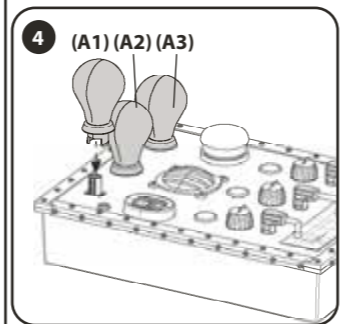
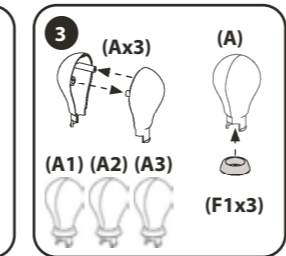
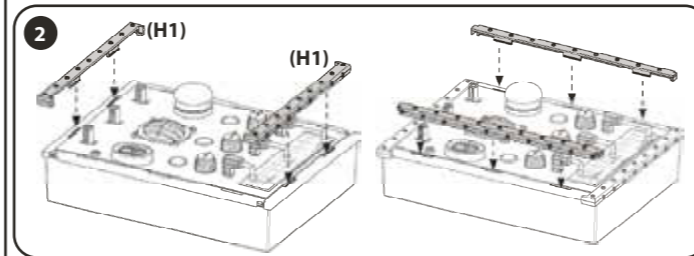
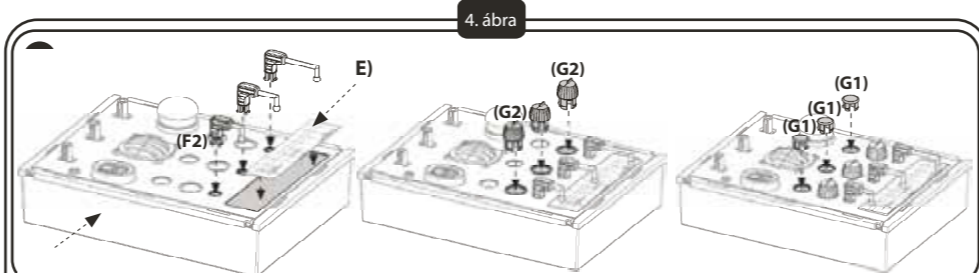
969671M

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

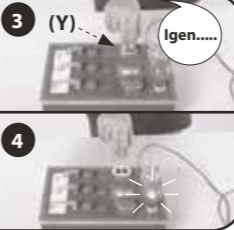
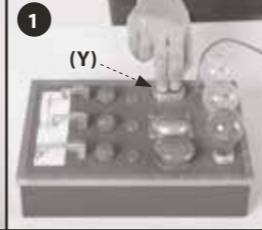
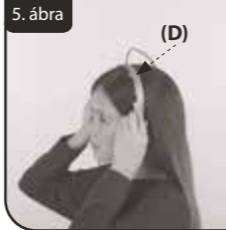
KAMU DETEKTOR



8+



4. ábra



KAMU DETEKTOR

Maradj higgadt, különben a masina lefelül!

A TERMÉK HASZNÁLATÁRA ÉS MŰKÖDTETÉSÉRE

VONATKOZÓ UTASÍTÁSOK
Az IMC TOYS termékeit szigorúan ellenőriztük a gyártás során, hogy garantáljuk gyermekeink örömeit, idõtöltését és biztonságát. Használata és mûködtetése egyszerű. Biztosak vagyunk benne, hogy nagyszerû elfoglaltságot kínálunk a gyermekeknek.

Köszönjük, hogy megvásárolta egyik termékünket. Kérjük látogasson el weboldalunkra, hogy kínálatunkat megtekinthesse.

FONTOS INFORMÁCIÓ FELNŐTTEK FIGYELMÉBE

2-8 évesek részére. 8 éven feljüli játékosoknak ajánlott. A termék egy játék, nem valódi műszer. A játékmód egy vezetőképességgel kapcsolatos algoritmuson alapul. A termék ad választ, és nem képes meghatározni a válasz érvényességét. A termék összeszereléséhez és megfelelő használatához felnőtt felügyelete szükséges és ajánlott. Mielőtt a termékkel gyermekeknek adná, először távolítsa el az összes műanyag rögzítőelemet, húzókat és minden más olyan tárgyat, amely nem a termék része.

AZ ELEMEKRE VONATKOZÓ TUDNIVALÓK

Az elemek cseréje és behelyezése: A termék mûködése 3 LR6 (AA) 1.5V alkáli elemet igényel (nem tartozék). Az elemtartó rekesz (V) a termék alján található (lásd 1. ábra). Egy csavarhúzó segítségével fordítsuk el a biztonsági csavart (Z) egy negyedfordulat az óramutató járásával ellentétes irányban (lásd 1. ábra), hogy kinyithassuk az elemtartó rekeszt. Az elemek behelyezésekor ügyeljünk a helyes polaritásra, lásd az ábrát (2. ábra). Amennyiben az elemek megfelelően lettek behelyezve a készülék hangjelzést ad. Amint ez megtörtént, rájuk vissza az elemtartó rekesz fedelét és fordítsuk vissza a biztonsági csavart az óramutató járásával meg egyező irányban, hogy visszazárjuk. **Figyelem!** Az elemek kezelése és cseréje mindig felnőtt felügyeletevel történjen.

A JÁTEK ÖSSZESZERELÉSE

A játék helyes sorrendben történõ összeállításához kövessük a képes útmutató lépéseit (lásd 4. ábra). A játék tartozékai: 4 iv kártya, 16 kártya ívenként. Távolítsuk el a kártyákat a perforált ívekrõl és rendezzük el azokat a játékszabályoknak megfelelõen. 50 kártya x 10 kérdés / 8 élet kártya / 1 joker / 5 üres kártya, amelyekre tetszés szerinti kérdéseket írhatunk.

A JÁTEK CÉLJA

Légy te az egyetlen játékos, akinek élet kártyája marad! Játék lehetõségek (2-tõl 8 játékosig):
2 játékos (küzdelem szemtöl-szemben) – minden játékos 1 élet kártyát kap (minden játékosnak összesen 2 élete van). A 2-élet és az 1-élet oldalú kártya is felfelé nézzen.
3-4 játékos esetén – minden játékosnak 2 élet kártyát osztunk (minden játékosnak összesen 3 élete van). A 2-élet és az 1-élet oldalú kártya is felfelé nézzen.
5-8 játékos esetén – minden játékosnak 1 élet kártyát osztunk (minden játékosnak összesen 2 élete van). A kártyát úgy rakjuk le, hogy 2-élettel felfelé nézzen.

A játék menete:

A játék menete: A jokert helyezzük az asztal közepére, a kérdést tartalmazó paklit mellé, valamint egy második paklit, amely az összes üres kártyát is tartalmazza, amelyre a játékosok a kérdéseiket írják. A legfölszobált játékos lesz a kérdező. Ez a játékos húz egy kártyát a jokert tartalmazó pakliból majd válaszsa ki, hogy melyik játékos lesz a válaszadó. A választott játékos (válaszadó) tegye fel a fejpántot (D) a fejére (ez nem elengedhetetlen része a játéknak).
A kérdések és válaszok sorrendje az alábbi (lásd 5. ábra):
1. A válaszadó helyezze az ujjait a detektor érzékelõre (Y) (a mûködtetéshez használhatjuk egy kéz vagy mindkét kéz ujjait, az eredemýnt nem fogja befolyásolni).
2. A kérdező megnyomja a gombot (X) és végig lenyomva tartja miközben felteszi a kérdést. Amint befejezte a kérdést, a kérdező elengedi a gombot (X).
3. A válaszadó megválaszolja a kérdést, majd ezután felemeli ujjait a detektor érzékelõirõl (Y).

FONTOS! Amennyiben a megadott sorrendet nem követjük a műszer nem képes megrehabilitálni a számítást, ebben az esetben néha hangjelzés figyelmeztet arra, hogy a kérdés és válaszlás sorrendjét újra kell kezdenünk.

A műszer válasza:
• Zöld lámpa: IGAZ (a válaszadó nem veszít életet)
• Narancssárga lámpa: IDEGES (ismét meg kell választani a kérdést a korábbiakban ismertetett sorrendnek megfelelően, mintha csak egy új kérdés lenne.)
• Piros lámpa: HAZUGSÁG (a válaszadó 1 életet veszít, a kérdező tovább folytatja a kérdéseket azzal a játékosal, akivel szeretné)

A válaszadásor a Kamu Detektor azt fogja vizsgálni, hogy a válaszadó ideges-e vagy igazított. Szóval ne légy ideges, különben a Kamu Detektor felvilágít. Amennyiben a jokert felhasználjuk (lásd a 3. ábrát), akkor a kérdező bármilyen kérdést feltehet, a sajátját vagy a játékos szreplõket. A joker annyiszor használható, ahány-szor csak a játékosok szeretnék.
Azt se feledjük, hogy az üres kártyák arra szolgálnak, hogy tetszõleges kérdéseket tegyünk fel, tegyük õket a játék során használt pakliba.
Amint a játékosok elvesztik az életeiket, kiesnek, és a gyõztes az utolsó olyan játékos, akinek még maradt élete.
Energizatakarékos mód
A termék energiatakarékos és automatikus kikapcsolási rendszert tartalmaz. Ez a műszerrel történõ utolsó érintkezés után 3 perc elteltével aktiválódik. Nyomja meg a (X) gombot a műszer ismételt bekapcsolásához. Célzódó eltávolítani az elemeket a termékbõl, amikor a játék befejezõdött, hogy elkerüljük a termék károsodását, amennyiben hosszabb ideig nem használjuk.
HIBAEHÁRÍTÁS
Amennyiben a fényekben és a hangjelzésekben torzulást észlelünk, az elemek merülnek, cseréljük ki újakra. Amennyiben a készülék lefagy, vegyük ki az elemeket az elemtartó rekeszbõl, majd rakjuk vissza azokat ismét. Amennyiben a készülék nem aktiválódik, amikor az ujjakat az érintkezőkre (Y) helyezzük, nyomjuk meg az ujjakat az érintkezők állapotát függetlenül attól, hogy tiszták-e (lásd a következõ részt).
Ha az említett megoldások egyiké sem mûködik, enyhén nedvesítsük meg ujjainkat vízzel, hogy javítsuk a vezetõképességet és helyezzük újra az érintkezőkre (Y). A mûvelés során ne érintkezzen az érintkezőkhez, és ne nedvesítsük be a terméket (lásd a Tisztítás részt).

A FELELÕS FELHASZNÁLÁSRA ÉS A KÖRNYEZET VÉDELÉRE VONATKOZÓ JAVASLTOK

Vidd el az összes csomagolóanyagot, kartonpapírt, műanyagot stb. a környéken található újrahasznosító gyűjtõhelyre. Ha lehetséges, használj újratölthetõ elemeket. Ne felejtsd el kikapcsolni a játékot, ha befejezted a játékot, és vedd ki az elemeket, ha hosszabb ideig nem használod. Amennyiben már meguntad a játékot és az még mindig mûködik, ne dobd el. Ne feledd, más esetleg még örömmel játszhat vele, találgathatsz olyan szervezettel vagy szövetséggel, akik átveszik.
A termék élettartamának végén nem szabad a hagyományos háztartási hulladékkal ártalmatlanítani. Az elektro-mos és elektronikus berendezések újrahasznosítására szolgáló gyűjtõhelyre kell szállítani. Fentiek csak a játék ilyen jellel megjelölt alkatrészeire vonatkoznak, vagy a termék dokumentációjában ilyen módon megjelöltek.

A játék egyéb komponenseire és a csomagolásra nem vonatkoznak a fent említett utasítások, amelyeket a hatályban lévõ rendszabályok által elõírt módok szerint kell ártalmatlanítani. Ezeket az egyéb komponenseket nem kell leadni az elektronikus és elektronikus berendezések gyűjtõhelyein vagy visszaforgalmai a viszonteladónak egy új termék vásárlása alkalmával. Kérjük, hogy a magánfelhasználók (nem professzionális) a termék helyes ártalmatlanításával kapcsolatos, valamennyi tájékoztatást forduljanak a viszonteladóhoz, a hulladékkezelésre kijelölt közhatalokhoz.

BIZTONSÁGI FIGYELMEZTETÉSEK

- Figyelem. 3 éves kor alatti gyermekeknek nem ajánlott, mert apró alkatrészeket és hosszú zsinórokat tartalmaz.
- Fõjtés veszély. Apró, lenyelhetõ alkatrészeket tartalmaz.
- Kérjük, õrizd meg a csomagolást a késõbbi hivatkozás végett, mert fontos információkat tartalmaz.
- Kérjük vedd figyelembe, hogy a technikai fejlesztések miatt a termék elterhet a képen láthatótól.
- A termék mûködése 3 db LR6 (AA) 1.5V elemet igényel (nem tartozék).
- Az elemeket és akkumulátorokat a helyes polaritásnak megfelelõen illesszük be, ahogy az ábrán látható.
- A lemerült elemeket, akkumulátorokat távolítsuk el a játékbõl; ha ezt nem tesszük meg, a termék károsodhat.
- Ne keverjük a régi és új elemeket.
- Ne keverjük a különbözõ típusú elemeket.
- Csak a gyártó által javasolt, vagy az egyenértékû elemeket használjuk.
- A nem újratölthetõ elemeket ne próbáljuk meg tölteni.
- Ne zárjuk rövidre az elemek kivezetését.
- Az elemek cseréje vagy kezelése mindig felnőtt felügye-lettel történjen.
- Távolítsuk el az elemeket az elemtartó rekeszbõl, amennyiben a terméket hosszabb ideig nem használjuk.
- Ügyeljünk a környezetre, a használt elemeket a kijelölt hulladékgyűjtõ helyekre dobjuk.
- Az újratölthetõ elemeket távolítsuk el töltés elõtt.
- Az újratölthetõ elemek töltését kizárólag felnőtt felügye-lettel végezhetjük.
- A termék jobb teljesítményét biztosítandó alkáli elemek használata javasolt.
- Használat elõtt olvassuk el a használati útmutatót és õrizük meg a késõbbi hivatkozás végett.
- Elektrosztatikus környezetben a termék hibásan mûködhet és újraindítás igényelhet (vegyük ki, majd helyezzük vissza az elemeket).
- Átmeneti elektromágneses környezetben a termék hibásan mûködhet és újraindítás igényelhet (vegyük ki, majd helyezzük vissza az elemeket).
- Távolítsuk el minden olyan elemet, amely a termék szállítása közben rögzítésre és védelmére szolgál, mi-elõtt gyermekeknek adná (múanyagdarabok, címkek, vezeték stb.).

Származási hely: EU



Elemek:

