

BIZTONSÁGI INFORMÁCIÓK AZ AKKUMULÁTORRAL KAPCSOLATBAN

- Az akkumulátorokat felnőtteknek kell kicserélnie.
- A nem újratölthető akkumulátorokat nem szabad újratölteni.
- Az újratölthető elemeket töltés előtt ki kell venni a játékból.
- Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad feltölteni.
- A legjobb teljesítmény érdekében csak az ajánlott elemeket vagy azokkal egyenértékű elemeket szabad használni.
- Az elemeket a megfelelő polaritással kell behelyezni.
- Ne keverje az új és használt elemeket.
- Ne keverje a különböző típusú elemeket.
- A lemerült elemeket el kell távolítani a játékból.
- A tápcsatlakozókat nem szabad rövidre zárni.

TISZTÍTÁS:

- A tisztításhoz törölje át egy ronggyal.
- Ne merítse vízbe.
- Ne használjon kémiai vagy súrolószeres tisztítószeret.



8+

Digitális Forgó Céltábla

Kérjük, olvassa el alaposan a kézikönyvben található összes információt a használati utasításokért.

TARTALOM

- Nerf Digitális Forgó Céltábla (1)



Modell & Hobby
TOYS Importálja és Magyarországon forgalmazza:
Modell & Hobby Kft.
1097, Budapest Könyves
Kálmán Krt. 12. Tel: (1) 431
7451; www.modellhobby.hu

Használata engedélyhez kötött. Gyártó:
Jazwares, LLC, Sunrise, FL 33326, USA
Jazwares, 16A Crane Grove, London, N7 8LE, United Kingdom
Jazwares GmbH, Mina-Rees-Str. 8, 64295 Darmstadt, Germany
www.jazwares.com / www.jazwares.de

A NERF és a kapcsolódó elnevezések a Hasbro védjegye.
©2021 Hasbro. A Hasbro által engedélyezett.

Engedélyezve:



PROBLÉMA?

NE VIDD VISSZA A BOLTBA.
Hívj minket: 1.800.370.1827
(Csak Amerikai felhasználók részére.)

FONTOS:

KÉRJÜK TARTSD MEG EZT A PAPIRT!
FONTOS INFORMÁCIÓKAT TARTALMAZ.

MADE IN CHINA



Védd a környezetet úgy, hogy nem a háztartási hulladékok közé dobod ki ezt a terméket. Keresd meg a környéken található újrahasznosító hatóságot.

FIGYELEM! A játék villogó fényei epilepsziát okozhatnak!

⚠ VIGYÁZAT

NE élj vagy ülj egyik alkatrészére sem a digitális céltáblának.
NE ejtsd le vagy dobod el a digitális céltáblát.
NE tedd ki semmilyen nedvességnek a digitális céltáblát.



FIGYELEM!

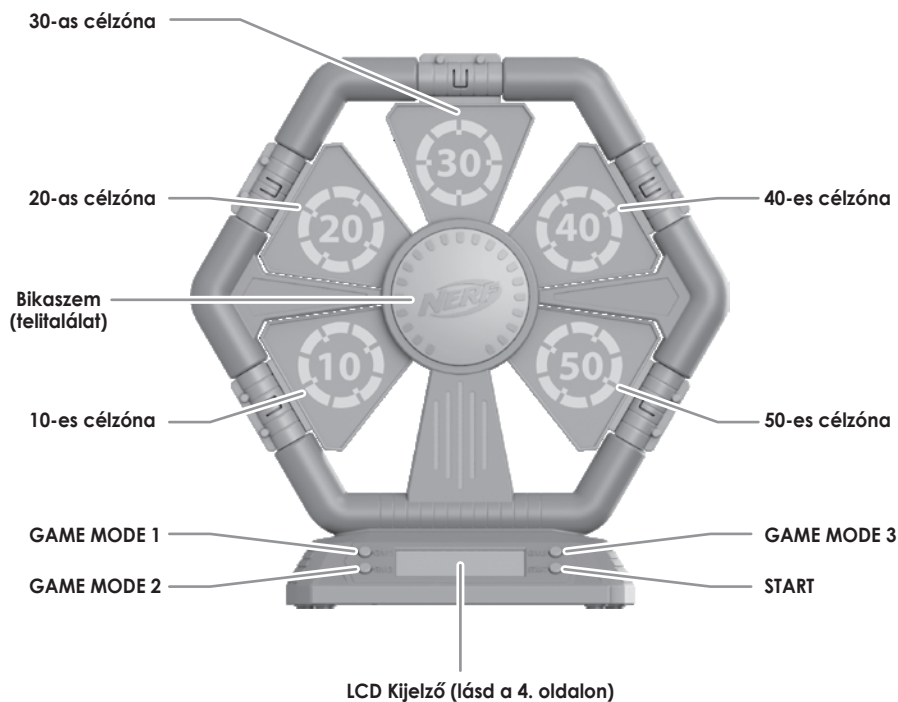
FULLADÁSVESZÉLY! Apró darabokat tartalmaz.
3 éves kor alatt nem alkalmas.

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

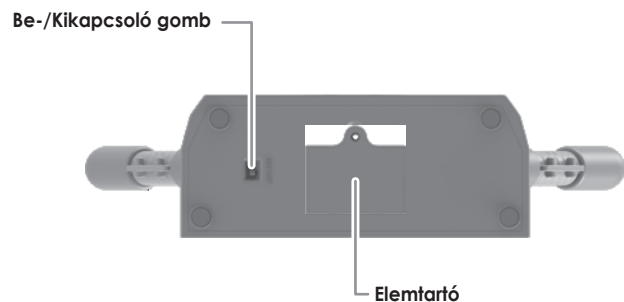


FUNKCIÓK / IRÁNYÍTÁS

ELEJE



ALJA

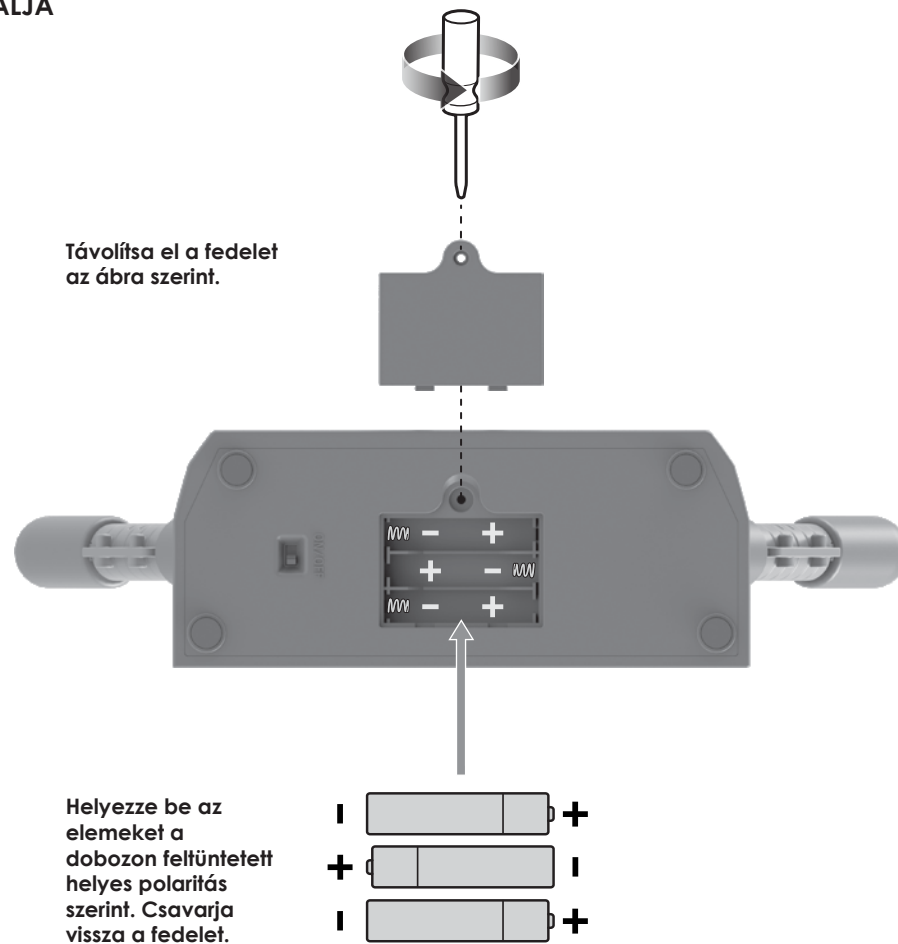


AKKUMULÁTOR TELEPÍTÉSI UTASÍTÁSAI (FELNÖTT VÉGEZZE)

3 x 1,5 V AAA alkáli elemre van szükség (nem tartozék).

1. Állítsa a termék kapcsolóját OFF módba. Használjon csavarhúzó (nem tartozék) a fedél eltávolításához.
2. Vegye ki a régi elemeket, és helyezze be az új 3 X 1,5 V AAA alkáli elemeket a dobozon feltüntetett helyes polaritás szerint. Csavarja vissza a fedelet.
3. A termék funkció aktiválásához állítsa a kapcsolót ON állásba. Állítsa a kapcsolót OFF helyzetbe a kikapcsoláshoz amikor nincs használatban, az akkumulátor élettartamának kitolásának érdekében.

ALJA



HOGYAN JÁTSSZUNK

6 célzóna van:

- (10, 20, 30, 30, 40, 50 pont).
- Nerf logós "bikaszem" - telitalálat (100 pont)

Minden céltábla egyetlen találatot regisztrál.

A játéklehetőségek, valamint a pontszámok és az időzítők az LCD-kijelzőn jelennek meg.

Alvó modell:

A készülék 5 perc inaktivitás után kikapcsol.

A bekapcsoláshoz nyomja meg bármelyik üzemmód gombot.

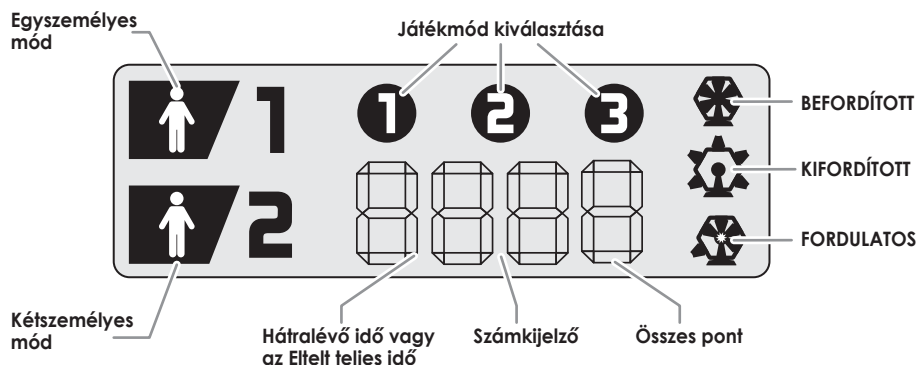
A KÉSZÜLÉK BEKAPCSOLÁSA

Kapcsolja be a készülék alján található be-/kikapcsoló gombbal. Állítsa ON pozícióba a kapcsolót.

Az LCD képernyő bekapcsol, jelezve, hogy a készülék készen áll.

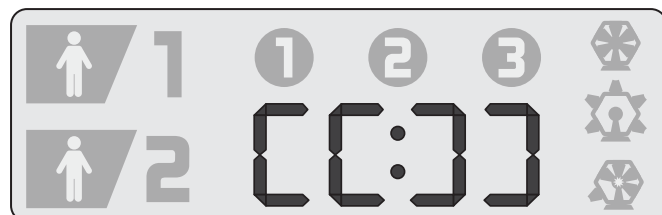
LCD Képernyő

Használja a narancssárga GAME MODE/játékmód gombokat az LCD kijelzőn való navigáláshoz.



CÉLTÁBLA KIJEZŐ ÚJRAINDÍTÁSA

Mielőtt bármilyen játékmód elindulna, a célpontokat vissza kell állítani a kiindulási értékre. Ha a célpontok nem kerülnek visszaállításra, az LCD kijelző így fog kinézni:



A célpontok visszaállítása után megkezdődik a visszaszámlálás.

JÁTEKMÓD 1



BEFORDÍTOTT Játékmód

A céltáblákat a készülék közepe felé kell behajtani és a helyükre rögzíteni. Miután a céltáblák a helyükre kerültek, nyomja meg egyszer a GM1 gombot a 1. JÁTEKMÓD (BEFORDÍTOTT). Az LCD kijelzőn megjelenik a játékmód ikon. Nyomja meg a START gombot a játék megkezdéséhez.

Az LCD kijelző 6 másodpercet fog visszaszámlálni, az utolsó másodpercben a LED villogni fog a bikaszem, hogy a játékos felkészülhessen. Amikor a visszaszámlálás befejeződik, a célpontok készen állnak a játékra.

Ha egy célpontot eltaláltak, annak értéke megszámlálásra kerül, és a LED villogni kezd, jelezve a találatot. Ha mind az 5 célt eltalálta, a bikaszem felvillog, majd 15 másodperc áll rendelkezésre, hogy eltalálja. Ha eltalálja, 100 pont hozzáadódik az összesített pontszámhoz. A játék végeztével az LCD-képernyőn megjelenik a pontszám.

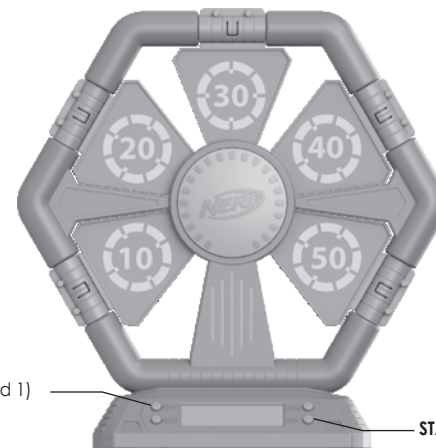
Időzítő funkció:

1 játékos üzemmód: Nincs időkorlát mind az 5 célpont eltalálásához.

2 játékos mód: 1 perces időkorlát mind az 5 célpont eltalálásához.

Kétszemélyes mód

A kétszemélyes módhoz nyomja meg a GM1 gombot 2x gyorsan egymás után. Ezután az Játékmód 1 és a kétszemélyes mód ikonok jelennek meg az LCD-képernyőn. Nyomja meg a START gombot a megerősítéshez, majd az 1-es játékos dob először. Amint az 1-es játékos befejezte a játékot, a készülék értesíti a 2-es játékos, hogy a folytatás előtt állítsa vissza a célpontokat IN pozícióba. Amikor a céltáblák visszaállítása megtörtént, a visszaszámlálás megkezdődik. Amint a 2. játékos befejezte, a készülék mindkét játékos pontszámát megszámlálja, és az LCD kijelzőn megjeleníti a játékos pontszámát és ikonját. Ha mindkét játékos ugyanazt a pontszámot érte el, további kört játszik, hogy kiderüljön, ki lesz a győztes.



GM1 Gomb (Játékmód 1)

START Gomb



KIFORDÍTOTT Játékmód

A céltáblákat ki kell hajtani, ellentétesen az egység közepétől. Miután a céltáblák a helyükre kerültek, nyomja meg egyszer a GM2 gombot, a 2-es játékmód (KIFORDÍTOTT) kiválasztásához. A játékmód ikonja megjelenik a LCD-képernyőn. Nyomja meg a START gombot a játék megkezdéséhez.

Az LCD kijelző 6 másodpercet fog visszaszámolni, az utolsó másodpercben a LED villogni fog a bikaszem helyén, hogy a játékos felkészülhessen. Amikor a visszaszámlálás befejeződik, a célpontok készen állnak a játékra. Amikor egy célt eltaláltak, annak értéke megszámlálásra kerül, és a LED villogni kezd, jelezve a találatot.

Ha mind az 5 célt eltaláltad, a céltábla felvillan és 15 másodperced van, hogy eltaláld a bikaszemet. Ha eltalálsz, 100 pont kerül hozzáadásra az összesített pontszámhoz. A játék végeztével az LCD-képernyőn megjelenik a pontszám.

Időzítő funkció:

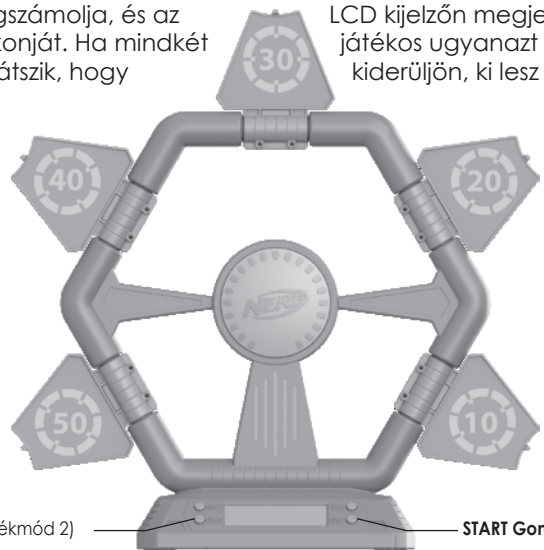
1 játékos üzemmód: Nincs időkorlát az 5 célpont eltalálásához

2 játékos mód: 1 perces időkorlát az 5 célpont eltalálásához.

Kétszemélyes mód

A kétszemélyes módhoz nyomja meg a GM2 gombot 2x gyorsan egymás után. Ezután a Játékmód 2 és a kétszemélyes mód ikonok jelennek meg az LCD-képernyőn. Nyomja meg a START gombot a megerősítéshez, majd az 1-es játékos dob először. Amint az 1-es játékos befejezte a játékot, a készülék értesíti a 2-es játékost, hogy a folytatás előtt állítsa vissza a célpontokat OUT pozícióba. Amikor a céltáblák visszaállítása megtörtént, a visszaszámlálás megkezdődik. Amint a 2. játékos befejezte, a készülék mindkét játékos pontszámát megszámlálja, és az LCD kijelzőn megjeleníti a játékos pontszámát és ikonját. Ha mindkét el, további kört játszik, hogy

LCD kijelzőn megjeleníti a játékos pontszámát és ikonját. Ha mindkét játékos ugyanazt a pontszámot érte el, további kört játszik, hogy kiderüljön, ki lesz a győztes.



FORDULATOS Játékmód

A céltáblákat a készülék közepe felé kell behajtani, és rögzíteni kell a helyére. Miután a céltáblák a helyükre kerültek, nyomja meg egyszer a GM3 gombot a JÁTEKMÓD 3 kiválasztásához. **(FORDULATOS)**. Az LCD-képernyőn megjelenik a játékmód ikon. Nyomja meg a START gombot a játék megkezdéséhez.

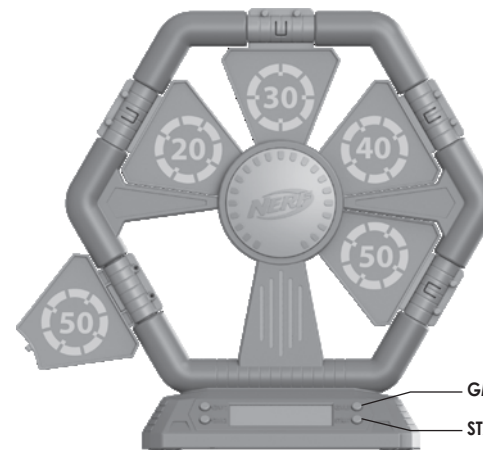
Az LCD kijelző 6 másodpercet számol vissza, az utolsó másodpercben a LED villogni kezd a bikaszemen, hogy a játékos felkészülhessen. Amikor a visszaszámlálás befejeződik, a célpontok készen állnak a játékra.

A játék egy perces visszaszámlálást indít el az LCD-képernyőn. A játékosnak meg kell próbálnia eltalálni a célpontokat számsorrendben. Amint egy célpontot eltalált, a játékos eltalálhatja a bikaszemet, mielőtt megpróbálná eltalálni a számsorrendben következő célt. Váltakozva folytassa a játékot, amíg az összes célt el nem találja. Ha egy célpontot nem számsorrendben talál el, vége a játéknak.

A játék végeztével az LCD-képernyőn megjelenik a pontszám.

Kétszemélyes mód

A kétszemélyes módhoz nyomja meg a GM3 gombot 2x gyorsan egymás után. Ezután a Játékmód 3 és a kétszemélyes mód ikonok jelennek meg az LCD-képernyőn. Nyomja meg a START gombot a megerősítéshez, majd az 1-es játékos dob először. Amint az 1-es játékos befejezte a játékot, a készülék értesíti a 2-es játékost, hogy a folytatás előtt állítsa vissza a célpontokat IN pozícióba. Amikor a céltáblák visszaállítása megtörtént, a visszaszámlálás megkezdődik. Amint a 2. játékos befejezte, a készülék mindkét játékos pontszámát megszámlálja, és az LCD kijelzőn megjeleníti a játékos pontszámát és ikonját. Ha mindkét játékos ugyanazt a pontszámot érte el, további kört játszik, hogy kiderüljön, ki lesz a győztes.



GM3 Gomb (Játékmód 3)

START Gomb