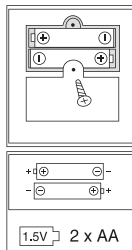




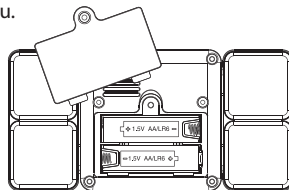
Ostrzeżenia dotyczące baterii

1. Nie należy ładować baterii jednorazowych.
2. Przed rozpoczęciem ładowania akumulatory należy wyjąć z produktu.
3. Podczas ładowania akumulatory powinny znajdować się pod stałym nadzorem osoby dorosłej.
4. Nie należy korzystać jednocześnie z różnych typów baterii oraz baterii nowych i wyczerpanych.
5. Baterie należy wkładać zgodnie z oznaczeniami biegunowości.
6. Wyczerpane baterie należy wyjąć z produktu.
7. Nie należy zwierać złączy zasilania.



Montaż baterii:

1. Otwórz osłonę baterii.
2. Włóż dwie baterie AA (Brak w zestawie) w gniazda zgodnie z oznaczeniami biegunowości.
3. Zamknij osłonę i upewnij się, że jest odpowiednio zabezpieczona.



Ostrzeżenia

1. Produkt przeznaczony jest dla dzieci powyżej trzeciego roku życia.
2. Podczas zabawy dziecko powinno znajdować się pod stałym nadzorem osoby dorosłej.
3. Produkt należy przechowywać w suchym miejscu, gdyż dostęp wilgoci i wody może prowadzić do uszkodzenia elementów elektronicznych.
4. Produkt należy przechowywać z dala od źródeł ciepła i otwartego ognia, gdyż mogą one prowadzić do trwałego uszkodzenia produktu.
5. Przed każdym użyciem należy skontrolować stan produktu. W przypadku stwierdzenia jakichkolwiek nieprawidłowości należy przerwać korzystanie.
6. Nie należy samodzielnie naprawiać ani modyfikować produktu.
7. Po wyjęciu produktu z opakowania wszelkie elementy niebędące jego częścią należy umieścić w odpowiednich pojemnikach na odpady. Foliowe woreczki, opaski zaciskowe i fragmenty taśmy mogą stanowić ryzyko uduszenia.
8. Uszkodzony produkt należy zutylizować zgodnie z lokalną polityką gospodarowania odpadami.
9. Instrukcja oraz opakowanie zawierają ważne informacje, należy więc zachować je na wypadek wystąpienia jakichkolwiek wątpliwości.

RUBIK'S CUBE

FLIP. SLIDE. MATCH

6+
AGES



INSTRUKCJA OBSŁUGI

1. Włącznik

Wciśnij, by włączyć urządzenie lub przytrzymaj przez 3 sekundy, aby je wyłączyć. Uwaga: urządzenie wyłączy się automatycznie, jeśli nie będzie używane przez dłuższy czas.

2. Możesz obracać boczne elementy, aby przewijać tryby gry.

3. Możesz przesunąć boczny element, aby zaakceptować tryb gry.

4. Aby zresetować wszelkie rekordy i zapisane dane, przytrzymaj przycisk urządzenia przez 10 sekund, aż słyszysz słowo „zero”.

Aby zmienić głośność urządzenia obróć jeden z bocznych bloków, aż uruchomiony dotrzesz do trybu dźwięku (białe podświetlenie). Przesuń jeden z bocznych bloków, aby otworzyć ustawienie. Następnie obróć boczny blok, aby wybrać jeden z 4 trybów głośności (Wyciszony > Cichy > Średni > Głośny). Przesuń blok boczny za róg ponownie, aby zaakceptować.

Wyprodukowano w Chinach



UWAGA! Produkt nieprzeznaczony dla dzieci poniżej 3. roku życia. Zawiera małe elementy, które mogą stanowić ryzyko uduszenia.

Tryby gry



Tryb punktowy

Wykonaj 15 ruchów najszybciej jak to możliwe. Po każdym ukończonym połączeniu zmienia się podświetlenie. Aby zatwierdzić ruch, należy obrócić jeden z bocznych elementów. Wynik wyświetlany jest w sekundach.

Tryb poziomów

Pokonaj tyle poziomów, ile tylko dasz radę. Każdy z dwunastu poziomów składa się z 5 ruchów. Aby ukończyć ruch należy dopasować bloki kolorami. Po wykonaniu ruchu, gdy zmienia się podświetlenie, należy pamiętać o odwróceniu bocznego elementu, aby móc przejść dalej. Wynik wyświetlany jest w całkowitej liczbie ruchów.

Tryb pamięci

Zapamiętaj sekwencję, w jakiej zostały podświetlone kwadraciki. Po zakończeniu demonstracji dopasuje je zgodnie z kolorami. Aby wygrać poziom możesz wykonać maksymalnie 8 ruchów. Czekaj na Ciebie 10 poziomów podzielonych na 5 mniejszych wyzwań.

Tryby gry



Tryb dla wielu graczy

Wyzwij swoich przyjaciół na pojedynek! Ustalcie kto zaczyna i kolejne wykonujecie ruchy! Zabawkę należy przekazać dalej, gdy powie ona „pass”. Po wykonaniu wyzwania i ułożeniu wzoru, należy obrócić jeden z bocznych elementów, aby przejść dalej. Wygrywa osoba, która wykonana największą liczbą ruchów. Drugim sposobem na wyłonienie zwycięzcy może być odpadnięcie osoby, podczas ruchu której skończył się czas!

Rozwiązywanie problemów

Głośność jest zbyt duża lub zbyt mała.

Zapoznaj się z informacjami na temat zmiany głośności w instrukcji. Jeśli dalej jest zbyt cicho, wymień baterie.

Zabawka nie rozpoznaje ułożenia bocznych elementów.

Metalowe płytki stykowe mogą być zabrudzone, zakłócając komunikację i rozpoznawanie ułożenia elementów. Wyczyść je miękką ściereczką i środkiem myjącym na bazie alkoholu. Jeśli to nie dało żadnego efektu, wymień baterie.

Podświetlenie miga i jest słabo widoczne.

Wymień baterie.

Punkty zniknęły z pamięci.

Przytrzymanie włącznika przez 10 sekund zresetowało pamięć urządzenia.

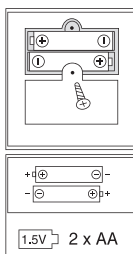
KX3371 Gra zręcznościowa kostka logiczna LED

Producent: KIK Sp. z o. o. Sp. K. Aleja 1000 – Iciea Państwa Polskiego 8, 15 – 111 Białystok



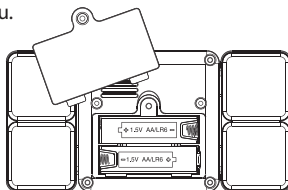
Ostrzeżenia dotyczące baterii

1. Nie należy ładować baterii jednorazowych.
2. Przed rozpoczęciem ładowania akumulatory należy wyjąć z produktu.
3. Podczas ładowania akumulatory powinny znajdować się pod stałym nadzorem osoby dorosłej.
4. Nie należy korzystać jednocześnie z różnych typów baterii oraz baterii nowych i wyczerpanych.
5. Baterie należy wkładać zgodnie z oznaczeniami biegunowości.
6. Wyczerpane baterie należy wyjąć z produktu.
7. Nie należy zwierać złączy zasilania.



Montaż baterii:

1. Otwórz osłonę baterii.
2. Włóż dwie baterie AA (Brak w zestawie) w gniazda zgodnie z oznaczeniami biegunowości.
3. Zamknij osłonę i upewnij się, że jest odpowiednio zabezpieczona.



Ostrzeżenia

1. Produkt przeznaczony jest dla dzieci powyżej trzeciego roku życia.
2. Podczas zabawy dziecko powinno znajdować się pod stałym nadzorem osoby dorosłej.
3. Produkt należy przechowywać w suchym miejscu, gdyż dostęp wilgoci i wody może prowadzić do uszkodzenia elementów elektronicznych.
4. Produkt należy przechowywać z dala od źródeł ciepła i otwartego ognia, gdyż mogą one prowadzić do trwałego uszkodzenia produktu.
5. Przed każdym użyciem należy skontrolować stan produktu. W przypadku stwierdzenia jakichkolwiek nieprawidłowości należy przerwać korzystanie.
6. Nie należy samodzielnie naprawiać ani modyfikować produktu.
7. Po wyjęciu produktu z opakowania wszelkie elementy niebędące jego częścią należy umieścić w odpowiednich pojemnikach na odpady. Foliowe woreczki, opaski zaciskowe i fragmenty taśmy mogą stanowić ryzyko uduszenia.
8. Uszkodzony produkt należy zutylizować zgodnie z lokalną polityką gospodarowania odpadami.
9. Instrukcja oraz opakowanie zawierają ważne informacje, należy więc zachować je na wypadek wystąpienia jakichkolwiek wątpliwości.

RUBIK'S CUBE

FLIP. SLIDE. MATCH

6+
AGES



INSTRUKCJA OBSŁUGI

1. Włącznik

Wciśnij, by włączyć urządzenie lub przytrzymaj przez 3 sekundy, aby je wyłączyć. Uwaga: urządzenie wyłączy się automatycznie, jeśli nie będzie używane przez dłuższy czas.

2. Możesz obracać boczne elementy, aby przewijać tryby gry.

3. Możesz przesunąć boczny element, aby zaakceptować tryb gry.

4. Aby zresetować wszelkie rekordy i zapisane dane, przytrzymaj przycisk urządzenia przez 10 sekund, aż słyszysz słowo „zero”.

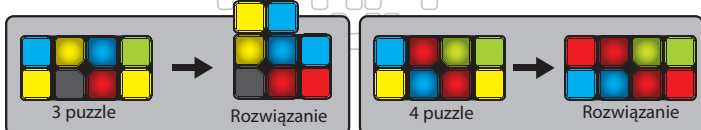
Aby zmienić głośność urządzenia obróć jeden z bocznych bloków, aż uruchomiony dotrzesz do trybu dźwięku (białe podświetlenie). Przesuń jeden z bocznych bloków, aby otworzyć ustawienie. Następnie obróć boczny blok, aby wybrać jeden z 4 trybów głośności (Wyciszony > Cichy > Średni > Głośny). Przesuń blok boczny za róg ponownie, aby zaakceptować.



Wyprodukowano w Chinach

UWAGA! Produkt nieprzeznaczony dla dzieci poniżej 3. roku życia. Zawiera małe elementy, które mogą stanowić ryzyko uduszenia.

Tryby gry



Tryb punktowy

Wykonaj 15 ruchów najszybciej jak to możliwe. Po każdym ukończonym połączeniu zmienia się podświetlenie. Aby zatwierdzić ruch, należy obrócić jeden z bocznych elementów. Wynik wyświetlany jest w sekundach.

Tryb poziomów

Pokonaj tyle poziomów, ile tylko dasz radę. Każdy z dwunastu poziomów składa się z 5 ruchów. Aby ukończyć ruch należy dopasować bloki kolorami. Po wykonaniu ruchu, gdy zmienia się podświetlenie, należy pamiętać o odwróceniu bocznego elementu, aby móc przejść dalej. Wynik wyświetlany jest w całkowitej liczbie ruchów.

Tryb pamięci

Zapamiętaj sekwencję, w jakiej zostały podświetlone kwadraki. Po zakończeniu demonstracji dopasuje je zgodnie z kolorami. Aby wygrać poziom możesz wykonać maksymalnie 8 ruchów. Czeka na Ciebie 10 poziomów podzielonych na 5 mniejszych wyzwań.

Tryby gry



Tryb dla wielu graczy

Wyzwij swoich przyjaciół na pojedynek! Ustalcie kto zaczyna i kolejne wykonujecie ruchy! Zabawkę należy przekazać dalej, gdy powie ona „pass”. Po wykonaniu wyzwania i ułożeniu wzoru, należy obrócić jeden z bocznych elementów, aby przejść dalej. Wygrywa osoba, która wykonana największą liczbę ruchów. Drugim sposobem na wyłonienie zwycięzcy może być odpadnięcie osoby, podczas ruchu której skończył się czas!

Rozwiązywanie problemów

Głośność jest zbyt duża lub zbyt mała.

Zapoznaj się z informacjami na temat zmiany głośności w instrukcji. Jeśli dalej jest zbyt cicho, wymień baterie.

Zabawka nie rozpoznaje ułożenia bocznych elementów.

Metalowe płytki stykowe mogą być zabrudzone, zakłócając komunikację i rozpoznawanie ułożenia elementów. Wyczyść je miękką ściereczką i środkiem myjącym na bazie alkoholu. Jeśli to nie dało żadnego efektu, wymień baterie.

Podświetlenie miga i jest słabo widoczne.

Wymień baterie.

Punkty zniknęły z pamięci.

Przytrzymanie włącznika przez 10 sekund zresetowało pamięć urządzenia.

KX3371 Gra zręcznościowa kostka logiczna LED

Producent: KIK Sp. z o.o. Sp. K. Aleja 1000 – lecia Państwa Polskiego 8, 15 – 111 Białystok