

Szybki start



WŁĄCZNIK

WYBIERZ JEDEN Z TRYBÓW GRY:

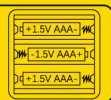
- Kółko i Krzyżyk dla jednego gracza
- Kółko i Krzyżyk dla dwóch graczy
- Memory – gra pamięciowa
- Gra „Uderz Kreta”

Zasady gry w Kółko i Krzyżyk są niezwykle proste i łatwe do nauki, testują pamięć, skupienie oraz strategiczne myślenie.

- Po włączeniu urządzenia naciśnij przycisk, aby wybrać tryb gry.
- Gdy urządzenie nie jest używane przez 3 minuty, automatycznie się wyłącza.

Wersja na baterie:

1. Otwórz osłonę baterii.
2. Włóż trzy baterie AAA zgodnie z oznaczeniami.
3. Zamknij osłonę i upewnij się, że jest odpowiednio zabezpieczona.



Ładowanie: Z produkt nie można korzystać w trakcie ładowania. Podczas ładowania dioda będzie migać na niebiesko. Po zakończonym ładowaniu dioda świecić się będzie stale na czerwono.

Wersja z akumulatorem:

Użyj przewodu USB C do naładowania akumulatora.

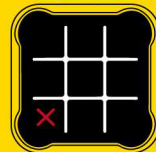


Kółko i Krzyżyk

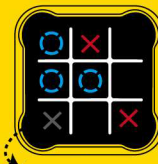
2 osoby | 1 min



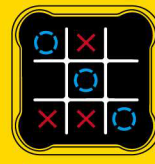
Przygotowanie



Start (X zaczyna)



Eliminowany znak



Przykładowa wygrana

Zasady gry:

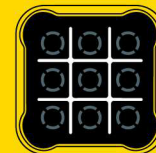
Obie strony na przemian wykonują swój ruch. Osoba zaczynająca jako pierwsza oznacza pola symbolem X, a osoba druga – symbolem O. Wygrywa osoba, która jako pierwsza umieści trzy swoje symbole w jednej linii. Na ekranie może być wyświetlone jedynie SZEŚ symboli, gdy postawiony zostanie kolejny, najstarszy symbol (oznaczony niższym podświetleniem) zgaśnie.

Rozpoczęcie:

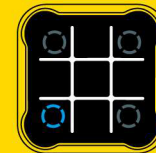
- **Wybierz tryb:** po uruchomieniu urządzenia włączony będzie tryb Kółko i Krzyżyk dla jednego gracza. Wciśnięcie przycisku pozwoli przełączyć w tryb dla dwóch graczy, a ponowne wciśnięcie zmieni tryb na grę Memory.
- **Przebieg:** Po dotknięciu ekranu postawiony zostanie X, następnie urządzenie automatycznie odpowiednio swoim ruchem, stawiając O.
- **Zwycięstwo:** Wygrywa strona, która pierwsza umieści trzy symbol w jednej linii. Gdy gra zostanie zakończona, ekran zacznie migać, a ponowne dotknięcie go zrestartuje grę.

Gra Memory

13 min



Przygotowanie



Początek (Wybór poziomu trudności)



Wybór poziomu



Zaliczone poziomy

Zasady gry Memory:

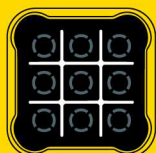
Zapamiętaj wyświetlony wzór i wciśnij go w odpowiedniej kolejności. Gra posiada 9 poziomów trudności z 3 planszami na każdym z nich, co daje łącznie 27 plansz. Prędkość, długość i poziom skomplikowania wzoru będzie różnił się w zależności od wybranego poziomu.

Rozpoczęcie:

- **Przygotowanie:** wciskając przycisk przełącz urządzenie w tryb gry Memory.
- **Zadanie:** na ekranie wyświetlone zostaną wyświetlone symbole, które należy zapamiętać.
- **Odpowiedź:** Zgodnie z wyświetlonym wzorem wciśnij kolejno odpowiednie elementy. W przypadku poprawnej odpowiedzi poziom zostanie zaliczony. W przypadku odpowiedzi błędnej należy powtórzyć poziom.
- **Postęp:** Poprawne odpowiedzenie na trzy zagadki z danego poziomu pozwoli przejść na poziom kolejny.
- **Zakończenie:** po przejściu wszystkich plansz możesz zresetować grę dotykając ekran.

Gra „Uderz Kreta”

1 | 3 min



Przygotowanie



Wybór poziomu



Lista poziomów



Ukończone poziomy

Zasady gry „Uderz Kreta”

Głównym celem gry jest jak najszybsze naciśnięcie podświetlonego elementu. Gra posiada wbudowane 9 poziomów, a każdy z nich różni się prędkością i formą pojawiania się symboli.

Rozpoczęcie:

- **Przygotowanie:** Wciśnij włącznik 4 razy, aby przełączyć w tryb gry „Uderz Kreta”.
- **Zadanie:** Na ekranie wyświetlać się będą symbole, które należy wcisnąć najszybciej jak to możliwe.
- **Reakcja:** W przypadku poprawnego wciśnięcia urządzenie wyda pojedyncze piknięcie, a w przypadku błędnego wciśnięcia – podwójne.
- **Postęp:** zakończenie poziomu pozwoli Ci przejść na poziom wyższy.
- **Zakończenie:** po ukończeniu wszystkich poziomów dotknij ekranu, aby zresetować stan gry.

Parametry techniczne:

- Wiek: 5+
- Tworzywo: ABS, komponenty elektroniczne
- Zasilanie: 3 x bateria AAA lub wbudowany akumulator

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.

KX2994 Kółko krzyżyk gra elektroniczna logiczna tic tac toe konsola przenośna

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

Ostrzeżenia

1. Produkt przeznaczony jest dla dzieci powyżej piątego 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. Produkt należy czyścić przecierając go miękką ściereczką z dodatkiem delikatnego środka myjącego.
6. Przed każdym użyciem należy skontrolować stan produktu. W przypadku stwierdzenia jakichkolwiek nieprawidłowości należy przerwać korzystanie.
7. Nie należy samodzielnie naprawiać ani modyfikować produktu.
8. 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.
9. Uszkodzony produkt należy zutylizować zgodnie z lokalną polityką gospodarowania odpadami.
10. Instrukcja oraz opakowanie zawierają ważne informacje, należy więc zachować je na wypadek wystąpienia jakichkolwiek wątpliwości.



Uwaga:

Produkt zawiera małe elementy, należy więc przechowywać go poza zasięgiem dzieci poniżej trzeciego roku życia.

Fun-Tic-Tac-Toe



Instrukcja obsługi

Zdjęcia i rysunki stanowią jedynie podgląd i mogą różnić się od rzeczywistego produktu.