

POGROMCY ROBOTÓW

MISJA SPECJALNA

ZASADY GRY



7+



1 - 6 graczy



Czas trwania: 15 minut



CEL MISJI

Znajdź właściwego robota sam lub z zespołem. Agentka przekaże Ci niezbędne wskazówki!

Rozwiąż łamigłówki, które znajdziesz na drugiej stronie karty z robotem.

Działaj szybko, czas ucieka! Zegar odmierza 6 minut.

ZANIM ZACZNIESZ

- Rozłóż karty, tak, aby widać było ilustracje z robotami.
- Wszystkie wskazówki usłyszysz po włączeniu krótkofalówki. Żeby wydawać polecenia, wciśnij i przytrzymaj czerwony przycisk po lewej stronie. Puść przycisk, by usłyszeć odpowiedź.
- Aby włączyć krótkofalówkę, przekręć pokrętło, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Możesz nim również regulować głośność.

Zaczynamy! Misję możesz rozpocząć nawet bez czytania instrukcji. Szef Operacji i Agentka udzieli Ci niezbędnych informacji przez krótkofalówkę!



ROZWÓJ MISJI

1 Odliczanie rozpoczęte! Słuchaj uważnie wskazówek, które dostajesz. Umożliwią Ci one zidentyfikowanie właściwego robota. W zależności od poziomu trudności, możesz otrzymać kilka wskazówek jednocześnie.

2 Gdy już znalazłeś odpowiedniego robota musisz go dezaktywować. Na odwrocie karty znajdziesz 3 łamigłówki. Po rozwiązaniu każdej z nich, zamelduj Agentce, jaki kabelek powinna przeciąć. Nie zwlekaj zbyt długo, zegar tyka!

3 Dobra robota! Rozwiązałeś łamigłówki i dezaktywowałeś szalonego robota! Gotowy na kolejną misję? Powiedz TAK lub NIE. Jeśli powiesz NIE lub jeśli nie odpowiesz, gra wyłączy się sama i zapamięta osiągnięty poziom. Jeśli chcesz zagrać ponownie, włącz krótkofalówkę.



POZIOMY TRUDNOŚCI

Gra ma aż 9 poziomów trudności. Każdy z nich musisz odblokować wykonując poszczególne misje. Na początku misji cyfrowy wyświetlacz pokaże Ci aktualny poziom trudności.

Aby odblokować kolejny poziom, musisz ukończyć 2 misje pod rząd. Uważaj! Wystarczy jedno niepowodzenie, aby cofnąć się o poziom w dół.



Dobra wiadomość! Nie martw się, gdy krótkofalówka jest wyłączona lub gdy wymieniasz baterię - poziom się nie resetują. Następną misję zaczniesz od poziomu, który udało Ci się osiągnąć podczas poprzedniej zabawy.

Możesz wrócić na dowolny odblokowany poziom, wciskając raz przycisk z tyłu krótkofalówki. Naciśnij go ponownie, aby zmienić poziom. Jeśli wybrałeś już poziom, poczekaj kilka sekund, aż gra się uruchomi.



Przykład: Masz odblokowanych 5 poziomów, ale będziesz grał w drużynie z młodszym kolegą. Aby wdrożyć go w grę, przejdź na niższy poziom, wciskając przycisk z tyłu. Wybierz poziom i razem przejdźcie przez misję. Dotyczy to tylko poziomów od 1 do 5.

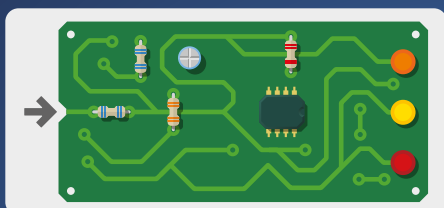
Porada: Przycisk do zmiany poziomu jest lekko ukryty. Aby go wcisnąć, użyj np. długopisu.

Ważne: Zmiany poziomu możesz dokonać podczas wydawania instrukcji na początku gry, ale przed rozpoczęciem odliczania czasu.

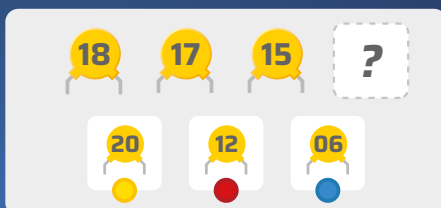
ŁAMIGŁÓWKI

Zagadki znajdują się na odwrocie kart z robotami. Są to typowe łamigłówki logiczne. Jeśli grasz sam, możesz liczyć tylko na siebie. Jeśli gracie drużynowo, wybierzcie specjalistów w danej dziedzinie. Jeśli to konieczne, użyj kartki i długopisu.

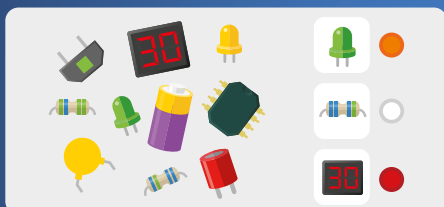
Oto kilka wskazówek:



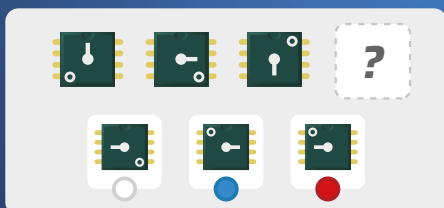
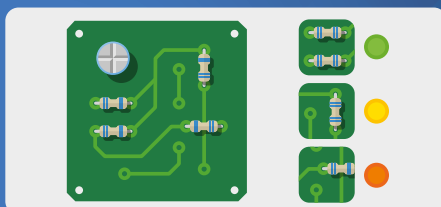
Komponenty tworzą ścieżki. Musisz odnaleźć drogę, która poprowadzi Cię do odpowiedniego koloru. Poruszaj się tylko po liniach i nie zmieniaj kierunku.



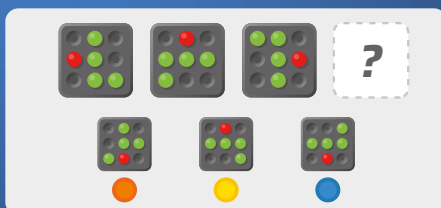
Dodaj, odejmij lub pomnóż. Uważaj, czasami musisz wykonać kilka różnych obliczeń.



Przyjrzyj się uważnie elementom w rozсыпce. Który ze znajdujących się po prawej stronie karty nie pasuje do rozсыпки?



Obserwuj układ różnych elementów. Wybierz kolejny element, tak aby całość zachowała ciąg logiczny.



Obserwuj kształty i liczby. Znajdź ich powiązania. Na wyższych poziomach konieczne może być wykonanie obliczeń matematycznych.



KOMENDY GŁOSOWE

Poniżej znajdziesz 11 komend, za pomocą których porozmawiasz z Agentką i Szefem Operacji.

- **Ok:** jeśli jesteś gotowy wysłuchać następnej wskazówki
- **Powtórz:** jeśli chcesz usłyszeć wskazówkę ponownie
- **Wróć:** jeśli chcesz usłyszeć przedostatnią wskazówkę
- **Czerwony / Zielony / Niebieski / Pomarańczowy / Żółty / Biały:** jeśli podasz kolor kabelka do przecięcia
- **Tak:** jeśli potwierdzasz kolor lub chcesz zacząć nową misję
- **Nie:** jeśli nie potwierdzasz koloru lub chcesz zakończyć misję.

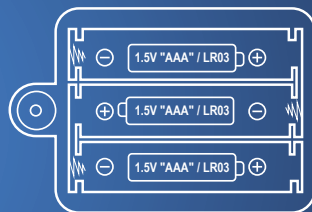
Uwaga: Nie przerywaj Agentce ani Szefowi Operacji. Aby przekazać im komunikat, zaczekaj, aż skończą mówić.

www.epee.pl

INSTALACJA BATERII: Zabawka wymaga 3 baterii AAA/LR03 (niezawarte w zestawie). Zdejmij pokrywę komory na baterie, znajdującą się na odwrocie krótkofalówki za pomocą śrubokręta. Włóż do środka baterie zgodnie ze wskazaną polaryzacją i przykręć z powrotem pokrywę.

UWAGA:

- Ze względu na małe części, zaleca się instalowanie i wymianę baterii wyłącznie przez osoby dorosłe.
- Nie należy mieszać baterii różnego typu, np. jednorazowych i baterii do ponownego ładowania, a także baterii nowych z używanymi.
- Baterie muszą być włożone zgodnie z polaryzacją (+/-) zaprezentowaną w komorze na baterie.
- Jeśli zabawka jest nieużywana przez dłuższy czas lub baterie się wyczerpały, należy je niezwłocznie usunąć, aby jej nie uszkodziły.
- Nie należy ładować baterii, które nie są do tego przeznaczone.
- Baterie przed ponownym ładowaniem należy bezwzględnie usunąć z zabawki.
- Demontaż i ładowanie baterii powinny być wykonane przez osobę dorosłą lub pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno dopuścić do zwarcia na zaciskach. Nie rób spięcia.
- Nie należy zasilać zabawki za pomocą innych źródeł energii niż baterie alkaliczne.
- Zużyte baterie należy wyrzucić do specjalnie oznakowanego pojemnika.
- Nie wrzucać baterii do ognia, mogą eksplodować lub wycieć.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić czy produkt nie nosi śladów uszkodzenia elementów elektrycznych. W razie usterki, nie używać go do czasu naprawy.



Instalacja baterii

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na drobne elementy łatwe do połknięcia – ryzyko udławienia. W przypadku połknięcia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zamieszczone są informacje o zabawce. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić od tych pokazanych na opakowaniu. Wyprodukowano w Chinach.

Nie likwidować ze stałymi odpadami miejskimi, lecz zbierać oddzielnie. Porzucenie lub niewłaściwe stosowanie substancji lub komponentów elektrycznych, które znajdują się w tym aparacie, może okazać się szkodliwe dla środowiska. Symbol, na którym widnieje „pojemnik na śmieci na kółkach, z czarną kreską u dołu” oznacza, że niniejszy aparat został wprowadzony do handlu po 13/08/05 r. i podlega obowiązkowi zróżnicowanego zbierania odpadów. Wszelkie nadużycia będą karane według prawa.

Zawartość:

- 1 krótkofalówka
- 36 dwustronnych kart
- 1 instrukcja
- 1 karta z poradami
- 1 odznaka
- 1 karta z poradami



EPO8363

Producent:
90 rue de Villiers 92300
Levallois-Perret France
www.zanzoon.net
© 2020 Zanzoon

Importer / Dystrybutor:
EPEE Polska Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 29A
70-365 Szczecin
www.epee.pl

zanzoon

