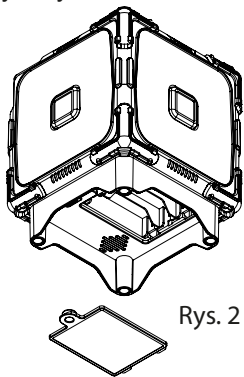


- ponownie wybrać role
- pominąć 5 pierwszych poziomów, poprzez przyciskanie przycisków
- po usłyszeniu informacji „Poziom 5. Wciśnij dowolny przycisk, aby przejść na wyższy poziom” należy wcisnąć dowolny przycisk
- uruchomi się poziom mistrzowski i pojawi się informacja „Poziom mistrzowski”

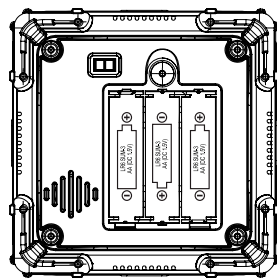
## Montaż i wymiana baterii

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 nie uszkodziły zabawki.
- 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 wyciec.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić czy produkt nie nosi śladów uszkodzenia elementów elektrycznych. W razie usterki, nie używać go do czasu naprawy.



Rys. 2



Rys. 3

**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 różnicowanego zbierania odpadów. Wszelkie nadużycia będą karane według prawa.



Producent:  
MGBl / Megableu Group – Rue des Colonies 11  
– Brussels – Belgium ©2019 MEGARIGHTS. BANK ATTACK,  
logotypy i wszystkie powiązane z nimi znaki są znakiem  
towarowym MEGARIGHTS. Wszelkie prawa zastrzeżone.



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



3x1,5V  
AA/LR06  
- 1,5V +

# SKOK NA BANK

GRA INTERAKTYWNA

**Misja: zgarnąć 50 milionów dolarów!**  
2-4 graczy

## Zawartość:

1 elektroniczny sejf, 8 narzędzi (okulary, wiertarka, latarka, słuchawki, dynamit, rękawiczki, mapa, laptop), 12 plastikowych sztabek złota, 20 banknotów (10 x 1 milion, 5 x trzy miliony, 5 x pięć milionów), instrukcja.



• Słuchawki    Dynamit    Okulary    Latarka    Wiertarka    Mapa    Rękawiczki    Laptop

\*Wymaga 3 baterii AA 1,5V (niezawarte w zestawie)

## Cel gry

Do zgarnięcia jest 50 milionów dolarów. Twój szef wzywa Ciebie i Twoją drużynę na skok stulecia! Macie mniej niż 5 minut. Musicie dostać się do sejfu, wypełnionego sztabkami złota i ukraść 50 milionów dolarów. Współpracujcie ze sobą, uważnie słuchajcie instrukcji i starajcie się nie popełniać błędów. Czy macie wystarczająco dużo siły i determinacji, żeby wspólnie wykonać misję?



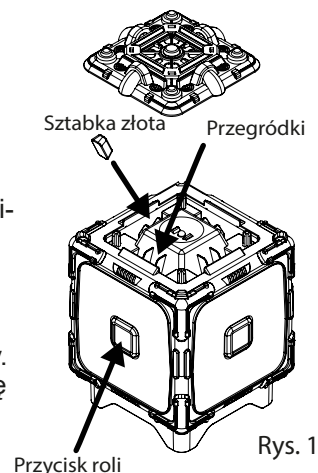
**MISJA:  
ZGARNAĆ 50 MILIONÓW DOLARÓW!**

## Przygotowanie

- Zainstaluj baterie zgodnie z instrukcją.
- Zdejmij pokrywę znajdującą się na górze sejfu i umieść w środku 12 sztabek złota. Załóż pokrywę z powrotem (zobacz rys. 1).
- Postaw sejf na środku stołu.
- Każdy z graczy wybiera rolę (Hakera, Złodzieja, Pirotechnika lub Zwiadowcy) i siada przy odpowiedniej stronie sejfu, tak, aby mieć łatwy dostęp do swojego przycisku.
- Rozłóż pieniądze obok sejfu w 3 stosach: 1 milion, 3 miliony, 5 milionów.
- Rozłóż 8 narzędzi blisko sejfu, ale nie naprzeciwko graczy.
- Włącz grę za pomocą przycisku ON-OFF znajdującego się na spodzie sejfu.

Uwaga: jeśli gra była już włączona, ale pozostaje w trybie uśpienia z powodu braku aktywności, naciśnij dowolny przycisk aby wznowić grę.

- „Wybierz rolę”: głos szefa poprosi o wybranie roli. Każdy z graczy musi nacisnąć przycisk, znajdujący się na wybranej przez niego roli.



Rys. 1

### \*Uwaga:

- Muszą zostać wybrane przynajmniej 2 role. Jeśli gra mniej niż 4 graczy, jedna lub więcej osób może wybrać dla siebie więcej niż jedną rolę. Jeśli gra jedna osoba, również może wybrać dla siebie 2, 3 albo 4 role.
- Jeśli zostanie wybrana (i potwierdzona przez przycisnięcie odpowiedniego przycisku) tylko jedna rola, lub nie zostanie wybrana żadna, po 5 sekundach głos poprosi ponownie o wybranie roli. Jeśli nadal wybrana zostanie tylko jedna rola (lub żadna), gra przejdzie w tryb uśpienia.
- „Wybierz poziom”: po wybraniu ról, głos szefa poprosi o wybranie poziomu. Naciśnij dowolny przycisk, aby przejść na wyższy poziom lub odczekaj 3 sekundy, aby grać na obecnym poziomie. Wybrany poziom określa ilość czasu między kolejnymi komendami. Jeśli gracze nie zareagują w wyznaczonym czasie, będzie to uznane jako błąd. Gra posiada 5 poziomów + dodatkowy poziom mistrzowski.

## Komendy

Po wybraniu poziomu rozpocznie się gra. Szef wydaje graczom różne polecenia:

- Komenda WEŻ: wywołany gracz (rola) musi wziąć odpowiednie narzędzie ze stołu lub od innego gracza, i położyć przed sobą. Np. „Złodziej, weź laptopa.”
- Komenda PODAJ: należy podać narzędzie odpowiedniemu graczowi. Uwaga! Szef nie mówi, kto aktualnie ma dane narzędzie! Np. „Podaj okulary pirotechnikowi”.
- Komenda WYMIEN: gracze muszą wymienić się odpowiednimi narzędziami. Uwaga! Szef nie mówi, kto aktualnie ma dane narzędzie! Np. „Wymień laptopa na rękawiczki”.
- Komenda UŻYJ: ta komenda sprawdza, czy gracze poprawnie wykonali wcześniejsze komendy (weź, podaj, wymień). Gracz, który aktualnie posiada wywołane narzędzie, musi jak najszybciej przycisnąć swój przycisk. Np. „użyj latarki”.

Uwaga: na poziomach 4, 5 i 6 gracze mogą być poproszeni o użycie 2 narzędzi w tym samym czasie. W tej sytuacji oboje z graczy muszą nacisnąć swoje przyciski.

- Komenda WSZYSCY WCIŚNIJCIE SWOJE PRZYCISKI TERAZ!: wszyscy gracze muszą szybko nacisnąć swoje przyciski.
- Komenda ZGARNIASZ: za poprawnie wykonaną czynność „użyj” / „naciśnij przycisk” drużyna zgarnia pieniądze: 1, 3 lub 5 milionów dolarów. Osoba, która zbiera pieniądze, jest Złodziej. Jeśli żaden z graczy nie wybrał roli Złodzieja, gracze ustalają między sobą, do kogo trafiają pieniądze. Jeśli drużyna gra bezbłędnie, zdobędzie 50 milionów!

## Błędy

Na poziomie 1 można popełnić 4 błędy.

Na poziomie od 2 do 6 można popełnić 3 błędy. Głos szefa powiadomi graczy, kiedy zostanie im jeszcze jeden błąd do wykorzystania. Błąd pojawia się, jeśli gracze nie nacisną na czas swoich przycisków lub jeśli nieodpowiedni gracz naciśnie przycisk. Gra zakończy się dźwiękiem syren policyjnych i alarmem, jeśli gracze popełnią powyższe błędy.

## Sejf jest otwarty!

SKOK NA BANK jest grą zespołową, więc wygrywa lub przegrywa cała drużyna. Podczas gry, sejf stopniowo będzie się otwierał, odpowiednio do czynionych postępów. Szef poinformuje graczy, gdy będą w połowie misji.



## Wygrana!

Jeśli drużyna doskonale ze sobą współpracuje, sejf otworzy się, a ze środka wysypią się sztabki złota. Szef powiadomi graczy, gdy wykonają wszystkie czynności poprawnie i zdobędą 50 milionów. Jeśli to się nie uda, gracze mogą sprawdzić swój wynik licząc zdobyte dotąd pieniądze. Aby zagrać ponownie, delikatnie dociśnij pokrywę sejfu. Następnie otwórz pokrywę i umieść w środku sztabki złota. Naciśnij dowolny przycisk, aby zacząć nową grę.



## Poziom mistrzowski

Bezbłędne ukończenie gry na poziomie 5 odkryje ukryty poziom mistrzowski (ekstremalnie trudny!). Na tym poziomie gracze muszą reagować niesamowicie szybko. Pojawi się także nowa komenda:

Komenda WSZYSCY GRACZE ZMIENIAJĄ SIĘ ROLAMI: gracze wstają i zamieniają się rolami zgodnie z ruchem wskazówek zegara – z graczem po swojej lewej stronie. Poziom mistrzowski pozostaje dostępny przez 5 sekund od ukończenia poziomu 5.

Aby uruchomić poziom mistrzowski, należy:

- w ciągu 5 sekund od bezbłędneho ukończenia poziomu 5 wznowić grę, przyciskając dowolny przycisk