

Kowca Duchów

**2 PISTOLETY
NOWEJ
GENERACJI!**

INSTRUKCJA OBSŁUGI

**„TO NAPRAWDĘ STRASZNE! WSZĘDZIE POJAWIAJĄ SIĘ ZJAWY!”
POMÓŻ NAM! CELUJ I STRZELAJ, BY WYELIMINOWAĆ JAK
NAJWIĘCEJ Z NICH!**

CEL GRY: Upoluj jak najwięcej duchów w określonym czasie. Jednocześnie w zabawie może uczestniczyć maksymalnie 5 pistoletów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem zabawy zamontuj baterie (patrz sekcja: „Montaż i wymiana baterii”), a następnie przymocuj stopy do tułowia Czaszki, jak zaprezentowano na rysunku obok. Poszukaj ciemnego pomieszczenia do gry (zasięg pistoletu wynosi 2,5 m – upewnij się więc, że pokój, w którym będziesz się bawić ma wymiary poniżej 5x5 m). Postaw Czaszkę na stole lub na podłodze po środku pokoju tak, by Czaszka mogła wyświetlać postacie duchów na ścianach i suficie. Gotowe? Przesuń przełącznik z boku Czaszki na pozycję ON.



**PRZYMOCUJ STOPY
DO SZKIELETU**

POZNAJ FUNKCJE

Spójrz na palce Czaszki – znajdziesz na nich 3 niewielkie przyciski. Dzięki nim możesz określić poziom trudności dla danej gry.



Poniżej przedstawiono, jak prawidłowo trzymać pistolet



SYNCHRONIZACJA

Jeśli we wszystkich elementach gry znajdują się już baterie, każdy z graczy musi nacisnąć spust swojego pistoletu jeden raz. Po wybraniu poziomu trudności gry (jak pokazano powyżej), prawe oko Czaszki zacznie migać i wyświetlać postacie duchów. Czaszka wówczas się jeszcze nie obraca. Każdy gracz musi wycelować swój pistolet w oko Czaszki lub w wyświetlanego ducha i ponownie nacisnąć spust.



Poprawnie wykonana kalibracja zostanie potwierdzona w każdym pistolecie 5-krotnym sygnałem dźwiękowym.

WIDZISZ DUCHY?

Kiedy proces synchronizacji dobiegnie końca i gra się rozpocznie, Czaszka zacznie się obracać i wyświetlać duchy na ścianach / suficie, a Ty usłyszysz przerażające dźwięki, które mogą przyprawić Cię o dreszcze...



WYELIMINUJ DUCHY

Czaszka wyświetla projekcję postaci duchów przez około 1,5 minuty. Gracz musi złapać tak dużo duchów jak tylko potrafi. Pamiętaj, że zasięg pistoletu wynosi do 2,5 m.



PODSUMOWANIE

- ILE DUCHÓW SCHWYTAŁEŚ?

Po upływie około 1,5 minuty Czaszka się zatrzyma, a po kilku kolejnych sekundach głos wydobywający się z pistoletu podsumuje Twój wynik. Gracz, który złapał najwięcej duchów, wygrywa. Głos dodatkowo podaje jaki jest rekord, tj. jaki najwyższy dotąd wynik uzyskano za pomocą tego konkretnego pistoletu. Może się więc on różnić między pistoletami. Rekord resetuje się po wyjęciu baterii z pistoletu.

BAW SIĘ DOBRZE I NIC SIĘ NIE BÓJ - DUCHY NIE SĄ PRAWDZIWIE!

UWAGA: Pistolety starszej generacji nie współpracują z tą wersją gry.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW:

Normalne funkcjonowanie produktu może zostać zaburzone przez silne zakłócenia elektromagnetyczne. W takim przypadku wystarczy zresetować produkt wyjmując i ponownie wkładając baterie, a następnie postępować według instrukcji obsługi:

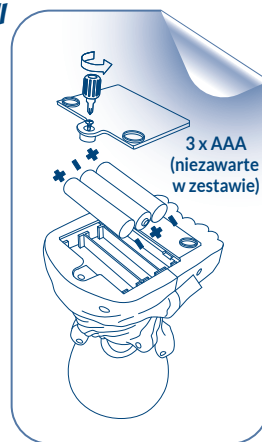
PROBLEM	PRZYCZYNA	ROZWIĄZANIE
Czaszka nie porusza się lub porusza się bardzo wolno	- Przełącznik jest w pozycji OFF - Słabe baterie	- Przesuń przełącznik na pozycję ON - Wymień baterie na nowe
Projekcja postaci duchów na ścianie / suficie jest słaba	- Słabe baterie - W pokoju nie jest wystarczająco ciemno	- Wymień baterie na nowe - Zmień pokój na inny
Dźwięk pistoletu jest słaby	- Słabe baterie	- Wymień baterie na nowe
Pistolet nie może złapać ducha	- Odległość pomiędzy Czaszką a ścianą / sufitem przekracza 2,5 m - Pracę pistoletu zakłócają promienie słoneczne docierające do pokoju - Ściana ma za ciemny kolor, np. czarny czy niebieski	- Ustaw Czaszkę bliżej ściany / sufitu - Zmień pokój na inny ze ścianami / sufitem w jaśniejszym kolorze

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 bezzwłocznie 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 śpięcia.
- 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.

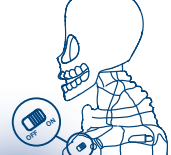
MONTAŻ I WYMIANA BATERII

Postępuj zgodnie z obrazkami poniżej.



WŁĄCZANIE I WYŁĄCZANIE ZABAWKI

Przed rozpoczęciem gry przesuń przełącznik na pozycję ON. Po skończonej zabawie, wyłącz Czaszkę (pozycja OFF).



Wyprodukowano w Chinach.



Producent: Fotorama (Hong Kong) Limited Room 07, 10/F., Peninsula Centre, 67 Mody Road, Tsimshatsui East, Hong Kong



Importer/Dystrybutor EPEE Polska Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 29a 70-365 Szczecin

WIEK 5+ LICZBA GRACZY 2+ Gra dla dzieci

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na drobne elementy łatwe do połknięcia – ryzyko udławienia. W przypadku pokłucia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Ta zabawka wytwarza błysk, który może wywołać epilepsję u osób wrażliwych. Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji w warunkach migoczącego oświetlenia, przed rozpoczęciem zabawy poradź się lekarza. 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. Nie likwidować ze stałymi odpadami miejskimi, lecz zbierać oddzielnie. Porzućenie 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.