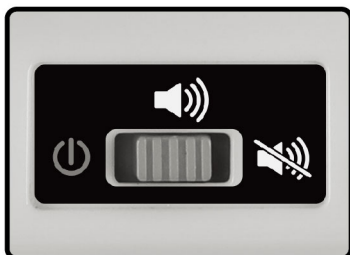
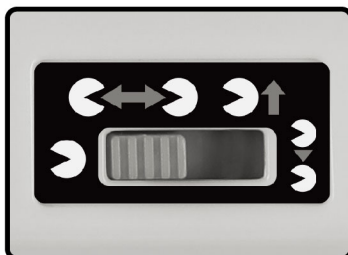


ARKÁDOVKA SMASH-A-GHOST



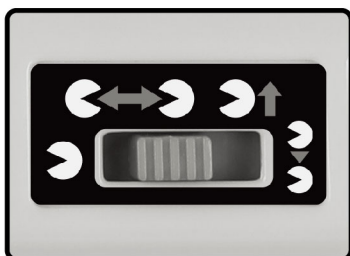
Obrázek A



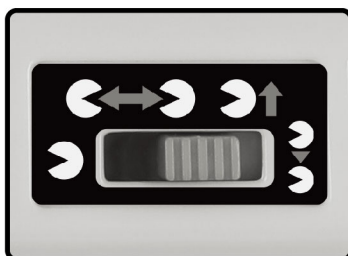
Obrázek B



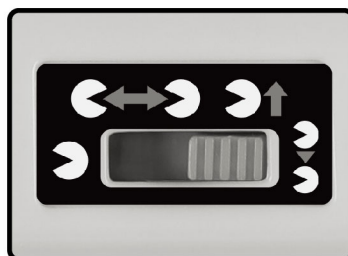
Obrázek C



Obrázek D



Obrázek E



Obrázek F

Důležité informace o bateriích

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ – Čtěte jako první!

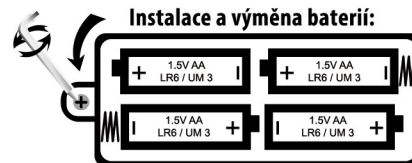
- Toto je hra napájená bateriemi, která pro optimální výkon vyžaduje nové baterie.
- Postupem času baterie ztrácejí výkon, což vede ke změnám (zhoršení) funkce zařízení.
- Pokud si všimnete neobvyklého fungování zařízení, je vysoce pravděpodobné, že je to způsobeno nedostatečným napájením ze slabnoucích baterií.
- To je signál k výměně nebo dobíjení baterií (pokud používáte dobíjecí baterie).
- Nepovažujte zařízení za rozbité nebo poškozené, když se jeho funkce změní. Ve většině případů problém vyřeší nová sada baterií.
- Pečlivě si přečtěte návod k použití pro informace o nastavení zařízení a baterií.

Instalace a výměna baterií:

1. Instalaci musí provést dospělá osoba.
2. Před vložením baterií hračku vypněte.
3. Pomocí křížového šroubováku (není součástí balení) povolte šroubky a otevřete kryt bateriového prostoru na zadní straně zařízení.
4. Vložte nebo vyměňte baterie ve správné orientaci podle označení uvnitř bateriového prostoru.
5. Zavřete kryt bateriového prostoru a pevně ho přišroubujte.

Pokyny k bateriím, jejich výměně a údržbě:

1. Nedobíjecí baterie se nesmí dobíjet.
2. Dobíjecí baterie se smí nabíjet pouze pod dohledem dospělé osoby.
3. Dobíjecí baterie je nutné před nabíjením z hračky vyjmout.
4. Baterie musí být vloženy se správnou polaritou.
5. Vybité baterie je nutné z hračky vyjmout.
6. Napájecí kontakty nesmí být zkratovány.
7. Používejte pouze baterie doporučeného typu nebo jeho ekvivalenty.
8. Nekombinujte staré a nové baterie.
9. Nekombinujte alkalické, standardní (uhlíko-zinkové) a dobíjecí baterie.
10. Baterie likvidujte odpovědně.
11. Nevhazujte baterie do ohně.
12. Pokud se hračka delší dobu nepoužívá, baterie vyjměte.



**Jsou zapotřebí 4 baterie LR6 (EJ)/AA (1,5 V).
Nejsou součástí balení.**

Obsah balení

1 zařízení Smash-A-Ghost • 2 paličky • 1 arch samolepek • Návod k použití

Začínáme

Před prvním použitím zařízení musí dospělá osoba provést následující kroky:

1. Ujistěte se, že je zařízení vypnuté.
2. Sejměte kryt bateriového prostoru a vložte 4 baterie velikosti „AA“ (1,5 V) (nejsou součástí balení).
3. Nasaďte zpět kryt bateriového prostoru.
4. Nalepte samolepky na zařízení. Při jejich umísťování se řiďte obrázky na obalu.

Jsme připraveni hrát

1. Najděte pevný, rovný a stabilní povrch.
2. Přepněte vypínač napájení do střední polohy – ZAPNOUT zvuk (), nebo do pravé polohy – VYPNOUT zvuk () (viz obr. A).
3. Zvolte herní režim: Pozice 1 () – jeden hráč / Pozice 2 () – dva hráči / Pozice 3 () – mistr (1 hráč) / Pozice 4 () – paměťová sekvence.

Režim 1 - Jeden hráč:

1. Cílem hry je dosáhnout stanoveného počtu bodů pro postup na další úroveň během 30 sekund, aniž byste v daném kole udělali 3 chyby (to vede k okamžitému konci hry). Konečným cílem je projít všech 10 úrovní.
2. Otočte zařízení tak, aby krtci na straně hráče 1 směřovali k vám.
3. Vezměte paličku ze základny hry.
4. Přepněte vypínač do polohy se zapnutým nebo vypnutým zvukem (viz obr. A).
5. Přepněte přepínač herního režimu do pozice 1 () – jeden hráč (viz obr. B).
6. Stiskněte tlačítko START (viz obr. C).
7. Všichni krtci se krátce rozsvítí, poté začne 3sekundové odpočítávání.
8. Začínáte na úrovni 1 (zobrazené na pravém ukazateli skóre) a s počtem bodů 10 (zobrazeným na levém ukazateli skóre).
9. Náhodní krtci se rozsvěcují pouze na jedné straně zařízení a vaším úkolem je je udeřit.
10. Za každého úspěšně trefeného krtka se odečte 1 bod.
11. Pokud dosáhnete 0, postupujete na úroveň 2.
12. Každé úspěšné dokončení úrovně zvýší cílový počet bodů o 3; úroveň 2 – 15 bodů, úroveň 3 – 18 bodů, úroveň 4 – 21 bodů, úroveň 5 – 24 bodů atd.
13. Na každou úroveň máte pouze 30 sekund!
14. Hra pokračuje, dokud neuděláte 3 chyby v jednom kole nebo nedosáhnete 0 před vypršením časového limitu.
15. Na konci hry bude ukazatel skóre blikat a zobrazí vaše skóre z posledního kola i celkové skóre ze všech odehraných kol.

Režim 2 - Duel dvou hráčů (VS):

1. Cílem hry je získat více bodů než soupeř během časového limitu 60 sekund.
2. Hráči sedí naproti sobě, každý čelem ke krtkům na své straně zařízení.
3. Každý hráč si vezme jednu paličku ze základny hry.
4. Přepněte vypínač do polohy se zapnutým nebo vypnutým zvukem (viz obr. A).
5. Přepněte přepínač herního režimu do pozice 2 () – dva hráči (viz obr. D).
6. Stiskněte tlačítko START (viz obr. C).
7. Všichni krtci se krátce rozsvítí, poté začne 3sekundové odpočítávání.
8. Hráči mají 60 sekund na to, aby trefili co nejvíce krtků.
9. Za každého rozsvíceného trefeného krtka získá hráč 1 bod. Pozor – pokud hráč udeří krtka, který nesvíti, dostane penalizaci – 1 bod.
10. Hráč s nejvyšším počtem bodů po uplynutí 60 sekund vyhrává!

Režim 3 - Mistr (1 hráč):

1. Cílem hry je dosáhnout stanoveného počtu bodů pro postup na další úroveň během 30 sekund, aniž byste v daném kole udělali 3 chyby (což vede k okamžitému konci hry). Konečným cílem je projít všech 10 úrovní.
2. Herní princip je podobný režimu pro jednoho hráče s tím rozdílem, že se rozsvěcují krtci na obou stranách zařízení.
3. Natočte zařízení tak, aby byli krtci po vaší levé i pravé straně (vodorovně vůči vám), protože budete používat obě strany.
4. Vezměte jednu paličku ze základny hry.
5. Přepněte vypínač do polohy se zapnutým nebo vypnutým zvukem (viz obr. A).
6. Přepněte přepínač herního režimu do pozice 3 () – mistr (1 hráč) (viz obr. E).
7. Stiskněte tlačítko START (viz obr. C).
8. Všichni krtci se krátce rozsvítí, poté začne 3sekundové odpočítávání.
9. Postupujte podle pravidel pro jednoho hráče v bodech 8–15.

Režim 4 - Paměťová sekvence:

1. Natočte zařízení tak, aby byli krtci po vaší levé i pravé straně (vodorovně vůči vám), protože budete používat obě strany.
2. Vezměte jednu paličku ze základny hry.
3. Přepněte vypínač do polohy se zapnutým nebo vypnutým zvukem (viz obr. A).
4. Přepněte přepínač herního režimu do pozice 4 () – paměťová sekvence (viz obr. F).
5. Krtci na obou stranách zařízení se rozsvítí.
6. Stiskněte tlačítko START (viz obr. C).
7. V každém kole se krátce rozsvítí (na 0,5 sekundy) náhodný vzorec rozmístění krtků, vždy jeden krtke po druhém.
8. Hráč musí následně stejný vzorec zopakovat, aby mohl pokračovat ve hře.
9. Pokud hráč vzorec správně zopakuje, získá 1 bod za každého správně trefeného krtka a postoupí na další úroveň/sekvenci.
10. Sekvence krtků se s rostoucími úrovněmi postupně stává obtížnější.
11. 1 chyba znamená okamžitý konec hry.

Řešení problémů a často kladené dotazy

Zařízení se nezapne.

- Ujistěte se, že je přepínač ve správné poloze "zapnuto".
- Zkontrolujte, zda jsou baterie správně vloženy. Také si prostudujte „Důležité informace o bateriích“ v tomto návodu.
- Pokud zařízení stále nefunguje, vyměňte baterie za nové.

Zařízení není stabilní.

- Ujistěte se, že zařízení leží na rovném a hladkém povrchu.

Nepřičítají se body za zasažené krtky.

- Pokud nejsou krtci zasažení naplno nebo pod určitým úhlem, zásah se nemusí započítat.
- Snažte se krtky zasahovat kolmo shora dolů, aby se zásah správně zaznamenal.
- Pokud problém přetrvává, může to být známka slabnoucích baterií. Vyměňte baterie za nové, aby se problém vyřešil.

Zařízení začne vykazovat neobvyklé chování u časovače, ukazatele skóre, zvukových efektů a/nebo hudby.

- Pokud dochází k neobvyklému chování ukazatele skóre nebo časovače, případně se zařízení samo vypíná či restartuje, je to pravděpodobně známka toho, že baterie jsou příliš slabé a je potřeba je vyměnit.
- Změny v hudbě nebo zvukových efektech jsou také známkou slabnoucích baterií, které nemají dostatek energie pro všechny funkce.
- Problém vyřešíte výměnou baterií za nové. Pro dosažení lepšího výkonu se doporučuje používat alkalické baterie.

Informace pro zákazníky

Uchovejte tyto informace.

VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let.

Nebezpečí udušení. Malé části.

Barvy, design a dekorace se mohou lišit od vyobrazení na fotografiích.

Před předáním hračky dítěti odstraňte všechny upevňovací prvky.



- Pokud je na výrobku uveden symbol OEEZ, znamená to, že tento výrobek obsahuje elektrické součásti, které musí být sbírány a likvidovány odděleně.
- Nikdy nevyhazujte elektrický nebo elektronický odpad do běžného komunálního odpadu. Likvidujte jej odděleně.
- Využívejte dostupné systémy zpětného odběru a sběru nebo místní recyklační programy. Informujte se u místních úřadů nebo v místě nákupu, jaké možnosti jsou k dispozici.
- Elektrická a elektronická zařízení obsahují nebezpečné látky, které mohou při nesprávné likvidaci uniknout do půdy. To může přispívat ke znečištění půdy a vody, které je nebezpečné pro lidské zdraví a ohrožuje volně žijící živočichy.
- Je nezbytné, aby spotřebitelé elektrický a elektronický odpad znovu využívali nebo recyklovali, aby nedocházelo k jeho ukládání na skládky nebo spalování bez předchozí úpravy.



Výrobce:
Merchant Ambassador (Holdings) Ltd.,
Room 601, 6/F, Perfect Industrial Building,
31 Tai Yau Street, San Po Kong,
Kowloon, Hong Kong

ambassador Vyrobeno v Číně

Ohledně podpory produktu, chybějících nebo roztříštěných součástí a dalších problémů a dotazů nás prosím kontaktujte prostřednictvím sekce zákaznické péče na našich webových stránkách www.ambassadorgames.com / www.albi.cz nebo e-mailem na support@merchantambassador.com / info@albi.cz

ambassador™ je ochranná známka společnosti
Merchant Ambassador (Holdings) Ltd.

