

DD 76039

MRO CZNY KOSIARZ



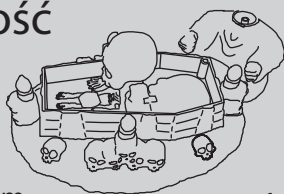
Zachowaj instrukcję na przyszłość, ponieważ zawiera ona ważne informacje.

Wiek 5+

1-4 graczy

Zawartość

1 x Trumna z kościotrupem



1 x Głowa Kosiarza



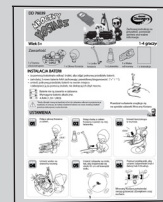
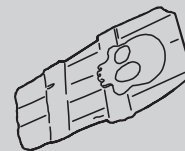
1 x Łaska kosiarza



1 x Latarenka



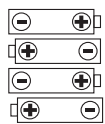
1 x Wieko od trumny



1 x Instrukcja

INSTALACJA BATERII

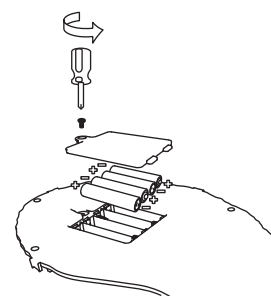
- za pomocą śrubokrętu odkręć śrubki, aby zdjąć pokrywę przedziału baterii;
- zainstaluj 4 nowe baterie AAA zachowując prawidłową biegunowość ("+" i "-");
- umieść pokrywę przedziału baterii na swoim miejscu i zabezpiecz ją za pomocą śrubek; nie dokręcaj ich zbyt mocno.



Baterie nie są zawarte w zabawce.

Wymagane baterie alkaliczne.

4 AAA (1,5V / LR03)



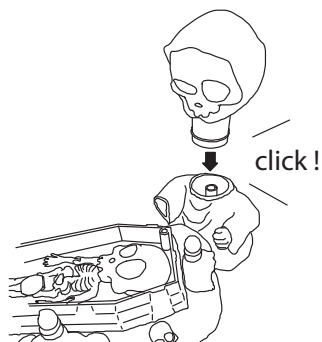
*Kiedy dźwięki staną się bardziej ciche lub zabawka całkowicie przestanie je wydawać, to znaczy, że należy wymienić baterie na nowe. Instalacji baterii powinna dokonywać osoba dorosła.

Przedział na baterie znajduje się na spodzie zabawki Mroczny Kosiarz.

USTAWIENIA

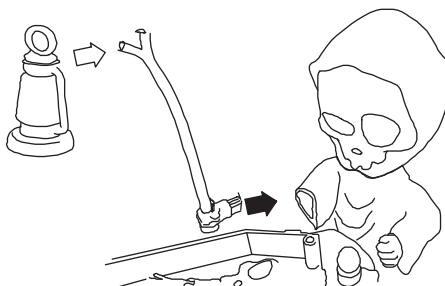
KROK 01

Połącz głowę Kosiarza z ciałem.



KROK 02

Połącz łaskę z ciałem Kosiarza i zawieś na niej latarenkę.



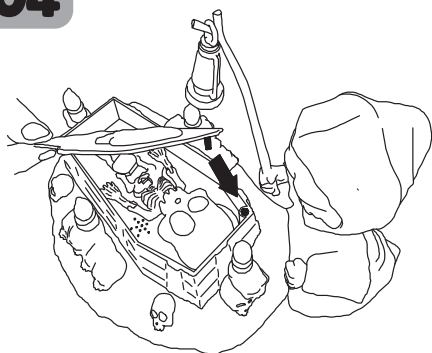
KROK 03

Umieść kościotrupa w trumnie.



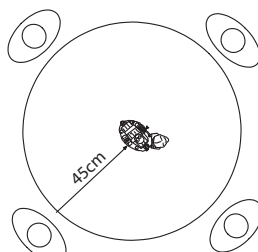
KROK 04

Umieść wieko na wierzchu trumny.



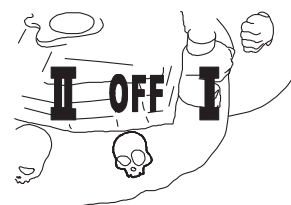
KROK 05

Umieść zabawkę na stole, tak, aby znajdowała się około 45 cm od krawędzi stołu.



KROK 06

Przesuń przełącznik, aby ustawić odpowiedni tryb I (łatwy) lub II (trudny).



Mroczny Kosiarz potwierdzi swoją gotowość dźwiękiem oraz ruchem.

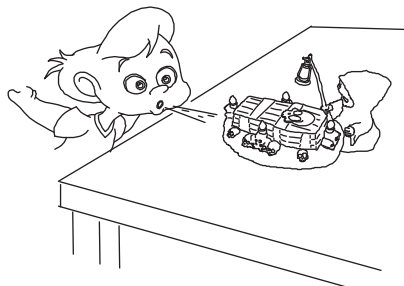
INSTRUKCJA GRY



CEL: Skradaj się do trumny i dmuchaj w czaszkę pod Twoją świecą jak najwięcej razy, gdy płomień świeci się na żółto, aby zdobyć punkt. Uciekaj przed wzrokiem Mrocznego Kosiarza! Gdy Kosiarz Cię zauważy, Twój płomień zaświeci się na czerwono. Zdobądź najwyższą ilość punktów, aby wygrać!

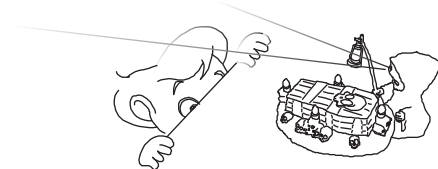
KROK 01

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, dmuchając w dowolną świeczkę.



KROK 02

Chowaj się przed wzrokiem Mrocznego Kosiarza, gdy jego twarz obróci się w Twoją stronę.

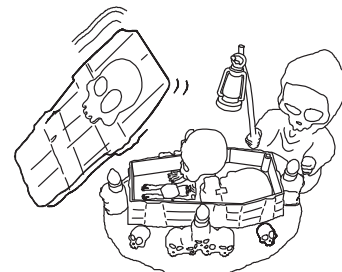


* Jeśli Mroczny Kosiarz Cię zauważy, płomień Twojej świecy zmieni kolor na czerwony. Nie dostaniesz punktów, nawet jeżeli w tym czasie dmuchniesz w świecę.



KROK 03

Uważaj! Gdy czas się skończy, kościotrup podniesie się, odrzucając wieko trumny, aby zakończyć grę.



KROK 04

Płomień świecy zwycięzcy miga na żółto / czerwono. Wyświetlacz wewnątrz trumny pokazuje wynik.

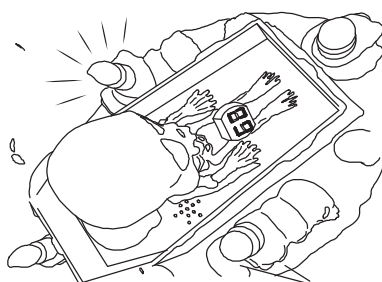


Fig 1

Kwadratowy stół

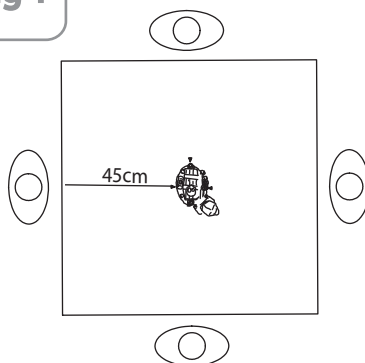
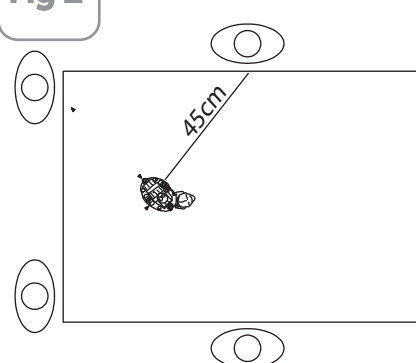


Fig 2

Prostokątny stół



ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW



Problem	Przyczyna	Rozwiązanie
Mroczny Kosiarz nie porusza głową	Przełącznik ustawiony jest w pozycji OFF	Ustaw przycisk do pozycji I/II
Dźwięki Mrocznego Kosiarza są ciche	Słabe baterie	Wymień baterie na nowe
Mroczny Kosiarz nie może wykryć ruchu gracza z przodu.	Słabe baterie	Wymień baterie na nowe
Mroczny Kosiarz reaguje, nawet gdy nie ma przed nim żadnych graczy.	Mroczny Kosiarz ustawiony jest zbyt blisko innych przedmiotów.	Upewnij się, że w promieniu 60 cm od zabawki nie znajduje się żaden przedmiot.
Wiek trumny nie podskakuje.	Wiek trumny zmieniło położenie.	Upewnij się, że wieko trumny zostało prawidłowo umiejscowione.
Jak grać w przypadku stołu kwadratowego lub prostokątnego?		Fig 1 - Kwadratowy stół Fig 2 Prostokątny stół

Informacje dotyczące bezpieczeństwa:

W wyjątkowych okolicznościach baterie mogą wyciekać, co może spowodować chemiczne oparzenia lub zepsuć zabawkę. Aby tego uniknąć:

- nie mieszaj baterii alkalicznych, standardowych ani ładowalnych;
- nie mieszaj starych i nowych baterii;
- należy stosować wyłącznie baterie tego samego lub równoważnego typu, co zalecane;
- baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej polaryzacji;
- zużyte baterie należy wyjąć z zabawki;
- zacisków zasilania nie należy zwierać;
- zutylizuj zużyte baterie / akumulatory;
- nie wyrzucaj zabawki do ognia; baterie mogą eksplodować lub wyciekać;
- baterie nie nadające się do ponownego ładowania nie powinny być ładowane;
- Instalacji i wymiany baterii powinna dokonywać osoba dorosła;
- akumulatory należy wyjąć z zabawki przed naładowaniem.



Importer:
Dumel Sp. z o. o.
02-220 Warszawa
ul. Łopuszańska 36/14

tel. 22 428 21 90
22 843 18 13
biuro@dumel.com.pl
www.dumel.com.pl

Zdjęcia i kolory umieszczone na opakowaniu mogą różnić się od zawartego w nim wyrobu. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć wszystkie elementy mocujące. Te elementy nie są częścią zabawki.



OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Produkt zawiera drobne elementy. Zagrożenie zadławieniem.

