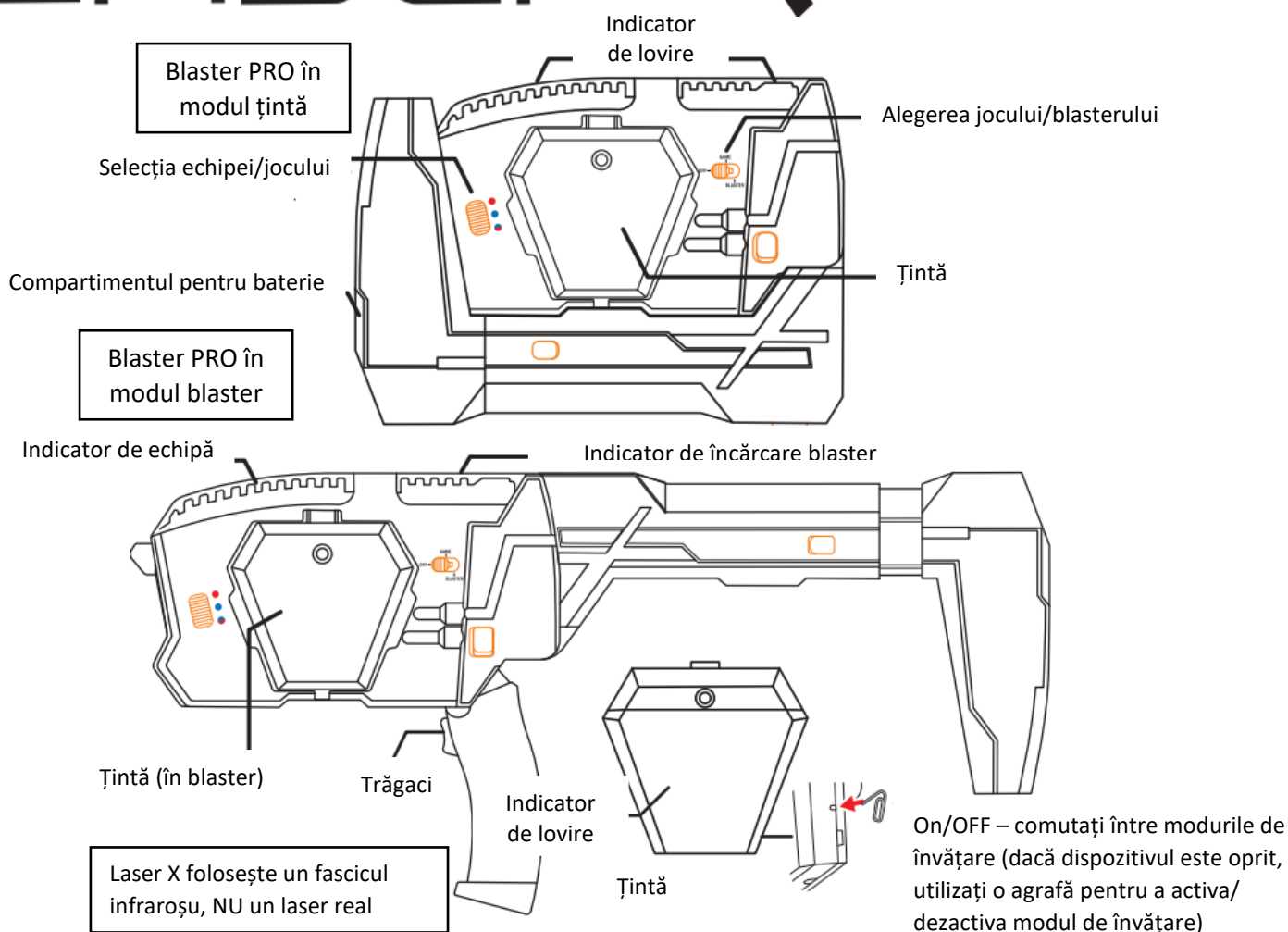


LASER X™

Art. 88042 - Set de joaca Lupte cu Laser -
LASER X PRO 2.0 PENTRU DOI JUCATORI

Pentru copii de la vârsta
de 6 ani!



CITIȚI ÎNAINTE DE JOC

Avertisment: Folosiți supravegherea adulților Pentru copii cu vârsta peste 6 ani.

Laser X este un joc sportiv. Tratați-l cu aceeași precauție ca și alte evenimente sportive.

Avertizare! Când purtați Laser X, nu vă cățărați în copaci, locuri de joacă, garduri, scări și alte înălțimi, nu săriți de pe ele, deoarece acest lucru poate duce la răni sau sufocare.

Atenție: Joacați-vă numai în zone sigure, nu vă jucați în aer liber, jucați-vă departe de parcuri și trafic. Nu țintiți spre ochi și față.

UTILIZARE SIGURANTA A BATERIILOR:

- Nu încercați să reîncărcați bateriile nereîncărcabile.
- Bateriile reîncărcabile trebuie scoase din blaster înainte de încărcare.
- Bateriile trebuie încărcate numai de un adult.
- Folosiți baterii de același tip. Nu utilizați baterii vechi și noi în același timp.
- Folosiți baterii de tipul recomandat.
- Observați polaritatea.
- Scoateți bateriile uzate din jucărie.
- Nu scurtcircuitați bornele de alimentare.
- Salvați instrucțiunile pentru referințe viitoare.
- Nu utilizați baterii alcaline, standard (carbon-zinc) și reîncărcabile în același timp.

Acest echipament a fost testat și s-a constatat că respectă limitele pentru un dispozitiv digital de Clasa B, în conformitate cu Partea 15 din Regulile FCC. Aceste cerințe sunt concepute pentru a oferi o protecție adecvată împotriva radiațiilor dăunătoare într-o zonă rezidențială. Acest dispozitiv generează, utilizează și poate radia energie de frecvență radio și, dacă nu este instalat și utilizat în conformitate cu instrucțiunile, poate provoca interferențe dăunătoare comunicațiilor radio. Acest lucru nu garantează că acest dispozitiv, instalat într-o anumită locație, nu va interfera cu alte echipamente. În cazul în care dispozitivul provoacă interferențe cu difuzarea TV și radio, a căror prezență este determinată prin pornirea și oprirea dispozitivului, utilizatorul poate încerca să reducă impactul interferenței prin efectuarea următoarelor acțiuni:

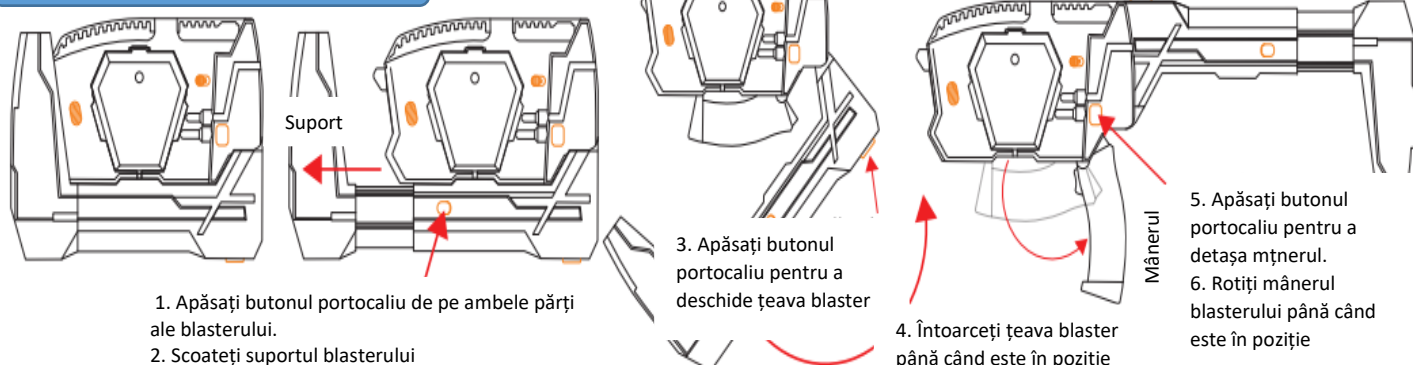
- 1) schimbarea direcției sau locației antenă de recepție;
- 2) măriți distanța dintre dispozitiv și receptor;
- 3) conectați dispozitivul și receptorul la prizele de alimentare ale diferitelor circuite de alimentare;
- 4) consultați distribuitorul sau specialistul TV/radio pentru sfaturi suplimentare.

Schimbările sau modificările neaprobate în mod expres de către partea responsabilă pentru conformitate ar putea anula autoritatea utilizatorului de a utiliza acest echipament.

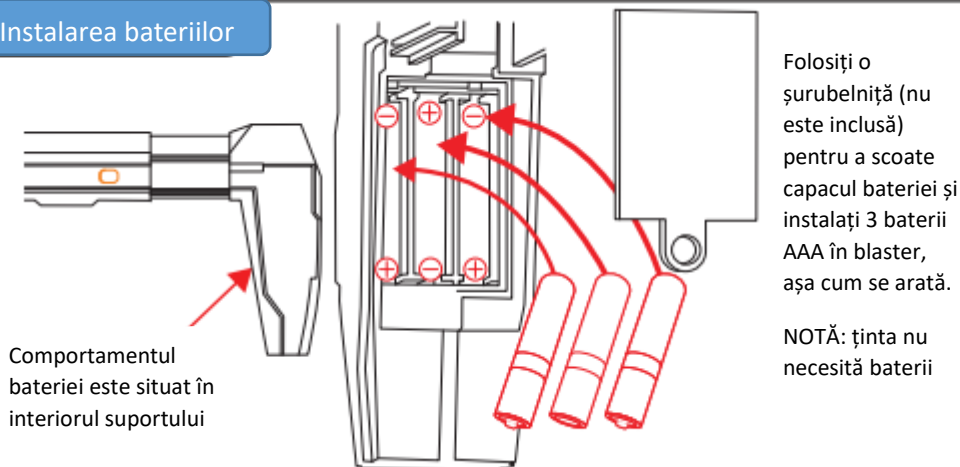
Obțiuni de joc țintă:

Nr.	Joc	Obiect	Condiții de victorie în joc
1		Trageți ținta când devine roșie	Loviți ținta de 8 ori în 25 de secunde
2		Trageți ținta numai când este roșie – NU verde	Mai puțin de 3 erori într-un minut
3		Loviți ținta de 8 ori înainte ca semaforul roșu să se stingă	Loviți cu succes ținta de 8 ori înainte ca lumina să se stingă. După fiecare rundă reușită, timpul de joc este redus cu 0,5 secunde. Jucătorul continuă să se joace oână când reușeste să lovească de 8 ori.

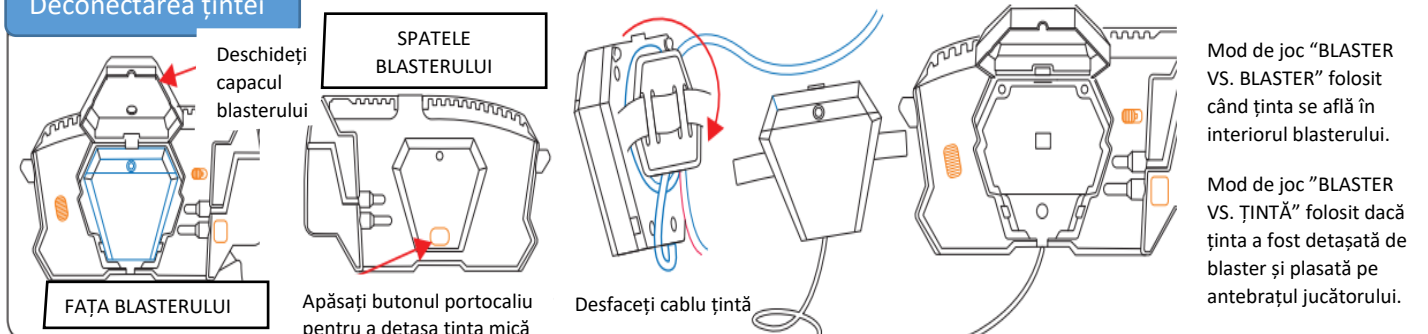
Convertiti o țintă într-un blaster



Instalarea bateriilor



Deconectarea țintei



Îmbrăcămintă țintă:



Puneți centura țintă pe antebrăț. Ținta trebuie să fie îndreptată.

Cum să joci în modul BLASTER:

Selectarea echipei



Selectați comanda mutând comutatorul în următoarele poziții:



Mutați comutatorul de selecție a jocului în modul Blaster

Reîncărcarea Blasterului:

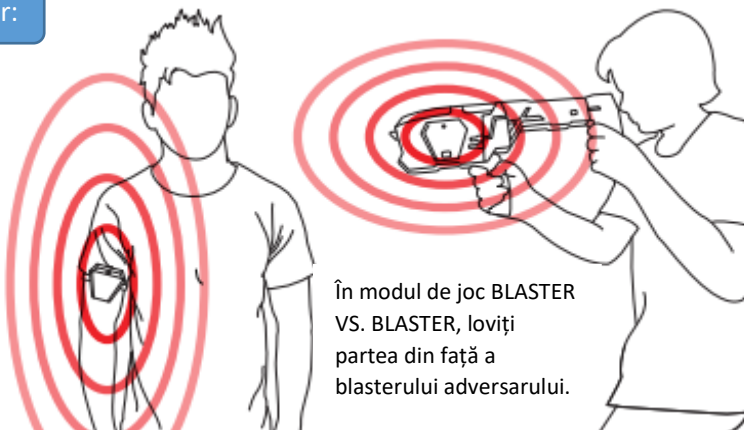


Apăsăți pe trăgaci și țineți-l apăsat timp de 2 secunde pentru a se reîncărca.

Fiecare reîncărcare oferă 10 lovituri. Puteți reîncărca Blasterul în orice moment.

Numărarea loviturilor:

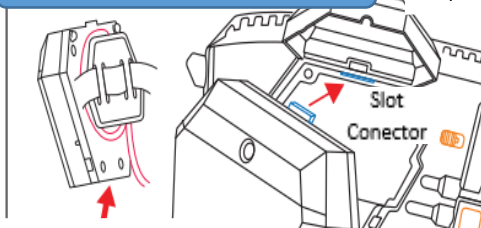
Loviți ținta adversarilor dvs. Cu cât lovitura dvs. va fi mai precisă, cu atât este mai probabil calovitura să fie numărată. Cu toate acestea, ținta captează lovitura care lovește orice parte a corpului jucătorului.



În modul de joc BLASTER VS. BLASTER, loviți partea din față a blasterului adversarului.

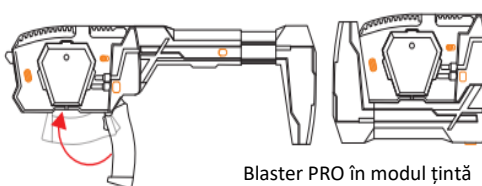
Transformă un Blaster într-o țintă

Capac



Poziționați cablul țintă așa cum se arată

Deschideți capacul și puneți ținta în compartiment conectând fanta la conector și apăsând ținta. NOTĂ: Cureaua țintă trebuie plasată în spatele țintei

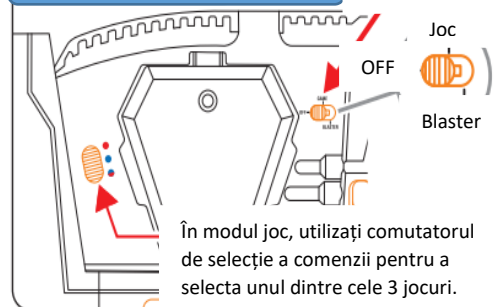


Blaster PRO în modul țintă

Pentru a converti un blaster într-o țintă, repetați pașii anteriori de conversie în ordine inversă

Cum să joci în modul țintă:

Comutator de selecție a jocului



În modul joc, utilizați comutatorul de selecție a comenzii pentru a selecta unul dintre cele 3 jocuri. Descrierea jocurilor este dată pe spatele instrucțiunilor.

ÎN TIMPUL JOCULUI:

- Blasterii pot lovi o țintă la o distanță de până la 91 m.
- Când ești lovit, ținta își va schimba culoarea de la verde la roșu.
- Dacă ai fost lovit de 8 ori, ai pierdut.
- Pentru fiecare minut în care nu ești lovit, o lovitură va fi anulată.
- Când sunteți în afara jocului, trebuie să opriți ținta și să selectați di nou echipa pentru a începe o nouă sesiune.

SFATURI ȘI AVERTISEMENTE:

- O lumină prea puternică reduce distanța de împușcare a unui Blaster laser.
- În interior, razele laser pot sări pe pereți și oglinzi și să-ți lovească adversarul.
- Poți trage prin ferestre.
- Opriți arma laser când nu o utilizați.
- Dacă sunt lăsate pornite, bateriile se vor descărca.

JOACĂ CINSTIT:

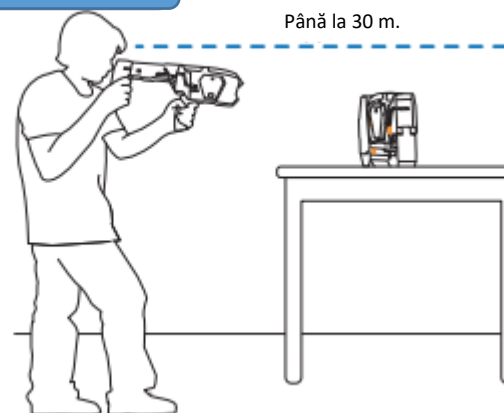
- Nu acoperiți ținta și nu o ascundeți.
- Nu vă reîncărcați ținta în timpul jocului.

Instalare țintă:

Așezați ținta pe o suprafață plană (de ex. o masă).

Trage ținta verde pentru a începe jocul.

La sfârșitul fiecărui joc, puteți trage o țintă când aceasta devine verde – pentru a juca din nou același joc.



Producător: NSI Products (HK) Limited. Adresa: Camera A, Blocul 1/F 4, Centrul Industrial Golden Dragon, 182-190 Tai Lin Pai Road, Kwai Chun, En. T, Hong Kong, SAR China Hong Kong, la unitățile de producție din China.



Importator: S.C. "Biotec-Prim" S.R.L., str. Independenței 14/3, ap. 4.



Tel.: +37362040014
www.toyland.md