

UFODRON

Wyślij ufoludki w kosmos!

2-4 GRACZY | WIEK 8+

ZASADY

Zawartość

Dron, lądowisko, 4 wyrzutnie, 12 ufoludków, śrubokręt, 2 zapasowe obręcze ochronne, przewód USB.

Cel gry

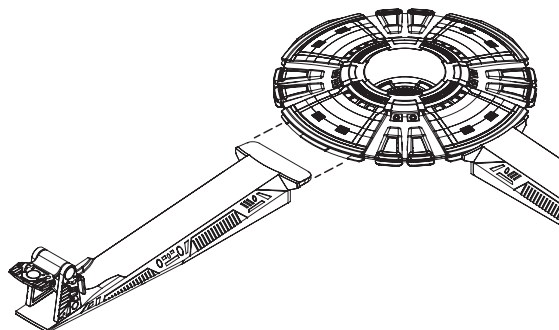
Wyślij w kosmos wszystkie swoje ufoludki.

Ładowanie drona

- Przed rozgrywką upewnijcie się, że dron ma paliwo, żeby odlecieć.
- Korzystając z załączonego przewodu USB, podłączcie go i naładujcie (poczekajcie aż dioda zmieni kolor z czerwonego na zielony).

Przygotowanie

- Umieśćcie 4 baterie AAA w lądowisku.
- Połączcie lądowisko z wyrzutniami, tak jak pokazano na rysunku poniżej.



- Umieśćcie dron na lądowisku.
- Każdy z graczy otrzymuje po 3 ufoludki w wybranym przez siebie kolorze i umieszcza je obok swojej wyrzutni.
- Umieśćcie po 1 ufoludku na swoich wyrzutniach.

Upewnijcie się, że na stole, na którym gracie, nie ma zbędnych przedmiotów. Unikajcie gry pod niskim żyrandolem i tym bardziej wiatrakami – generalnie wszystkim, co mogłoby uszkodzić odlatujący dron.

Rozgrywka

- Trzymajcie palce na swoich wyrzutniach, przygotujcie się do wystrzelenia ufoludków!
- Odliczcie wspólnie „3...2...1...START!” i rozpocznijcie wyścig!
- Celem każdego z was jest wstrzelenie swojego ufoludka wprost do drona, aby mógł on odlecieć w kosmos. Jeśli ufoludek nie trafi do drona, jak najszybciej strzelajcie kolejnymi ufoludkami, aż do skutku.
- Kto wystrzeli wszystkie posiadane ufoludki niech jak najszybciej pozbiera je, gdziekolwiek leżą, i strzela dalej!
- Kiedy któryś z ufoludków znajdzie się w dronie, rozpocznie się procedura startowa. Trwa to chwilę – w tym czasie inni gracze mogą próbować wypchnąć rywala i zająć jego miejsce.
- Jeżeli dron odleci, znajdujący się w nim ufoludek poleciał w kosmos! Jego właściciel(ka) odkłada go do pudełka (nie będzie go już w tej grze używać). Im mniej masz ufoludków, tym bliżej jesteś zwycięstwa, ale też trudniej będzie ci umieścić kolejne w dronie.
- **Uwaga:** może się zdarzyć, że dron odleci z kilkoma ufoludkami na pokładzie. Wszystkie takie ufoludki lecą w kosmos!
- Obserwujcie lot drona. **Nie próbujcie go łapać!**
- Pozbierajcie wszystkie ufoludki (które jeszcze nie poleciały w kosmos). Umieśćcie pusty dron z powrotem na lądowisku i znów rozpocznijcie odliczanie.

Wygrana

Wygrywa pierwsza osoba, która zdoła wszystkimi swoimi ufoludkami odlecieć w kosmos.

W przypadku remisu remisujący gracze muszą wyjąć wszystkie swoje ufoludki z pudełka, aby rozegrać jedną dodatkową, finałową rundę i rozstrzygnąć kto najlepiej wysła ufoludki w kosmos.

Ładowanie drona

Kiedy dron zacznie dolatywać tylko do połowy wysokości swojego normalnego lotu, podłączcie go natychmiast do ładowania (i ładujcie za pomocą przewodu USB do momentu aż czerwona lampka zmieni światło na zieloną). Niski stan naładowania baterii może spowodować, że dron poleci w dziwny, nieoczekiwany sposób, co może spowodować jego uszkodzenie.

Wymiana baterii

- Celem uzyskania optymalnej wydajności zaleca się wykorzystanie baterii alkalicznych. Odkręć zasłonkę baterii za pomocą śrubokrętu i włóż 4 baterie AAA, jak pokazano na rysunku. Następnie przykręć osłonkę z powrotem.
- **Uwaga:** Ładowisko nie będzie działało, jeśli baterie zostaną niepoprawnie włożone. Jeśli nie zamierzasz zagrać ponownie w przeciągu 1 dnia lub dłużej, wyjmij baterie, aby je zabezpieczyć.

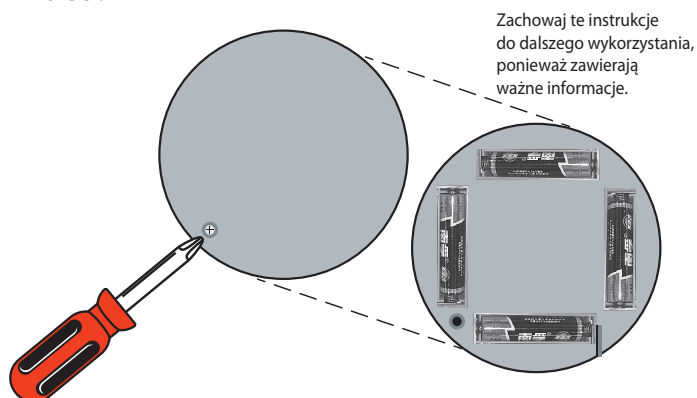
Informacja dot. bezpieczeństwa baterii

Wymagane są 4 baterie 1,5 V AAA. Nie używaj akumulatorów. Nigdy nie używaj innych baterii niż zalecane. Nigdy nie mieszaj starych i nowych baterii ani różnych rodzajów baterii. Nie próbuj ładować baterii nieprzeznaczonych do ładowania (niebędących akumulatorami). Rozładowane baterie wyjmij ostrożnie i oddaj do elektrośmieci w markecie lub na poczcie (absolutnie nie wyrzucaj do zwykłego kosza na śmieci ani żadnej innej frakcji – zużyte baterie wyrzucone do kosza powodują ogromne szkody dla środowiska). Wkładając baterie, zwróć uwagę na ich biegunowość. Sprężyna w komorze baterii to miejsce, w którym należy umieścić minus baterii. Nie wolno zwierać zacisków zasilających.

Otwieraj/zamykaj komorę baterii, wsuwając/wysuwając osłonkę. Wyjmuj baterie z ich komór, kiedy gra nie jest wykorzystywana.

Prąd z sieci

Nigdy nie podłączaj do prądu z sieci. Dzieci powinny zostać ostrzeżone przed niebezpieczeństwem prądu z sieci.

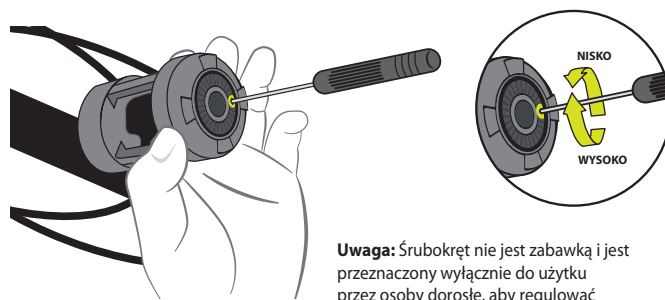


Recykling

Zużyte baterie oddawaj do elektrośmieci w markecie lub na poczcie (absolutnie nie wyrzucaj do zwykłego kosza na śmieci ani żadnej innej frakcji – zużyte baterie wyrzucone do kosza powodują ogromne szkody dla środowiska).

Regulowanie wysokości lotu drona

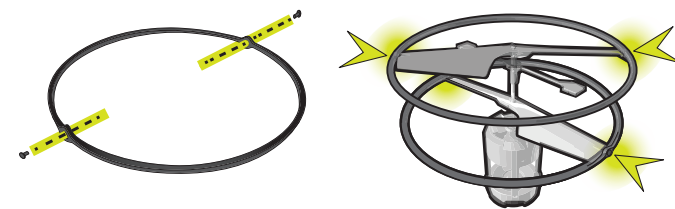
Możesz regulować wysokość lotu drona. Ustawiaj wyższy lot wyłącznie, jeśli posiadasz wysoki sufit bez przeszkód. Możesz wykorzystać zawarty w pudełku z grą śrubokręt, aby zmienić wysokość lotu drona. Wsuń śrubokręt w otwór znajdujący się na spodzie drona i obróć zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby ustawić wysoki lot lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, aby ustawić niski lot.



Uwaga: Śrubokręt nie jest zabawką i jest przeznaczony wyłącznie do użytku przez osoby dorosłe, aby regulować wysokość lotu drona. Trzymaj śrubokręt w miejscu niedostępnym dla dzieci.

Zapasowe obręcze ochronne

Jeśli obręcz ochronna śmigła twojego drona ulegnie uszkodzeniu, użyj zapasowej.



Rozwiązywanie problemów

Jeśli lampka drona zapala się, ale dron nie startuje, oznacza to, że jest rozładowany. Podłącz dron do ładowania za pomocą kabla USB.

PLAY MONSTER



Wyprodukowane przez:
PlayMonster UK Ltd.
Artisan, Hillbottom Road, High Wycombe, HP12 4HU.
Tel: +44 (0) 1628 488944
© 2021 PlayMonster UK Ltd. © 2021 Playmonster LLC.
Wyprodukowano w Chinach. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Dron Home oraz Race to Launch Your Aliens! są znakami handlowymi należącymi do PlayMonster LLC. Wynaleziono przez Hans-C Inventions oraz Ulco Toy and Game Co.

Dystrybucja w Polsce:
Lucrum Games Sp. z o.o.
ul. Gazowicza 21A, 43-300 Bielsko-Biała
kontakt@lucrumgames.pl
www.lucrumgames.pl

Opracowanie wersji polskiej:
Bartosz Chlebicki, Marcin Tomczyk,
Łukasz Gralak, Łukasz Kempirski



OSTRZEŻENIE: Gra zawiera małe elementy – ryzyko połknięcia. Zalecany nadzór osoby dorosłej. Nie należy łapać drona w trakcie lotu. Obracające się śmigła – ryzyko uwięzienia/uszkodzenia palca, a także ryzyko zaplątania włosów. Nie należy dotykać śmigieł w trakcie ruchu. Długie włosy należy związać przed rozpoczęciem rozgrywki. Nie należy używać drona, jeśli obręcz ochronna, śmigła lub jakkolwiek inna część drona jest uszkodzona, zdeformowana lub brakująca – może to spowodować, że dron polecą w niekontrolowany sposób i spowoduje szkodę mienia lub ciała. Nie należy używać drona w pobliżu dzieci lub zwierząt. Należy używać drona wyłącznie w pomieszczeniach zamkniętych i unikać wilgoci. Należy przechowywać dron w chłodnym, suchym miejscu, poza zasięgiem światła słonecznego.

Zawarty przewód USB należy podłączać wyłącznie do zasilacza lub transformatora zgodnego z EN IEC 61558-2-7.

Dron zawiera niewymienialną baterię litowo-jonową. Jeśli bateria zostanie poddana ekspozycji na ogień, wysoką temperaturę, zgniecioną lub zmiażdżoną, może eksplodować lub mogą wyciec z niej chemikalia.

Autoryzowany przedstawiciel w Unii Europejskiej (ds. dyrektywy w sprawie bezpieczeństwa zabawek): Delphic HSE (Europe) B.V., The Base B, Evert van de Beekstraat 104, Schiphol, 1118CN, Holandia.