La Cucaracha

PL

Autor: Peter-Paul Joopen
Projekt: Josh Lewis, KniffDesign (instrukcja) · Ilustracje: Mooncolony
Art Direction: Julia Simon · Rendering: Andreas Resch

Ojej,

w kuchni grasuje karaluch!
Bez paniki! Niniejsza edycja oferuje dwa ekscytujące warianty gry. Zagraj w wersję w kultowym wydaniu lub sięgnij po model z efektem świecenia w ciemności. W tej wersji rozgrywkę rozpoczynasz, gdy w pokoju jest jasno, ale w trakcie gry warto wyłączyć światło – wtedy elementy gry zaczną się fosforyzować. Poniżej znajdują się zasady gry podstawowej, a następnie instrukcja do rozgrywki ze zgaszonym światłem.

Cel gry

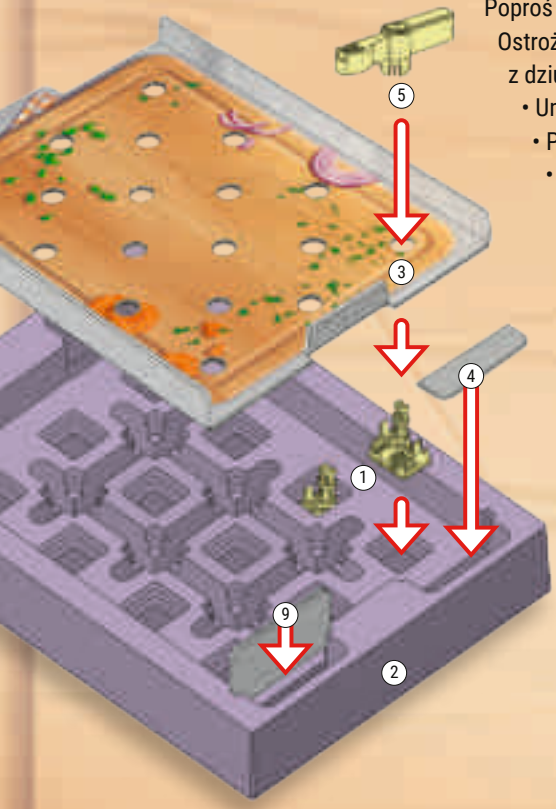
Bądź pierwszą osobą, która uzbiera pięć żetonów z karaluchem.

Zawartość

1. 18 kołków
2. 1 labirynt
3. 1 plansza
4. 4 pułapki
5. 18 przyborów kuchenne (6 noży, 6 widelców, 6 łyżek)
6. 1 Hex Bots™ Nano™ świecący w ciemności
7. 20 żetonów-karaluchów
8. 1 kostka do gry
9. 2 drzwi-pułapki



Pierwsza rozgrywka



Poproś osobę dorosłą, aby pomogła rozłożyć grę. Ostrożnie wyjmijcie wszystkie elementy z dziurkowanego panelu. Aby przygotować planszę:

- Umocuj **kołki** (1) w 18 dziurkach w **labiryncie** (2).
- Połóż **panel z planszą** (3).
- Umieść **pułapki** (4) w czterech komorach.
- Przymocuj **sztućce** (5) do kołków, jak pokazano na ilustracji.







Zanim zaczniesz

- Przygotuj **karalucha Hex Bots™ Nano™ świecącego w ciemności** (6), **żetony-karaluchy** (7) oraz **kostkę do gry** (8).
- Każdy gracz wybiera swoją pułapkę w odpowiednim rogu. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż czterech graczy, zablokuj nieużywane pułapki **drzwiami** (9).
  Więcej drzwi nie będzie potrzebnych.
  Gdy w rozgrywce uczestniczy dwóch graczy, rozmieśćcie pułapki na przeciwko.
- Obróć **sztućce** tak, by utworzyć jeden z pokazanych układów startowych.

Czas rozpocząć grę

1. Uruchom karalucha Hex Bots™ Nano™ świecącego w ciemności

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Włącz karalucha Hex Bots™ Nano™ świecącego w ciemności ustawiając przełącznik pod urządzeniem w odpowiedniej pozycji i umieść go na środku planszy.

2. Rzucanie kostką



Obróć odpowiedni przybór kuchenny w zależności od wylosowanego na kostce symbolu (nóż, widelec, łyżka). Przykład: jeśli wylosujesz nóż, obróć ściankę z nożem.

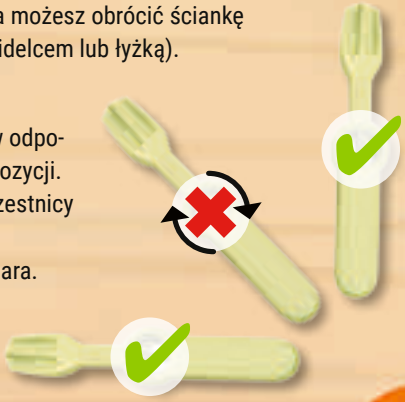


W przypadku wylosowania znaku zapytania możesz obrócić ściankę z dowolnym sztućcem (a więc z nożem, widelcem lub łyżką).

3. Obracanie przyborów kuchennych

Ścianki ze sztućcami obracaj tak, by zabezpieczyć je w odpowiednim ułożeniu. Nie należy ich ustawiać w krzywej pozycji. Jeśli jeden z graczy zbyt długo się zastanawia, inni uczestnicy gry mogą go pospieszać.

Grajcie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Następny gracz rzuca kostką i obraca odpowiednią ściankę z przyborem kuchennym.



4. Zwabienie karalucha Hex Bots™ Nano™ świecącego w ciemności

Karaluch Hex Bots™ Nano™ świecący w ciemności będzie poruszać się po całej planszy. Twoim zadaniem jest skierowanie i zwabienie go do pułapki poprzez zastosowanie skutecznej strategii podczas obracania ścianek. Próbuj zmieniać drogę karalucha, by w końcu trafił do Twojej pułapki. Gdy tylko wpadnie do pułapki, gracz, do którego jest ona przydzielona, otrzymuje żeton z karaluchem. Wyłącz na chwilę karalucha Hex Bots™ Nano™ świecącego w ciemności i ustaw sztućce z powrotem w pozycji startowej. Gracz, który poprzednio zdobył żeton z karaluchem, rozpoczyna kolejną rundę.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy pierwszy gracz uzbiera pięć żetonów-karaluchów.

Wskazówki dotyczące rozgrywki z karaluchem Hex Bots™ Nano™ świecącym w ciemności:

- *Nie dopuść, aby karaluch zaklinował się podczas obracania sztućców.*
- *Postaw karalucha w odpowiedniej pozycji, gdy się przewróci.*
- *Delikatnie popchnij karalucha, jeśli ugrzęźnie w jednym rogu.*
- *Instrukcję użytkowania karalucha Hex Bots™ Nano™ znajdziesz na stronie 13. Ważne: zachowaj tę instrukcję, aby móc skorzystać z niej w przyszłości!*

Wersja z efektem świecenia w ciemności





Najpierw przygotuj grę jak zwykle, przy włączonym świetle. Ponieważ tylko jedna strona żetonów karaluchów świeci w ciemności, upewnij się, że ta strona jest widoczna na każdym z żetonów. Przygotowując grę pozwól, aby farba luminescencyjna i karaluch nabrały światła przez jakiś czas. Upewnij się, że na czas rozgrywki w pomieszczeniu może zapanować całkowita ciemność. Zaczynajmy!

Zasady są identyczne jak w przypadku podstawowej wersji, z następującymi wyjątkami:

- **Pierwsze kilka rund rozgrywane jest jak zwykle, przy zapalonym świetle.**
- **Gdy gracz zdobędzie swój trzeci żeton karalucha, rozpoczyna się polowanie w ciemności!**
- **Wyłączcie światło. Teraz karaluch, kostka i sztućce powinny zacząć świecić w ciemności.**
- **Kontynuujcie grę w ciemności, dopóki któryś z graczy nie zdobędzie swojego piątego i ostatniego żetonu lub karaluch oraz inne elementy przestaną świecić w ciemnościach nocy i nie będzie już można kontynuować gry.**
- **Wygrywa gracz z największą ilością żetonów. W przypadku remisu wygrywają wszyscy gracze, którzy zremisowali.**
- **Jeśli chcesz zwiększyć trudność, dodaj następującą zasadę: Możesz wygrać tylko wtedy, gdy uda ci się zebrać pięć żetonów, zanim elementy gry przestaną świecić. W przeciwnym razie karaluch ucieknie i wszyscy przegracie grę!**

Czy podejmiecie wyzwanie?

Jeśli po naświetlaniu gra nie świeci w ciemności wystarczająco jasno, spróbujcie wykonać następujące czynności:

1. **Im bliżej źródła światła, tym lepiej: połóż na przykład lampkę w pobliżu elementów gry podczas etapu rozgrywki „w świetle", aby farba fluorescencyjna zaczęła się świecić. Możesz też naświetlać materiały przy pomocy latarki lub smartfona przez 1 minutę z bliskiej odległości.**
2. **Im jaśniejsze światło, tym lepiej: jasne źródła światła o wysokiej zawartości UV (białe żarówki LED, światło dzienne, lampy halogenowe lub lampki energooszczędne) najlepiej naświetlają farbę fluorescencyjną. W przypadku zwykłych żarówek lub świateł LED w kolorze ciepłym elementy naświetlają się nieco dłużej.**
3. **Im ciemniej, tym lepiej: W pomieszczeniu, gdzie toczy się rozgrywka, powinno być jak najciemniej. Jeśli osoby dorosłe grają z dziećmi można całkowicie przyciemnić pokój, a następnie włączyć np. lampkę nocną. Wtedy elementy świecące w ciemność nie będą wydawać się aż tak przerażające.**

Instrukcje dotyczące użytkowania karalucha 1 Hex Bots™ 2 znajdują się w uwagach dołączonych do oryginalnego opakowania.

Ważne: Zachowajcie instrukcję, aby w razie konieczności móc do niej zajrzeć!

Hex Bots i NANO są znakami towarowymi firmy Spin Master, Inc. Logo SPIN MASTER jest znakiem towarowym firmy Spin Master Ltd., używanym na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone.

La Cucaracha

CS

Autor: Peter-Paul Joopen
Autor: Josh Lewis, KniffDesign (pravidla hry) · Ilustrace: Mooncolony
Art Direction: Julia Simon · Rendering: Andreas Resch



Áááááá,

v kuchyni je šváb!
Nepodléhejte panice! Tato edice nabízí dvě zábavné herní varianty – buďto si můžete zahrát oblíbenou a dobře známou základní hru, anebo vyzkoušet „Chytání ve tmě“.
V této verzi začnete hrát při rozsvíceném světle. Uprostřed hry světlo vypnete a herní materiál začne svítit ve tmě.
Základní pravidla najdete níže, následovaná pravidly pro variantu hry Chytání ve tmě.

Cíl hry

Kdo jako první získá pět švábích žetonů, vyhrává!



Obsahuje



1. 18 spojek
2. 1 herní základnu
3. 1 herní plán
4. 4 pasti
5. 18 příborů (6 nožů, 6 vidliček, 6 lžic)
6. 1 švába Hex Bots™ Nano™ svítícího ve tmě
7. 20 švábích žetonů
8. 1 hrací kostku
9. 2 dvířka od pastí

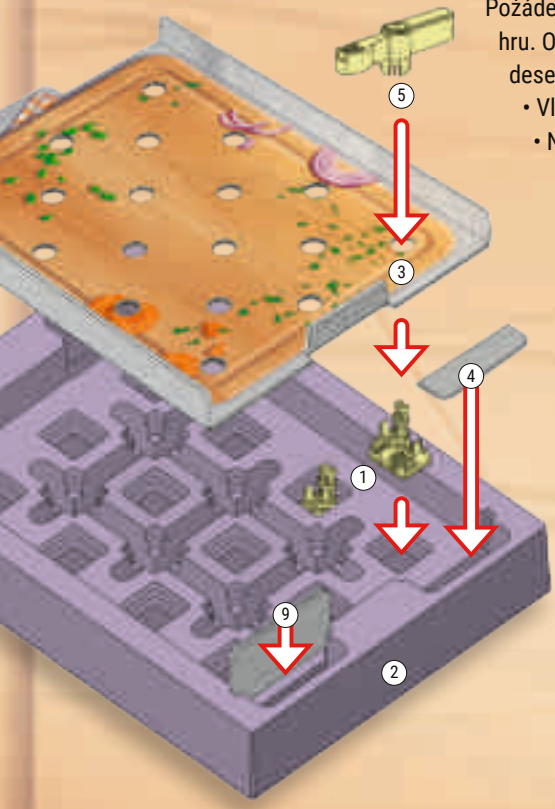






Ravensburger

Když hrajete poprvé



Požádejte někoho dospělého, aby vám pomohl sestavit hru. Opatrně vyjměte všechny dílky z perforovaných desek. Připravte herní plán:

- Vložte **spojky** (1) do 18 otvorů **herní základny** (2).
- Na takto připravenou základnu položte **herní desku** (3).
- Vložte **pasti** (4) do čtyř přihrádek uvnitř.
- Nasaďte **příbory** (5) na spojky podle obrázku.







Než začnete

- Připravte si švába Hex Bots™ Nano™ svítícího ve tmě (6), **švábí žetony** (7) a **kostku** (8) k ruce.
- Vyberte si roh hry s pastí. Od této chvíle je to past, do které chcete nalákat švába, abyste nasbírali švábí žetony.
  Pokud hrajete v počtu menším než čtyři, zataraste nevyužívané pasti **dvířky** (9). Nadbytečná dvířka nebudete potřebovat. Pokud hrajete jen ve dvou, vyberte si pasti, které leží naproti sobě.
- Natočte všechny **příbory** do jedné z následujících startovních pozic.

Hra začíná

1. Zapněte švába Hex Bots™ Nano™ svítícího ve tmě

Začíná nejmladší z vás. Zapněte šváb Hex Bots™ Nano™ svítícího ve tmě otočením tlačítka na spodní straně zařízení a postavte ho doprostřed herního plánu.

2. Hoďte kostkou



Když kostka ukáže nůž, vidličku nebo lžíci, **rychle jedním odpovídajícím** příborem otočte. Příklad: Když kostka ukazuje nůž, otočte nožem.



Když kostka ukazuje otazník, **rychle otočte libovolným** příborem – nožem, vidličkou nebo lžící.

3. Otočte příborem

Příborem otočte vždy tak, aby zapadl na místě. Příbory nesmí zůstat v poloze našikmo. Když to někomu trvá dlouho, ostatní ho můžou popohnat.

Hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Další na řadě hodí kostkou a otočí odpovídajícím příborem.



4. Chyťte švába Hex Bots™ Nano™ svítícího ve tmě

Šváb Hex Bots™ Nano™ svítící ve tmě poleze všemi směry po herním plánu. Nasměrujte jeho cestu strategickým otáčením příborů a vlákejte ho do pasti. Pokuste se změnit jeho cestu tak, aby skončil ve vaší pasti. Jakmile šváb zaleze do jedné z pastí, komu past patří, získává švábí žeton.

Vypněte na chvilku švába Hex Bots™ Nano™ svítícího ve tmě a vraťte příbory zpátky do jedné ze startovních pozic. Kdo jako poslední vyhrál žeton, začne další kolo.

Konec hry

Kdo první nasbírá pět švábích žetonů, vyhrává!

Tipy pro hru se švábem Hex Bots™ Nano™ svítící ve tmě:

- *Dávejte pozor, ať se šváb při otáčení příborů nezasekne.*
- *Když se převrátí, pomozte mu zpět na nožičky.*
- *Když se zasekne v rohu, pošťouchněte ho.*
- *Pokyny k používání švába Hex Bots™ naleznete v poznámkách přiložených na straně 14. Důležité: Tyto pokyny si prosím uschovejte pro další využití!*





Chytání ve tmě







Nejprve sestavte hru jako obvykle s rozsvícenými světly. Protože pouze jedna strana žetonů se švába svítí ve tmě, ujistěte se, že jsou žetony rozloženy touto stranou nahoru a že se vzájemně nepřekrývají. Nejlepší je nejprve sestavit hru a potom nechat fosforeskující barvu a švába na chvíli nabíjet. Ujistěte se, že je možné místnost zcela zatemnit.

Hra může začít!

Platí pravidla základní hry, ale s následujícími změnami:

- Hrajte první kola hry jako obvykle, s rozvícenými světly.
- Jakmile někdo vyhraje svůj třetí švábí žeton, začíná chytání potmě!
- Zhasněte světla. Šváb, hrací kostka a příbory by teď měly začít světélkovat ve tmě.
- Pokračujte s hraním potmě, dokud někdo nevyhraje svůj pátý a poslední žeton nebo šváb či jiný herní materiál nepřestane svítit v noční tmě a nebude možné pokračovat ve hře.
- Kdo má největší počet žetonů, vyhrává. Pokud má více z vás stejný počet žetonů, dělíte se o vítězství.
- Pokud chcete zvýšit náročnost hry, řiďte se navíc tímto pravidlem: Můžete vyhrát pouze v případě, že někdo z vás zvládne získat pět žetonů předtím, než herní materiál přestane svítit. Jinak platí, že šváb utekl, a všichni jste prohráli!

Přijímáte výzvu?

Pokud hra po denní fázi nesvítí dostatečně, zkuste následující:

1. Umístěte zdroj světla co nejblíže k herní desce: Během denní fáze umístěte na herní stůl např. stolní lampičku a nasviťte s ní fosforeskující barvy. Nebo chvilku nabíjejte herní materiály energií z blízké vzdálenosti pomocí baterky nebo smartphonu.
2. Použijte jasné, studené světlo – světelné zdroje s vysokým obsahem UV (bílé LED žárovky, denní světlo, halogenové žárovky, úsporné žárovky) nabíjejí fosforeskující barvu nejlépe. Klasickým žárovkám nebo LED žárovkám s teplým žlutým světlem to trvá déle.
3. Zatemněte místnost: Místnost, ve které hrajete, by měla být co nejtemnější. Když hrajete s malými dětmi, zapalte svíčku nebo zapněte noční světýlko, aby se nebály.

Více informací o tom, jak používat švába Hex Bots™, najdete v pokynech přiložených v originálním balení.

Důležité: Uschovejte si tyto pokyny pro případ potřeby!

Hex Bots a NANO jsou ochranné známky společnosti Spin Master, Inc., a logo SPIN MASTER je ochranná známka společnosti Spin Master Ltd., používaná na základě licence. Všechna práva vyhrazena.

La Cucaracha

SK

Autor: Peter-Paul Joopen
Dizajn: Josh Lewis, KniffDesign (pravidlá hry) · Ilustrácie: Mooncolony
Umelecké stvárnenie: Julia Simon · Rendering: Andreas Resch

Áááááá,

v kuchyni je šváb!
Nepodliehajte panike! Táto edícia ponúka dve zábavné herné verzie – buď si môžete zahrať obľúbenú a dobre známu základnú hru, alebo vyskúšať „Chytanie v tme“. V tejto verzii začnete hrať pri rozsvietenom svetle. Uprostred hry svetlo vypnete a herný materiál začne svietiť v tme.
Pravidlá základnej hry nájdete nižšie. Po nich nasledujú pravidlá verzie hry „Chytanie v tme“..

Cieľ hry

Kto ako prvý získa päť švábich žetónov, vyhráva!

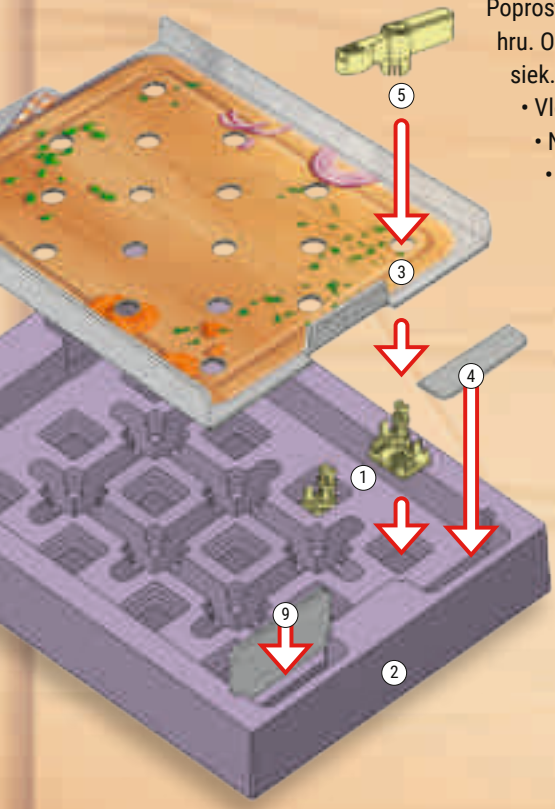
Obsahuje

1. 18 spojok
2. 1 hernú základňu
3. 1 herný plán
4. 4 pasce
5. 18 príborov (6 nožov, 6 vidličiek, 6 lyžíc)
6. 1 švába Hex Bots™ Nano™ svietiaceho v tme
7. 20 švábich žetónov
8. 1 hraciu kocku
9. 2 dvierka od pascí



Ravensburger

Keď hráte prvýkrát



Poproste niekoho dospelého, aby vám pomohol zostaviť hru. Opatrne vyberte všetky dieliky z perforovaných dosiek. Pripravte herný plán:

- Vložte **spojky** (1) do 18 otvorov **hernej základne** (2).
- Na takto pripravenú základňu položte **herný plán** (3).
- Vložte **pasce** (4) do štyroch priehradiek vo vnútri.
- Nasaďte **príbory** (5) na spojky podľa obrázku.







Skôr ako začnete

- Majte švába **Hex Bots™ Nano™ svietiaceho v tme** (6), **švábie žetóny** (7) a **kocku** (8) pri sebe.
- Vyberte si roh hry s pascou. Od tejto chvíle je to pasca, do ktorej chcete nalákať švába, aby ste nazbierali švábie žetóny.
  Ak je počet hrajúcich menší ako štyri, zataraste nevyužívané pasce **dvierkami** (9). Zvyšné dvierka nebudete potrebovať. Pokiaľ hrajú len dvaja, vyberte si pasce, ktoré ležia oproti sebe.
- Natočte všetky **príbory** do jednej z nasledujúcich štartových pozícií.

Hra začína

1. Zapnite švába Hex Bots™ Nano™ svietiaceho v tme

Začína najmladší z vás. Zapnite švába Hex Bots™ Nano™ svietiaceho v tme otočením tlačidla na spodnej strane zariadenia a postavte ho do stredu herného plánu.

2. Hoďte kockou



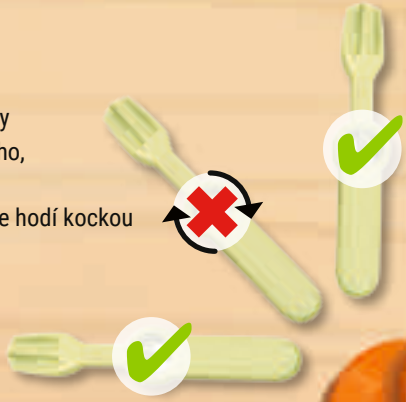
Keď kocka ukáže nôž, vidličku alebo lyžicu, **rýchlo jedným zodpovedajúcim** príborom otočte. Príklad: Keď kocka ukazuje nôž, otočte nožom.



Keď kocka ukazuje otáznik, **rýchlo otočte ľubovoľným** príborom – nožom, vidličkou alebo lyžicou.

3. Otočte príborom

Príborom otočte vždy tak, aby zapadol na miesto. Príbory nesmú zostať v polohe našikmo. Keď to niekomu trvá dlho, ostatní ho môžu popohnať.
Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Ďalší na rade hodí kockou a otočí zodpovedajúcim príborom.



4. Chyťte švába Hex Bots™ Nano™ svietiaceho v tme

Šváb Hex Bots™ Nano™ svietiaci v tme polezie všetkými smermi po hernom pláne. Nasmerujte jeho cestu strategickým otáčaním príborov a vlákajte ho do pasce. Pokúste sa zmeniť jeho cestu tak, aby skončil vo vašej pasci. Akonáhle šváb zalezie do jednej z pascí, komu pasca patrí, získava švábí žetón. Vypnite na chvíľku švába Hex Bots™ Nano™ svietiaceho v tme a vráťte príbory späť do jednej zo štartových pozícií. Kto ako posledný vyhral žetón, začne ďalšie kolo.

Koniec hry

Kto ako prvý nazbiera päť švábích žetónov, vyhráva!

Tipy pre hru so švábom Hex Bots™ Nano™ svietiaci v tme:

- *Dávajte pozor, nech sa šváb pri otáčaní príborov nezasekne.*
- *Keď sa prevráti, pomôžte mu späť na nožičky.*
- *Keď sa zasekne v rohu, postrčte ho.*
- *Pokyny pre používanie švába Hex Bots™ nájdete v poznámkach priložených na strane 15 . Dôležité: Tieto pokyny si prosím uschovajte pre ďalšie využitie!*





Chytanie v tme





Najprv zostavte hru ako obvykle s rozsvietenými svetlami. Pretože iba jedna strana žetónov so švábmi svieti v tme, uistite sa, že sú žetóny rozložené touto stranou nahor a že sa vzájomne neprekrývajú. Najlepšie je najprv zostaviť hru a potom nechať fosforeskujúcu farbu a švába na chvíľu nabíjať. Uistite sa, že je možné miestnosť úplne zatemniť.

Hra môže začať!

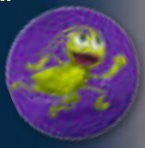
Platia pravidlá základnej hry, ale s nasledujúcimi zmenami:

- Hrajte prvé kolá hry ako obvykle, s rozsvietenými svetlami.
- Akonáhle niekto vyhrá svoj tretí švábí žetón, začína chytanie potme!
- Zhasnite svetlá. Šváb, hracia kocka a príbory by teraz mali začať svetielkovať v tme.
- Pokračujte s hraním potme, pokiaľ niekto nevyhrá svoj piaty a posledný žetón alebo šváb, či iný herný materiál neprestane svietiť v nočnej tme a nebude možné pokračovať v hre.
- Kto má najväčší počet žetónov, vyhráva. Ak je vás viac s rovnakým počtom žetónov, delíte sa o víťazstvo.
- Pokiaľ chcete zvýšiť náročnosť hry, riaďte sa navyše týmto pravidlom: Môžete vyhrať iba v prípade, ak niekto z vás zvládne získať päť žetónov predtým, než herný materiál prestane svietiť. Inak platí, že šváb utiekol a všetci ste prehrali!

Prijímate výzvu?

Pokiaľ hra po dennej fáze nesvieti dostatočne, skúste nasledujúce:

1. Umiestnite zdroj svetla čo najbližšie k hernému plánu: Počas dennej fázy umiestnite na herný stôl napr. stolnú lampičku a nasvieťte s ňou fosforeskujúce farby. Alebo chvíľku nabíjajte herné materiály energiou z blízkej vzdialenosti pomocou baterky alebo smartfónu.
2. Použite jasné, studené svetlo – svetelné zdroje s vysokým obsahom UV (biele LED žiarovky, denné svetlo, halogénové žiarovky, úsporné žiarovky) nabíjajú fosforeskujúcu farbu najlepšie. Klasickým žiarovkám alebo LED žiarovkám s teplým žltým svetlom to trvá dlhšie.
3. Zatemnite miestnosť: Miestnosť, v ktorej hráte, by mala byť čo najtemnejšia. Keď hráte s malými deťmi, zapáľte sviečku alebo zapnite nočné svetielko, aby sa nebáli.



Viac informácií o tom, ako používať švába Hex Bots™, nájdete v pokynoch priložených v originálnom balení.

Dôležité: Uschovajte si tieto pokyny pre prípad potreby!

Hex Bots a NANO sú ochranné známky spoločnosti Spin Master, Inc. a logo SPIN MASTER je ochranná známka spoločnosti Spin Master Ltd. používaná na základe licencie. Všetky práva vyhradené.

Instrukcje bezpieczeństwa

Zużycie baterii
W celu wymiany baterii należy otworzyć komorę na baterie za pomocą odpowiedniego śrubokrętu. Wyczerpane baterie należy zastąpić nowymi bateriami tego samego typu, zgodnie ze wskazaną polaryzacją.
Następnie zamknąć komorę na baterie, dokręcając całkowicie śruby.

***Ostrzeżenie.** Zużyte baterie należy niezwłocznie usuwać. Nowe i zużyte baterie należy trzymać z dala od dzieci. W przypadku podejrzenia, że bateria została połknięta lub wprowadzona do ciała, należy natychmiast zasięgnąć porady lekarza.*

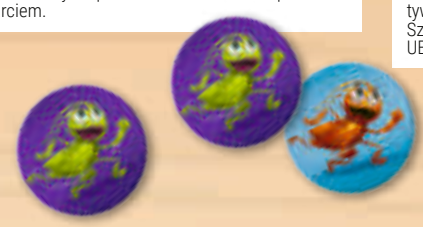
- *Zachować instrukcję, gdyż zawiera ważne informacje!*
- *Baterii nieprzystosowanych do ponownego ładowania nie wolno doładowywać!*
- *Baterie przystosowane do ponownego ładowania (akumulatory) wolno doładowywać tylko pod nadzorem osoby dorosłej!*
- *Nie używać baterii różnego typu ani nowych i używanych baterii razem!*
- *Włożyć baterie w prawidłowy sposób zgodnie z oznaczeniami biegunów „+" i „–"!*
- *Jeżeli baterie są rozładowane lub gdy zabawka nie jest używana przez dłuższy czas, należy wyjąć baterie!*
- *Nie zwierać zacisków przyłączeniowych!*
- *Zalecamy użycie baterii alkalicznych.*
- *Używać tylko baterii podanego typu lub równoważnych.*
- *Wymieniać wszystkie baterie, a nie pojedyncze.*

Instrukcje dot. czyszczenia
W celu czyszczenia należy wyłączyć urządzenie i wyjąć baterie.
Powierzchnię urządzenia wycierać suchą lub lekko zwilżoną szmatką. Nie używać rozpuszczalników chemicznych.
Urządzenia można używać ponownie po jego całkowitym wyschnięciu oraz uprzednim włożeniu baterii.



Symbol przekreślonego kosza na odpady na bateriach lub akumulatorach wskazuje, że po okresie eksploatacji nie można ich usuwać razem z odpadami domowymi. Jeśli baterie lub akumulatory zawierają rtęć, kadm lub ołów, pod symbolem przekreślonego kosza na odpady znajdują się odpowiednie symbole chemiczne (Hg, Cd lub Pb). Obowiązek zwrotu zużytych baterii i akumulatorów jest uregulowany przepisami prawa. Można to zrobić bezpłatnie w placówkach handlowych lub w lokalnym punkcie zbiórki. Adresy właściwych punktów zbiórki można uzyskać w administracji miejskiej lub gminnej. Baterie i akumulatory mogą zawierać materiały, które są szkodliwe dla środowiska i zdrowia ludzkiego. Poprzez oddzielną zbiórkę zużytych baterii i akumulatorów należy umożliwić ich prawidłową utylizację i zapobiec negatywnemu wpływowi na środowisko naturalne i zdrowie osób. Szczegółowe informacje są dostępne również w Dyrektywie UE 2013/56/UE. Usunąć baterię/akumulator przy użyciu odpowiedniego narzędzia i prawidłowo zutylizować. Baterie litowe (oznaczenie CR) i akumulatory utylizować tylko po rozładowaniu i zabezpieczeniu przed zwarciem.

Symbol przekreślonego kosza na odpady (z paskiem) oznacza osobny odbiór urządzeń elektrycznych i elektronicznych oraz wskazuje, że po okresie eksploatacji nie można ich usuwać razem z odpadami domowymi. Jeśli urządzenie elektryczne zawiera baterie, akumulatory lub lampy, należy je wyjąć przed usunięciem odpadów. Części te można zwrócić bezpłatnie w placówkach handlowych bądź w lokalnych punktach odbioru starych urządzeń elektrycznych lub punktach zbiórki. Adresy właściwych punktów zbiórki można uzyskać w administracji miejskiej lub gminnej. Stare urządzenia elektryczne, o rozmiarze większym niż 25 cm, można zdać przy okazji zakupu nowego urządzenia elektrycznego o takich samych funkcjach. Stare urządzenia elektryczne, o rozmiarze mniejszym niż 25 cm, można zwrócić w każdej chwili za pośrednictwem naszej strony internetowej (patrz „przesyłki zwrotne"), przy czym ich liczba ograniczona jest do trzech sztuk na typ urządzenia oraz klienta. Przed zwrotem starego urządzenia należy także usunąć z niego swoje dane osobowe. Poprzez oddzielną zbiórkę starych urządzeń elektrycznych należy umożliwić ich prawidłową utylizację i zapobiec negatywnemu wpływowi na środowisko naturalne i zdrowie osób. Szczegółowe informacje są dostępne również w Dyrektywie UE 2012/19/UE.





Bezpečnostní pokyny

Použití baterie

Chcete-li vyměnit baterie, otevřete přihrádku s bateriemi vlastním šroubovákem.
Vybité baterie vyměňte za nové baterie stejného typu, dbejte přitom na vyznačené póly.
Přihrádku s bateriemi zase zcela zašroubujte.

Upozornění. *Použité baterie odevzdejte na příslušné sběrné místo. Nové i použité baterie uchovávejte mimo dosah dětí. Při podezření, že baterie byly spolknuty nebo zasunuty do některé z tělesných dutin, ihned kontaktujte lékaře.*

- *Návod na použití si uschovejte, protože obsahuje důležité informace!*
- *Baterie, které nejsou určeny k opětovnému nabíjení, v žádném případě znovu nenabíjejte!*
- *Nabíjecí baterie smějí být nabíjeny pouze za dohledu dospělých!*
- *Baterie nestejného typu nebo nové a použité baterie nesmějí být používány současně!*
- *Baterie vložte správně podle vyznačených pólů „+“ a „–“!*
- *Jsou-li baterie vybité nebo se hračka delší dobu nepoužívá, baterie z ní vyjměte!*
- *Dbejte na to, aby na svorkách nedošlo ke zkratu!*
- *Doporučujeme používat alkalické baterie.*
- *Používejte pouze baterie určeného nebo rovnocenného typu.*
- *Vyměňujte vždy všechny baterie zároveň, ne jednotlivě.*

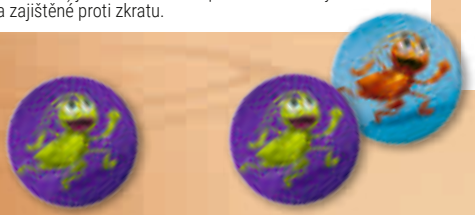
Pokyny k údržbě

Před čištěním prosím přístroj vypněte a vyjměte z něj baterie. Povrch přístroje čistěte suchým nebo lehce navlhčeným hadříkem.
Nepoužívejte žádná chemická rozpouštědla. Nechte přístroj zcela uschnout, poté do něj znovu vložte baterie a můžete jej dále používat.



Symbol přeškrtnuté sběrné nádoby na bateriích a akumulátorech znamená, že po skončení jejich životnosti nesmějí být vyhozeny do běžného domácího odpadu. Pokud baterie nebo akumulátory obsahují rtuť, kadmium nebo olovo, najdete příslušnou chemickou značku (Hg, Cd nebo Pb) pod symbolem přeškrtnuté sběrné nádoby. Vaší povinností podle zákona je odevzdat všechny baterie a akumulátory k recyklaci. Můžete tak bezplatně učinit přímo v prodejnách nebo na jiném sběrném místě tohoto odpadu ve vašem okolí. Adresy vhodných sběrných míst získáte na městské správě nebo v komunálních službách vašeho města. Baterie a akumulátory mohou obsahovat látky škodlivé životnímu prostředí a lidskému zdraví. Tříděným sběrem starých baterií a akumulátorů umožníte jejich správnou recyklaci a zamezíte negativním vlivům na životní prostředí a lidské zdraví. Další informace najdete také ve směrnici Evropské unie č. 2013/56/EU. Baterii či akumulátor je třeba vhodným nástrojem vyjmout a předat k odborné likvidaci. Lithiové baterie a akumulátory (s označením Li-Ion) je nutno likvidovat pouze ve zcela vybitém stavu a zajištěné proti zkratu.

Symbol přeškrtnutého kontejneru na odpad (s podtržením) znamená, že dané elektrické a elektronické zařízení nesmí být po ukončení jeho životnosti vyhozeno do běžného netříděného odpadu, nýbrž že musí být odevzdáno na speciálním sběrném místě. Pokud jsou jeho součástí baterie, akumulátory nebo lampy, je nutné je ze starého elektrozařízení před jeho likvidací vyjmout. Elektrické komponenty můžete bezplatně odevzdat v prodejně nebo na místě zpětného odběru starých elektrozařízení / odděleného sběru elektroodpadu ve vašem okolí. Adresy vhodných sběrných míst získáte na městské správě nebo v komunálních službách vašeho města. Odpadní elektrozařízení větší než 25 cm lze odevzdat pouze v případě, že je zakoupeno nové elektrozařízení s rovnocennými základními funkcemi. Elektrozařízení menší než 25 cm lze kdykoli vrátit prostřednictvím našich webových stránek (viz „Vrácení“), přičemž počet kusů na jeden typ zařízení a zákazníka je omezen na tři. Před vrácením starého zařízení určeného k likvidaci z něj zároveň nezapomeňte vymazat své osobní údaje. Cílem odděleného sběru odpadních elektrických a elektronických zařízení je umožnit řádnou recyklaci a zabránit negativním dopadům na životní prostředí a lidské zdraví. Další informace najdete také ve směrnici Evropské unie č. 2012/19/EU.



Bezpečnostné pokyny

Použitie batérie

Ak chcete vymeniť batérie, otvorte priehradku na batérie pomocou vhodného skrutkovača.
Vybité batérie vymeňte za nové batérie rovnakého typu, dbajte na vyznačenú polaritu.
Priehradku na batérie opäť úplne zaskrutkujte.

Upozornenie. *Použité batérie odovzdajte na zberné miesto. Nové i použité batérie uchovávajte mimo dosahu detí. Pri podozrení na prehltnutie batérií alebo ich zavedenie do niektorej telesnej dutiny, ihneď kontaktujte lekára.*

- *Návod na použitie si uschovajte, pretože obsahuje dôležité informácie!*
- *Batérie, ktoré nie sú určené pre dobíjanie, v žiadnom prípade nenabíjajte!*
- *Nabíjacie batérie možno nabíjať len pod dohľadom dospelej osoby!*
- *Batérie nerovnakého typu alebo nové a použité batérie nesmú byť použité spoločne!*
- *Batérie vkladajte do hračky správne podľa označenia pólov „+“ a „–“!*
- *Ak sú batérie vybité alebo ak sa hračka dlhší čas nepoužíva, batérie z nej vyberte!*
- *Dbajte na to, aby na svorkách nedošlo ku skratu!*
- *Odporúčame používať alkalické batérie.*
- *Používajte iba batérie určeného alebo rovnocenného typu.*
- *Vymieňajte vždy všetky batérie súčasne, nie jednotlivo.*

Pokyny na údržbu

Ak chcete prístroj vyčistiť, vypnite ho a vytiahnite z neho batérie. Povrch prístroja utrite suchou alebo mierne navlhčenou handričkou. Nepoužívajte žiadne chemické rozpúšťadlá. Po úplnom vyschnutí prístroja doň môžete znovu vložiť batérie a prístroj ďalej používať.



Symbol prečiarknutej zbernej nádoby na odpad na batériách a akumulátoroch znamená, že po skončení ich životnosti nesmú byť vyhodené do bežného domového odpadu. Pokiaľ batérie alebo akumulátory obsahujú ortuť, kadmium alebo olovo, nájdete príslušné chemické značky (Hg, Cd alebo Pb) pod symbolom prečiarknutej zbernej nádoby. Podľa zákona máte povinnosť odovzdať staré batérie a akumulátory do zberu. Môžete to bezplatne urobiť v predajniach alebo na inom zbernom mieste vo vašom okolí. Adresy zberných miest vám poskytnú na mestskej správe alebo v komunálnych službách vášho mesta. Batérie a akumulátory môžu obsahovať látky škodlivé pre životné prostredie alebo ľudské zdravie. Separovaným zberom opotrebovaných batérií a akumulátorov zaistíte, že budú riadne recyklované a zabránite ich negatívnemu vplyvu na životné prostredie a ľudské zdravie. Ďalšie informácie nájdete aj v smernici Európskej únie č. 2013/56/EU. Batériu alebo akumulátor treba vybrať vhodným nástrojom a odovzdať na recykláciu. Lítiové batérie a akumulátory (s označením Li-Ion) treba odovzdať na likvidáciu len vo vybitom stave a zaistené proti skratu.

Symbol preškrtnutej smetnej nádoby (s čiarou) označuje separovaný zber elektrických a elektronických zariadení a znamená, že po skončení životnosti sa dané zariadenie nesmie vyhadzovať do netriedeného komunálneho odpadu. Ak sú súčasťou starého elektrozariadenia batérie, akumulátory alebo svietidlá, musia sa z neho pred likvidáciou odstrániť. Elektrické komponenty môžete bezplatne odovzdať v predajni alebo na mieste odovzdávania starých elektrozariadení / na zbernom mieste vo vašom okolí. Adresy zberných miest vám poskytnú na mestskej správe alebo v komunálnych službách vášho mesta. Elektrozariadenia s rozmermi väčšími ako 25 cm je možné odovzdať len v prípade, že sa zakúpi nové elektrozariadenie s rovnocennými základnými funkciami. Elektrozariadenia menšie ako 25 cm môžete kedykoľvek vrátiť prostredníctvom našej webovej stránky (pozri „Vrátenie“), pričom počet kusov na jeden typ zariadenia a zákazníka je obmedzený na tri. Pred odovzdaním starého zariadenia určeného na likvidáciu z neho tiež nezabudnite vymazať svoje osobné údaje. Cieľom separovaného zberu elektrických a elektronických zariadení je umožniť ich správnu recykláciu a zabrániť negatívnym vplyvom na životné prostredie a ľudské zdravie. Ďalšie informácie nájdete aj v smernici Európskej únie č. 2012/19/EU.





© 2013 / 2025
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

242531

Ravensburger