

RÝCHLÝ STISK HRA S LCD
MXPS-200

Děkujeme, že jste si zakoupili produkt Maxlife. Před prvním použitím si prosím pečlivě přečtěte návod k použití. Tento návod si prosím uschovejte pro budoucí použití, protože obsahuje důležité informace. Doufáme, že výrobek Maxlife splní vaše očekávání.

DISTRIBUTOR:
C.P.A.CZECH s.r.o.
U Panasoniku 376
53006 - Staré Čívice
Tel. 466 734 115
cpa@cpa.cz

Vyrobeno v Číně

SPECIFIKACE:
Napájení: 4,5V⁺, Batérie 3x AAA 1,5V⁺

OBSAH BALENÍ: hra, manuál
POZNÁMKA: pokud po vybalení sady některý z prvků chybí, neprodleně to nahlásťte prodejci. Výrobek je určen pro děti starší 3 let.

VAROVÁNÍ: Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Pro použití pod přímým dohledem dospělé osoby.

PRAVIDLA PRO BEZPEČNÉ POUŽÍVÁNÍ DĚTSKÝCH HRAČEK:
Doporučení pro věk: Ujistěte se, že je hračka vhodná pro věk a schopnosti vašeho dítěte. Věkové pokyny jsou uvedeny v manuálu a na obalu.

Přečtěte si návod k použití: Přečtěte si návod k použití a doporučení výrobce pro bezpečné používání hračky.

Dohled dospělé osoby: Na dítě při hře vždy dohledejte, zejména pokud používáte novou hračku nebo pokud hračka obsahuje malé části, které mohou představovat nebezpečí spolknutí. Vždy kontrolujte dobrou používání hračky, příliš dlouhé používání může vést k nadměrné únavě nebo dokonce k zranění.

Pravidelně provádějte kontrolu: Pravidelně kontrolujte všechny hračky, zda nejsou poškozené nebo uvolněné. Poškozené hračky opravte nebo vyměňte.

Bezpečné místo na hrani: Hračky si hrajte na bezpečném místě: Dbejte na to, aby si dítě hrálo s hračkami na bezpečném a vhodném místě, abyste předešli možným úrazům.

Poškozené části: Poškozené nebo rozbité hračky mohou představovat nebezpečí udusení, poranění nebo jiného zranění.

Nebezpečí elektrického proudu: Hračky napájené bateriemi nebo zapojené do zásuvky mohou při nesprávném používání představovat nebezpečí požáru nebo úrazu elektrickým proudem.

Upozornění na baterii: Baterie by se neměly dobijet. Nevkládejte dohromady různé typy baterií nebo nové a použité baterie. Baterie musí být vloženy se správnou polaritou. Vybité baterie by měly být s hračky vyměnuty. Napájecí svorky by neměly být zkratovány.

Cíštění a skladování: K městění přístroje používejte pouze suchý a měkký hadík. Nepoužívejte prostředky s vysokou koncentrací kyselin nebo zásad. Zařízení skladujte na suchém a teplém místě. Pokud přístroj nejdoucí dole dozoupat, nikdy v něm nenechávejte baterie nebo vybité akumulátory.

Použití: V případě, že je hračka používána jako hračka, je nutné ji používat v souladu s pokyny výrobce: Chraňte výrobek před pády a silnými rány. Nepoužívejte zařízení při vysokých teplotách vzduchu a nevy stavujte zařízení silnému slunečnímu záření. Zařízení by nemělo být vystaveno přímému působení vody, ohně nebo jiného zdroje tepla. Mohlo by dojít k trvalému poškození výrobku.

POPIΣ ZAŘÍZENÍ:
1. Tlačítka
2. Tlačítka výberu režimu (4 režimy)
3. Tlačítka Zap/vyp
4. Tlačítka hlasitosti
5. Zadní tlačítka
6. LCD displej

VLOŽENÍ BATERIE:
Na zadní straně je prostor pro baterie. Odšroubujte šroub. Opatrně sejměte bezpečnostní kryt. Vložte 3x AAA 1,5V⁺ baterie podle vyznačené +/- polarity. Uzávřete kryt a pevně utáhněte šroub.

POZNÁMKA: Pokud chcete použít baterie, je nutné je před nabíjením z hračky vyměnit. Baterie mohou nabijet pouze dospělí.

Přečtěte si návod k použití: Přečtěte si návod k použití a doporučení výrobce pro bezpečné používání hračky.

Dohled dospělé osoby: Na dítě při hře vždy dohledejte, zejména pokud používáte novou hračku nebo pokud hračka obsahuje malé části, které mohou představovat nebezpečí spolknutí. Vždy kontrolujte dobrou používání hračky, příliš dlouhé používání může vést k nadměrné únavě nebo dokonce k zranění.

Pravidelně provádějte kontrolu: Pravidelně kontrolujte všechny hračky, zda nejsou poškozené nebo uvolněné. Poškozené hračky opravte nebo vyměňte.

Bezpečné místo na hrani: Hračky si hrajte na bezpečném místě: Dbejte na to, aby si dítě hrálo s hračkami na bezpečném a vhodném místě, abyste předešli možným úrazům.

Poškozené části: Poškozené nebo rozbité hračky mohou představovat nebezpečí udusení, poranění nebo jiného zranění.

Nebezpečí elektrického proudu: Hračky napájené bateriemi nebo zapojené do zásuvky mohou při nesprávném používání představovat nebezpečí požáru nebo úrazu elektrickým proudem.

Upozornění na baterii: Baterie by se neměly dobijet. Nevkládejte dohromady různé typy baterií nebo nové a použité baterie. Baterie musí být vloženy se správnou polaritou. Vybité baterie by měly být s hračky vyměnuty. Napájecí svorky by neměly být zkratovány.

Cíštění a skladování: K městění přístroje používejte pouze suchý a měkký hadík. Nepoužívejte prostředky s vysokou koncentrací kyselin nebo zásad. Zařízení skladujte na suchém a teplém místě. Pokud přístroj nejdoucí dole dozoupat, nikdy v něm nenechávejte baterie nebo vybité akumulátory.

Paměťový režim: Celkem je zde 9 hlavních úrovní. V každé hlavní úrovni musíte dokončit 5 malých úrovní, než se přesunete do další. Chcete-li vybrat jednu z možností, dokopyněte se zářivky v displeji.

Režim arkádového závodu (hra pro více hráčů): Dlouhým stisknutím tlačítka „Volba herního režimu“ vyberte žádoucí režim (na displeji se zobrazí číslo 6). Stisknutím zadního tlačítka vstoupíte do rozhraní pro výber režimu odpovídajícího. K dispozici jsou 4 možnosti odpovídající (10 sekund, 300 sekund, 480 sekund, 600 sekund).

Upozornenie na batériu: Batérie sa nemali nabijať. Nedávajte dokopy rôzne typy batérií alebo nové a použité batérie. Batérie musia byť vložené so správnou polaritou. Vybité batérie sa môžu predĺžiť a potrebuje sa ich vymeniť.

Režim arkádových pretekov (hra pre viacerých hráčov): Celkem je zde 9 hlavných úrovní. V každej hlavní úrovni musíte dokončiť 5 malých úrovní, než se presunete do ďalšej. Chcete-li vybrať jednu z možností, dokopynieť sa zářivky v displeji.

Cíštenie a skladovanie: Nepoužívajte výrobky s vysokou koncentráciou kyselin alebo zásad. Zařízenie skladujte na suchom a teplom mieste. Nikdy nenechávajte v zariadení batérie alebo vybité batérie, pokiaľ ho nemáte v úmysle používať dlhšiu čas.

Režim pamäte: Celkovo je tu 9 hlavných úrovní. V každej hlavnéj úrovni musíte prejsť 5 malých úrovní až potom sa presunete do ďalšej. Chcete-li vybrať jednu z možností, dokopynieť sa zářivky v displeji.

Používanie: Ak sa hračka používa ako hračka, musí sa používať v súlade s pokynmi výrobca. Zařízenie nepoužívajte pri vysokých teplotách vzduchu a nevy stavujte ho silnému zářeniu. Zařízenie by nemalo byť vystavené pôsobeniu vody, ohňa alebo iného zdroja tepla. Mohlo by dojít k trvalému poškozeniu výrobku.

Režim bodování: Během 1 minuty stiskněte herní tlačítka podél indikátorů. Pokud bylo stisknuto všechna dětská tlačítka, přejděte do dalšího kola stisknutím zadního tlačítka. Chcete-li vybrat jednu z možností, dokopyněte se zářivky v displeji.

Špecifikácia: Napájanie: 4,5V⁺, Batérie 3x AAA 1,5V⁺

Popis zariadenia: Do 1 minúty stlačte herné tlačidlá podľa indikátorov. Ak ste stlačili všetky desať tlačidiel, prejdete do ďalšieho kola stisknutím zadného tlačidla. Chcete-li vybrat jednu z možností, dokopynieť sa zářivky v displeji.

Režim bodovania: Po skončení odpočítávania sa hlasom prehraje skóre dosažené hráčom „A“. Poté sa přehrál zpráva „Team A standby“, což informuje hráče, že hračka dosáhla 1 sekundy po prehrání zvuku. Stisknutie zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačidla spustí hodnotenie skóre. Ak je skóre hračky „A“ vyššie než skóre hračky „B“, vyhráva hráč „A“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým A vyhrál“. Pokud je skóre hračky „B“, vyhráva hráč „B“ a přehraje se zvuková zpráva „Tým B vyhrál“. Po skončení stisknutím zadného tlačid

