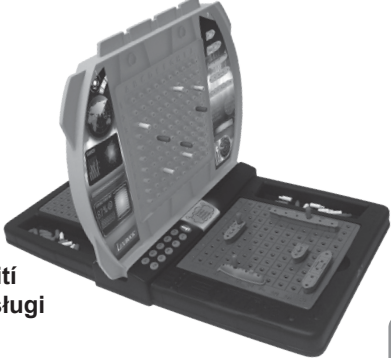


Elektronická mluvčí námořní bitevní hra  
Elektroniczna gra bitwa morska z funkcją mowy

LEXIBOOK®



GT2800i2

ČESKÝ

OBSAH BALENÍ

1 x Mantinel hry, 1 x Základna hry, 10 x Plastové lode, 80 x Červené kolíčky, 200 x Bílé kolíčky, 1 x Návod k použití

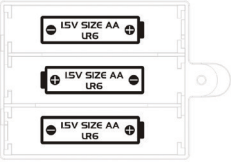
**VAROVÁNÍ:** Všechny balící materiál, jako páska, plastické listy, dráty a visáčky nejsou součástí tohoto přístroje a je zapotřebí je odstranit.

INFORMACE O BATERIÍCH

Námořní bitevní hra je napájen bateriemi 3 x 1.5V AA/LR6 === (zahrnutá).

Instalace baterie

- Pomocí šroubováku otevřete kryt prostoru pro baterie je umístěný na zadní straně přístroje.
- Nainstalujte 3 baterii AA/LR6 , dodržujte polaritu vyznačenou v dolní části příhrádky pro baterie.
- Uzavřete příhrádku pro baterie a utáhněte šroub.



Nenabíjejte baterie se nenabíjejí. Před nabíjením je třeba z hračky vyjmout dobíjecí baterie. Dobíjecí baterie nabíjejte pouze pod dohledem dospělé osoby. Různé typy baterií nebo nové a použité baterie se nesmí míchat. Používejte pouze doporučené baterie stejného nebo ekvivalentního typu. Baterie vyládějte se správnou polaritou. Vybité baterie vyjměte z hračky. Napájecí svorky nesmějí být zkratovány. Neházejte baterie do ohně. Pokud nebudete hračku používat delší dobu, vyjměte baterie. Baterie nesmí být vystaveny nadměrnému teplotu, jako je sluneční záření, ohně a podobně.

**Správná likvidace baterií v tomto výrobku**  
(Platí v zemích se separovanými systémy sběru) Tento symbol znamená, že výrobek obsahuje baterii podléhající evropské směrnici 2013/56/EU, kterou nelze odhodit do běžného komunálního odpadu. Všechny baterie se musí likvidovat odděleně od komunálního odpadu prostřednictvím určených sběrných míst, které jsou určeny vládou nebo místními úřady. Správná likvidace starých baterií přispívá ke snížení jejich negativního vlivu na životní prostředí, na zdraví lidí a zvířat. Důrazně doporučujeme, abyste zanesli váš výrobek do oficiálního sběrného dvora nebo servisního střediska pro profesionální likvidaci dobíjecí baterie. Informujte se o místním systému sběru tříděného odpadu elektrických a elektronických výrobků a akumulátorů. Postupujte podle místních pravidel a nikdy nevyhazujte výrobek a nabíjecí baterie s běžným komunálním odpadem. Podrobnější informace o likvidaci starých baterií získáte na vašem městském úřadu nebo na servisním místě likvidace odpadu.

**VAROVÁNÍ:** Porucha nebo ztráta paměti může být způsobena silným frekvenčním rušením nebo elektrostatickým výbojem. Pokud dojde k nějaké abnormální funkci, vyjměte baterie a znovu je vložte.

POLSKI

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

1 x Przegroda zasłaniająca do gry, 1 x Podstawa do gry, 10 x Plastikowe okręty, 80 x Kolki czerwone, 200 x Kolki białe, 1 x instrukcja obsługi

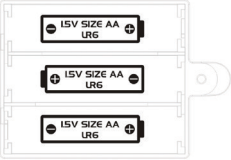
**OSTRZEŻENIE:** Wszystkie materiały opakowaniowe, takie jak taśmy, plastikowe arkusze, druczki i etykiety nie stanowią części produktu i należy je wyrzucić.

INFORMACJE DOTYCZĄCE BATERII

Gra bitwa morska działa na 3 baterii 1,5 V === typu AA/LR6 (w zestawie).

Instalacja baterii

- Odkręć śrubokrętem i otwórz schowek na baterie znajdujący się z tyłu urządzenia.
- Założ 3 baterie LR6/AA zgodnie z oznaczeniami biegunów na ściance dolnej schowka na baterie, tak jak pokazano na rysunku obok.
- Zamknij schowek na baterie i dokręć śrubę.

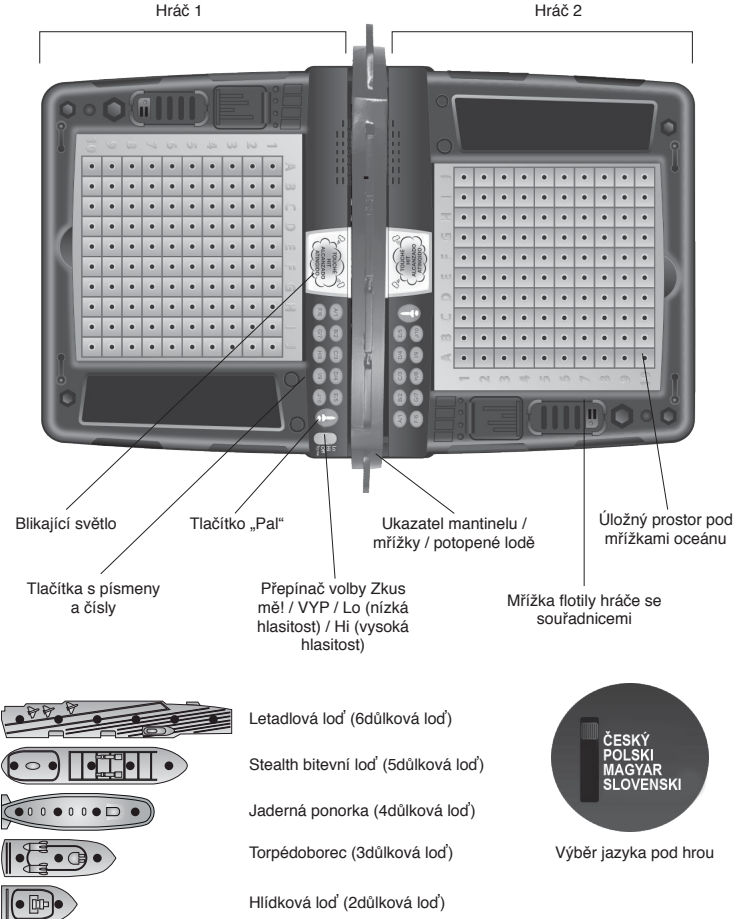


Nie należy ładować baterii jednorazowych. Baterie akumulatorowe należy przed ładowaniem wyjąć z produktu. Baterie akumulatorowe należy ładować tylko pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy mieszać ze sobą baterii różnych typów lub baterii nowych i używanych. Należy używać wyłącznie baterii zalecanego typu lub równoważnych. Baterie należy zakładać zgodnie z oznaczeniami biegunów. Rozładowane baterie należy wyjąć z produktu. Nie zwierać wyprowadzeń zasilania. Nie wyrzucać baterii do ognia. Jeżeli urządzenie przez dłuższy czas nie będzie używane, należy wyjąć z niego baterie. Baterie należy chronić przed nadmiernym nagrzaniem, np. promieniami słonecznymi, ogniem, itp.

**Właściwa utylizacja baterii w tym produkcie**  
(dotyczy krajów, w których stosowane są systemy selektywnej zbiórki odpadów) Ten symbol oznacza, że produkt zawiera baterię podlegającą europejskiej dyrektywie 2013/56/UE, której nie wolno wyrzucać do zwykłych zmieszanych odpadów komunalnych. Wszystkie zużyte baterie należy wyrzucać nie do zmieszanych odpadów komunalnych, ale osobno, tj. do pojemników wyznaczonych w tym celu przez stosowne władze lokalne lub państwowe. Właściwa utylizacja starych baterii zapobiega potencjalnemu negatywnemu wpływowi na środowisko i zdrowie ludzi i zwierząt. Prosimy zapoznać się z lokalnym systemem oddzielnej zbiórki produktów elektrycznych i elektronicznych oraz baterii. Należy przestrzegać lokalnych rozporządzeń i nigdy nie wyrzucać produktu i baterii razem ze zwykłymi odpadami gospodarstwa domowego. Aby uzyskać szczegółowe informacje o wyrzucaniu starych baterii, należy skontaktować się z urzędem miasta lub punktem utylizacji odpadów.

**OSTRZEŻENIE:** Silne zakłócenia elektromagnetyczne lub wyladowania elektrostatyczne mogą powodować niewłaściwe działanie urządzenia lub utratę danych zapisanych w pamięci. W razie wystąpienia nietypowego działania, należy wyjąć i ponownie założyć baterie.

POPIS VÝROBKU



**POZNÁMKA:** Každý hráč má vlastní akční tlačítka, kromě tlačítka Zkus mě! / VYP / Lo / Hi umístěného pouze na jedné straně desky.

CÍL HRY

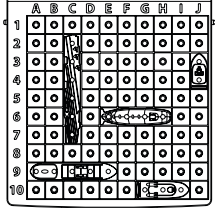
Vaším cílem je objevit loď vašeho nepřítele na všech místech a potopit je dříve, než on dokáže zničit vaše. Hra se hraje na 4 souřadnicových polích, dva pro každého hráče. Na spodním poli si můžete uspořádat své lode a zaznamenávat zásahy soupeře. Na horním poli si zaznamenáváte vaše zásahy nepřátelských lodí.

NASTAVENÍ HRY

- Umístíte cílovou mřížku na mřížku oceánu. Ujistěte se, že strana označená „1“ směřuje ke spínači Zkus mě! / VYP / Lo / Hi.
- Rozdělte si 10 lodí (5 na hráče). Rozdělte si 200 bílých kolíčků, 80 červených kolíčků a uložte si je do příhrádek určených pro tento účel.

ZAČÍNÁME

- Hru zapnete posunutím přepínače Zkus mě! / VYP / Lo / Hi do polohy „Lo“ (nízká hlasitost) nebo „Hi“ (vysoká hlasitost). Uslyšíte uvítací melodii.  
**POZNÁMKA:** hra se automaticky vypne po 5 minutách nečinnosti.
- Hra požádá o výběr počtu hráčů. Stisknutím A1 zvolte hráče, který bude hrát proti počítači. Stisknutím tlačítka B2 vyberte hru pro dva hráče.
- Hra požádá o výběr herního režimu. Stisknutím tlačítka A1 vyberte režim A (snadný), ve kterém počítač oznamuje typ příslušné lodi. Stisknutím tlačítka B2 vyberte režim B (obtížný), ve kterém počítač nedává žádnou indikaci.
- Umístěte loď na vodorovnou mřížku. Každá loď zabírá řadu po sobě následujících čtverečků na mřížce. Mohou být uspořádány vertikálně (písmena A až J), nebo horizontálně (čísla 0 až 9). Nemohou být uspořádány diagonálně nebo se překrývat. Počet čtverců pro každou loď se liší podle typu lodi (viz POPIS VÝROBKU).
- Po umístění všech vašich lodí musí hráč do herní paměti zadat souřadnice příde a zadí každé lodi. Hra vás požádá o souřadnice lodi od největší (letadlová loď) po nejmenší (hlídkový člun). Pokud zadané souřadnice nejsou platné pro daný typ lodi, hra požádá hráče o nové zadání souřadnic.
- Například na obrázku naproti, když hra požaduje souřadnice letadlové lodi, zadejte C2 (stiskněte C3 pro „C“, poté B2 pro „2“) a C7 (stiskněte C3 pro „C“ a poté G7 pro „7“), hra rozpozná loď jako letadlovou loď zabírající prostor od C2 do C7 na mřížce. Opakujte postup pro 5 lodí a bitva bude připravena k zahájení hry.



PRŮBĚH HRY

Hra náhodně rozhodne, který hráč zaútočí jako první. Útočící hráč vybere místo k útoku zadáním písmene a čísla cílové souřadnice, pak stiskne tlačítko PAL.

CEL GRY

Twoim celem jest wykryć położenie wszystkich statków Twojego wroga i zatopić te statki, zanim wróg zniszczy Twoje. Gra rozgrywana jest na 4 planszach, po dwie dla każdego z grających. Na dolnej planszy ustawiasz swoje własne statki i rejestrujesz strzały przeciwnika. Na górnej planszy rejestrujesz własne strzały do statków wroga.

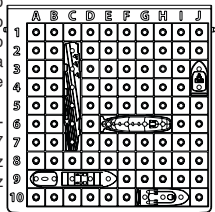
PRZYGOTOWANIE GRY

- Umieść planszę celów na planszy oceanu. Dopilnuj, aby strona oznaczona „1” była skierowana do przełącznika Try-me/OFF/Lo/Hi.
- Rozdziel 10 okrętów (po 5 na gracza). Rozdziel 200 białych pionków i 80 czerwonych pionków i schowaj je w przeznaczonych w tym celu kieszonkach.

ROZPOCZĘCIE UŻYTKOWANIA

- Aby włączyć grę, przesun przełącznik wyboru Try-me/OFF/Lo/Hi w pozycję „Lo” (cicho) lub „Hi” (głośno). Uslyszysz melodię powitalną.  
**UWAGA:** Po 5 minutach braku aktywności gra wyłączy się automatycznie.

- Gra poprosi o wybranie liczby graczy. Naciśnij przycisk A1, aby wybrać tryb gry gracz kontra komputer. Naciśnij przycisk B2, aby wybrać tryb gry między dwoma graczami i zagrać z kolegą/koleżanką.
- Urządzenie poprosi o wybranie trybu gry. Naciśnij przycisk A1, aby wybrać tryb A (łatwy), w którym komputer podaje rodzaj trafionego statku. Naciśnij przycisk B2, aby wybrać tryb B (trudny), w którym komputer nie podaje żadnych wskazówek.
- Ustaw okręt na poziomej planszy. Każdy okręt zajmuje określoną liczbę kolejnych pól planszy. Okręty można ustawiać pionowo (litery od A do J) lub poziomo (cyfry od 0 do 9). Statków nie można ustawiać po przekątnej. Statki nie mogą też na siebie zachodzić. Liczba pól jest dla każdego rodzaju statku inna (patrz część OPIS PRODUKTU):
- Po rozmieszczeniu wszystkich okrętów, gracz musi wprowadzić do pamięci gry współrzędne dziobu i rufy każdego statku. Gra poprosi o współrzędne wszystkich statków od największego (lotniskowiec) do najmniejszego (kuter patrolowy). Jeśli współrzędne wprowadzone dla danego typu okrętu są niepoprawne, gra poprosi gracza o wprowadzenie współrzędnych jeszcze raz.
- Na przykład, na schemacie obok, gdy gra poprosi o współrzędne lotniskowca, wprowadzenie C2 (naciśnij C3 jako „C”, a potem B2 jako „2”) i C7 (naciśnij C3 jako „C”, a potem G7 jako „7”) zostanie rozpoznane przez grę jako lotniskowiec zajmujący na planszy pola od C2 do C7. Powtórz procedurę dla wszystkich 5 statków. Bitwa może się rozpocząć.



PRZEBIEG GRY

Gra będzie losowo wybierać, który z graczy atakuje jako pierwszy. Atakujący gracz wybiera pozycję ataku, wprowadzając literę i liczbę współrzędnych celu i naciskając przycisk STRZELANIA.

- Pokud je cílové pole obsazeno jednou ze soupeřových lodí, hra zaznamená výsledek jako „ŽÁSAH”. Hra aktivuje zvuk výbuchu a rozblíká se světelný signál. Útočící hráč poté umístí červený kolíček na odpovídající čtverec cílového pole, kde se tah uskutečnil. Bránící hráč také umístí červený kolíček do odpovídajícího otvoru na své lodi plující po mřížce oceánu.
- Pokud cílový prostor není obsazen soupeřovou lodí, hra zaznamená výsledek jako „VEDLE”. Útočící hráč poté umístí na své cílové mřížce na cílený čtverec bílý kolíček. Pokud je loď potopena dalším tahem, zazní výstražná siréna.
- Když zasáhnete poslední část soupeřova plavidla, znamená to „POTOPENÍ”.

**Rada:** Myslete si, že všechny části plavidla vašeho soupeře byly zasaženy, ale není zničena? Pak to znamená, že váš protihráč má 2 plavidla umístěné vedle sebe. První hráč, který zničí všechny plavidla svého soupeře, vyhrává!

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

Pro čištění použijte pouze měkký, mírně navlhčený hadřík. Nepoužívejte čisticí prostředek. Nevystavujte přístroj přímému slunečnímu záření ani jinému zdroji tepla. Neponořujte přístroj do vody. Nerozebírejte přístroj ani jej nenechte upadnout. Nepokoušejte se přístroj zkroutit nebo ohýbat.

**POZNÁMKA:** Odložte si tento návod, protože obsahuje důležité informace. Pro tento výrobek se poskytuje 2letá záruka. Pro jakýkoli nárok vyplývající ze záruky nebo požáručního servisu vyhledejte vašeho distributora a předložte platný doklad o koupi. Naše záruka pokrývá jakékoli vady na materiálu nebo výrobě, výjma jakéhokoli poškození vyplývajícího z nedodržení návodu k obsluze nebo jakékoli neopatrné činnosti s tímto výrobkem (jako je rozebrání, vystavení horku a vlhku atp.). Doporučujeme se uchování obalu pro jakoukoli příští referenci. V zájmu zlepšování našich služeb jsme mohli provést změny barev a detailů na výrobku ve srovnání s obrázkem na obalu.  
**Varování!** Není vhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí udušení malými díly.

Reference: GT2800i2  
Navrženo a vyvinuto v Evropě – Vyrobeno v Číně.  
© Lexibook®

Lexibook S.A.  
6 avenue des Andes  
Bâtiment 11  
91940 Les Ulis  
France  
www.lexibook.com

Pro poprodejní servis se obraťte na náš tým: www.lexibook.com

**Ochrana životního prostředí**  
Nepotřebná elektrická zařízení lze recyklovat a nesmí se odhazovat společně s běžným domovním odpadem! Prosimе, podílejte se aktivně na ochraně zdrojů a pomozte chránit životní prostředí odevzdáním tohoto zařízení na sběrná místa (pokud existují).



KONSERVACJA I GWARANCJA

Do czyszczenia urządzenia należy używać wyłącznie miękkiej, lekko zwilżonej ściereczki. Nie używać detergentów. Chronić przed bezpośrednim nasłonecznieniem i innymi źródłami ciepła. Nie zanurzać w wodzie. Nie otwierać, nie upuszczać. Nie próbować skrócić lub zginać.  
**UWAGA:** Prosimy zachować niniejszą instrukcję, podane są w niej ważne informacje. Produkt jest objęty 2-letnią gwarancją. W przypadku wszelkich reklamacji w ramach gwarancji lub w ramach h serwisu posprzedażnego, skontaktuj się z punktem sprzedaży i przedstaw dowód kupna. Nasza gwarancja pokrywa wszelkie wady fabryczne i materiałowe, z wyjątkiem uszkodzeń wynikających z nieposzanowania ia instrukcji obsługi lub nierozważnego używania gitar (tj. demontaż, wystawienie na ciepło i wilgoć, itp.). Zaleca się zachowanie opakowania do wglądu. W trosce o doskonalenie naszych usług, możemy wprowadzić zmiany w stosunku do kolorów i szczegółów produktu pokazanego na opakowaniu.  
**UWAGA:** Nie dla dzieci poniżej lat 3. Ryzyko zadławienia się - małe części.

Numer: GT2800i2  
Zaprojektowano i opracowano w Europie – Wyprodukowano w Chinach.  
© Lexibook®

Lexibook S.A.  
6 avenue des Andes  
Bâtiment 11  
91940 Les Ulis  
France  
www.lexibook.com

Informacje na temat usług posprzedażnych można uzyskać u naszych zespółów:  
[www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)

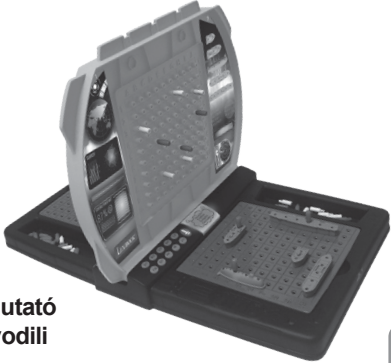


**Ochrona środowiska**  
Zbędny sprzęt elektryczny można utylizować i nie można go wyrzucać ze zwykłymi odpadami gospodarstwa domowego! Wspieraj aktywnie zachowanie zasobów i pomóż chronić środowisko - w tym celu oddaj urządzenie do punktu zbiórki (jeśli jest to możliwe).



Elektronikus, beszélő tengeri csata játék  
Elektronska igra pomorske bitke z glasovnim predvajanjem

LEXIBOOK®



GT2800i2

MAGYAR

A CSOMAG TARTALMA

1 x Játék elválasztó, 1 x Játék alap, 10 x Műanyag hajók, 80 x Piros jelölők, 200 x Fehér jelölők, 1 x használati útmutató

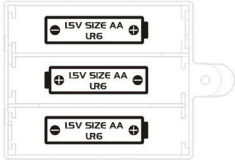
**FIGYELMEZTETÉS:** A csomagolóanyagok, pl. szalagok, műanyag zacskók, zsinórok és címkék nem a játék részei, ezért el kell őket távolítani.

AZ ELEMEKRE VONATKOZÓ INFORMÁCIÓ

A tengeri csata játék 3 x 1.5V AA/LR6 típusú elemmel működik (beleértve).

Elemek behelyezése

- Csavarhúzó segítségével nyissa ki a készülék hátsó részén található elemtartó rekesz fedelét.
- A szemközt látható ábra szerint helyezzen be 3 x LR6/AA típusú elemet az elemtartó rekesz alján feltüntetett polaritás szerint.
- Zárja vissza az elemtartó rekesz fedelét, majd húzza be a csavart.



Ne töltse fel az újra nem tölthető elemeket. A töltés előtt az újratölthető elemeket el kell távolítani a játékból. Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad tölteni. Ne keverjen össze különböző típusú, új vagy használt elemeket. Csak az ajánlott vagy azzal megegyező típusú elemeket használjon. Az elemeket a polaritásnak megfelelően kell behelyezni. A lemerült elemeket távolítsa el a játékból. Ne zárja rövidre a tápegyséig kivezetéseit. Ne dobja tűzbe az elemeket. Ha hosszabb ideig nem használja a játékot, vegye ki az elemeket. Ne tegye ki az elemet magas hőmérsékletnek, például napfénynek, tűznek vagy ehhez hasonlóknak.

**A termékben lévő elemek megfelelő ártalmatlanítása**  
(Az eltérő gyűjtési rendszert alkalmazó országokra érvényes)Ez a szimbólum azt jelöli, hogy a termék akkumulátorral rendelkezik, és a 2013/56/EU európai irányelv értelmében nem dobható a normál háztartási hulladék közé. Minden elemet a háztartási hulladékoktól külön kell ártalmatlanítani a kormány vagy a helyi hatóságok által meghatározott gyűjtőhelyeken. Az elhasznált elemek megfelelő hulladékezelése révén Ön segít megelőzni a környezetre és az emberi egészségre ártalmas, negatív következményeket. Távolozzódjon a helyi, elektromos és elektronikus termékek, valamint akkumulátorok számára kijelölt hulladékgyűjtő helyektől. Tartsa be a helyi jogszabályokat, soha ne dobja a terméket vagy az akkumulátort a normál háztartási hulladék közé. Az elhasznált elem ártalmatlanításáról való további részletes információkat kérjük, lépjen kapcsolatba a városi hivattalal vagy a hulladékezelő szervizközponttal.

**FIGYELMEZTETÉS:** A készülék nem megfelelő működését vagy a memória elvesztését erős frekvenciázavar vagy elektromos kisülés okozhatja. Amennyiben bármí szokatlant észlel a működésben, távolítsa el az elemeket, majd helyezze be újra.

SLOVENSKI

V EMBALAŽNI ŠKATLI

1 x Pregrada igre, 1 x Igralna plošča igre, 10 x Plastične ladje, 80 x Rdeči žbljčki, 200 x Beli žbljčki, 1 x priročnik z navodili

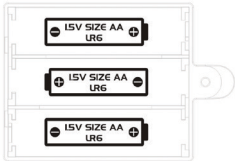
**OPOZORILO:** Vsi embalažni deli, kot so trakovi, plastične folije, žične vrv ico in etikete, niso del tega izdelka in jih je zaradi varnosti otroka treba zavreči.

PODATKI O BATERIJAH

Vložite 3 baterije LR6/AA 1.5V (niso priložene).

Nomeščanje baterij

- S pomočjo izvijača odprite pokrov baterijskega predala, ki je na zadnji strani izdelka.
- Vložite 3 baterije LR6/AA in pri tem pazite na pravilno polarnost, ki je označena na dnu baterijskega predala ter na sliki, prikazani zraven.
- Zaprte baterijski predal in privijte nazaj vijak.

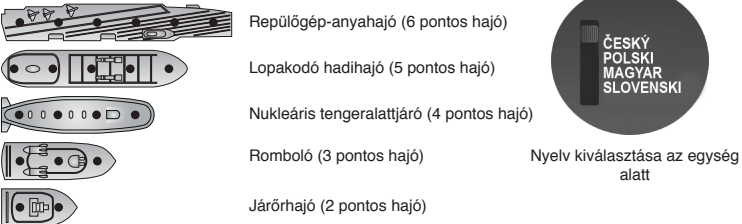
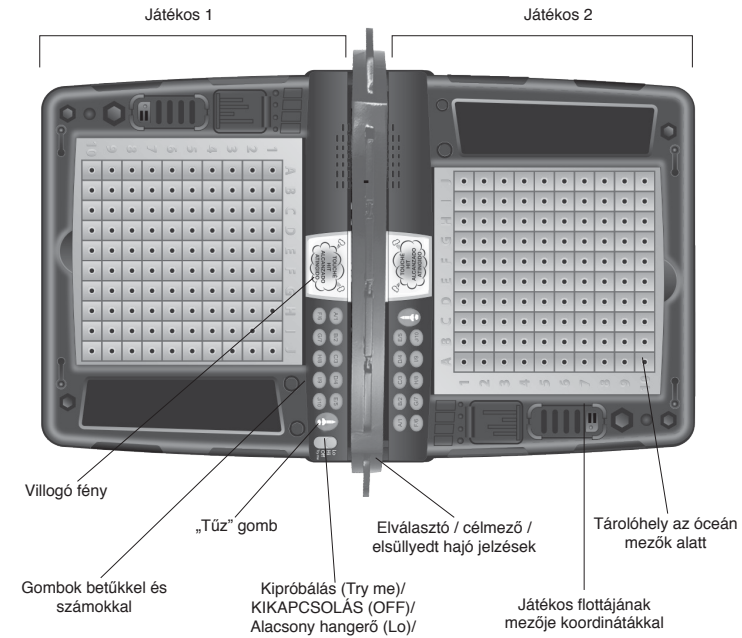


Baterij, ki niso polnilne, ne smete polniti. Polnilne baterije je treba pred polnjenjem odstraniti iz igrace. Polnilne baterije naj se polnijo samo pod nadzorom odrasle osebe. Pazite, da ne pomešate baterij različnih vrst ali novih baterij z izrabljenimi. Uporabljati morate samo baterije priporočenega oziroma priporočenemu enakovrstnega tipa. Baterije morate vložiti s pravilno polarnostjo. Izrabljene baterije je treba odstraniti iz igrace. Med baterijskima sponkama ne sme priti do kratkega stika. Odsluženih baterij ne odvrzite v ogenj. Če igrace daljši čas ne nameravate uporabljati, odstranite iz nje baterije. Baterije ne smejo biti izpostavljene prehudi vročini, ko je sončna svetloba, ogenj in podobno.

**Pravilno odstranjevanje baterij v tem izdelku**  
(velja za države s sistemi ločenega zbiranja odpadkov) Ta simbol pomeni, da izdelek vsebuje baterijo, za katero velja evropska Direktiva 2013/56/EU, v kateri je navedeno, da se je ne sme zavreči skupaj z navadnimi gospodinjiskimi odpadki. Vse baterije je treba zavreči ločeno od komunalnih odpadkov prek določenih zbirnih obratov, ki jih določi vlada ali lokalne oblasti. S pravilnim odstranjevanjem odpadnih baterij boste pomagali preprečiti morebiten negativen vpliv na okolje, živali in zdravje ljudi. Izobrazite se o lokalnem sistemu ločevanja odpadkov za električne in elektronske naprave ter baterije. Upoštevajte lokalne predpise ter izdelka in baterij nikoli ne zavrzite med običajne gospodinjiske odpadke. Podrobnejše informacije o odstranjevanju izrabljenih baterij najdete pri lokalnih oblasteh ali centru za odstranjevanje odpadkov.

**OPOZORILO:** Zaradi močnih frekvenčnih motenj ali elektrostatične razelektritve lahko pride do motenj v delovanju ali izgube podatkov v pomnilniku. Če pride do kakršnega koli nepravilnega delovanja, odstranite baterije in jih ponovno vstavite.

TERMÉKLEÍRÁS



**Megjegyzés:** Mindegyik játékos saját akciógombokkal rendelkezik, egyedül a Kipróbálás/Kikapcsolás/Alacsony hangerő/Magas hangerő gomb az, amelyik csak a tábla egyik oldalán található meg.

A JÁTÉK CÉLJA

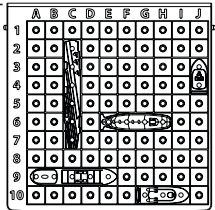
A cél felderíteni az ellenség összes hajójának elhelyezkedését, és ezeket elsüllyeszteni még azelőtt, hogy az ellenség a saját hajóinkat megsemmisítené. A játékon 4 mező található, 2-2 minden játékosnak. Az alsó mezőn kell a hajókat elhelyezni és jelölni az ellenfél találatait. A felső mező pedig az ellenség hajóit erő saját taláataink jelölésére szolgál.

A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

- Tegye a célmezőt az óceán mezőre. Ügyeljen arra, hogy az 1-essel jelölt oldal legyen a Kipróbálás/KIKAPCSOLÁS/Alacsony hangerő/Magas hangerő kapcsoló felé.
- Ossza szét a 10 hajót a játékosok között (5 hajó/játékos). Ossza szét a 200 fehér és a 80 piros jelölőt is, és tegye ezeket az erre a célra kialakított tárolóhelyre.

A JÁTÉK ELKEZDÉSE

- A játék bekapcsolásához csúsztassa a Kipróbálás/KIKAPCSOLÁS/Alacsony hangerő/Magas hangerő választókapcsolót az „alacsony” vagy „magas” hangerő állásba. Ekkor üdvözlőzene hallható. **Megjegyzés:** a játék automatikusan kikapcsol, ha 5 percig nem használja.
- Az egység kéri, hogy válassza ki a játékosok számát. Az A1 gomb megnyomásával egy játékost választ ki, aki a számítógép ellen játszik. A B2 gomb megnyomásával két játékost választ ki, akik egymás ellen játszanak.
- Az egység kéri, hogy válassza ki a játék módot. Az A1 gomb megnyomásával az A (könnyű) mód választható ki, amelyben a számítógép közli az érintett hajó típusát. A B2 gomb megnyomásával a B (nehéz) módot választja ki, amelyben a számítógép nem ad semmilyen jelzést.
- Helyezze el a hajókat a vízszintes mezőn. A hajók egymással szomszédos négyzeteket foglalnak el a mezőn. Elhelyezhetők függőlegesen (A–J betűk között) vagy vízszintesen (0-9 számok között). Átlósan vagy egymással átfedésben nem rakhatók le a hajók. Az elfoglalt négyzetek száma a hajó típusától függ (lásd a TERMÉKLEÍRÁS részt).
- Az összes hajó elhelyezése után a játékosnak be kell vinnie a játék memóriájába a hajó orrának és tatjának koordinátáit. A játék az összes hajó koordinátáit elkéri – a legnagyobbtól (repülőgép-anyahajó) egészen a legkisebbig (járőrhajó). Ha a megadott koordináták nem érvényesek az adott típusú hajóra, a játék kéri a játéktostól a koordináták ismételt megadását.
- A szemköztí ábrán például, ha az egység a repülőgép-anyahajó koordinátáit kéri, az C2 (az „C” megadásához nyomja meg az C3, majd a „2” megadásához a B2 gombot) és az C7 (az „C” megadásához nyomja meg az C3, majd a „7” megadásához a G7 gombot) koordináták megadásával az egység felismeri, hogy az adott a hajó egy repülőgép-anyahajó, amely a mezőn az C2 és C7 koordináták közötti négyzeteket foglalja el. Ismételje meg a folyamatot mind az 5 hajóra vonatkozóan, és a kezdődhet is a tengeri csata.



A JÁTÉK MENETE

Az egység véletlenszerűen választja ki a kezdőjátékost. A támadó játékos a célkoordináták megadásával kiválasztja azt a helyet, amelyet meg szeretne támadni, és megnyomja a TŰZ gombot.

CILJ IGRE

Cilj igre je odkriti lokacijo vseh nasprotnikovih ladij in jih potopiti, preden lahko on potopi vaše. Igra se igra na štirih mrežah, dve za vsakega igralca. Na spodnji mreži razporedite svoje ladje in označite strele nasprotnika. Na zgornji mreži zabeležite svoje strele na nasprotnikove ladje.

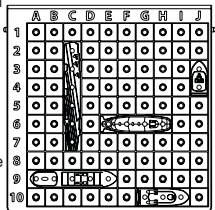
PRIPRAVA IGRE

- Položite mrežo cilja na mrežo oceana. Poskrbite, da bo stran, označena z »1«, usmerjena proti stikalu Try-Me/OFF/Lo/Hi.
- Razdelite 10 ladij (5 na igralca). Razdelite 200 belih žbljčikov in 80 rdečih žbljčikov ter jih shranite v razdelke, ki so temu namenjeni.

ZAČETEK IGRE

- Premaknite izbirno stikalo Try-Me/OFF/Lo/Hi v položaj »Lo« (nizka glasnost) ali »Hi« (visoka glasnost), da vklopite igro. Zasiliši boste pozdravno melodijo. **OPOMBA:** igra se bo samodejno izklopila po 5 minutah nedejavnosti.

- Igra vas bo prosila, da izberete število igralcev. Če želite igrati proti računalniku, pritisnite A1. Če želite izbrati dva igralca in izzvati prijatelja, pritisnite B2.
- Igra vas bo prosila, da izberete način igre. Pritisnite A1, če želite izbrati način A (preprosto). V tem načinu računalnik napove tip zadete ladje. Pritisnite B2, če želite izbrati način B (zahtevno). V tem načinu računalnik ne poda nobene informacije o tipu zadete ladje.
- Položite plovila na vodoravno mrežo. Vsako plovilo zasede določeno število zaporednih kvadratkov na mreži. Razporedite jih lahko navpično (črke od A do J) ali vodoravno (številke od 0 do 9). Ne morete jih razporediti diagonalno. Plovila se ne morejo prekrivati. Število kvadratkov za vsako ladjo se razlikuje glede na tip ladje (glejte OPIS IZDELKA).
- Ko igrallec razporedi vse svoje ladje, mora v pomnilnik računalnika vnesti koordinate premca in krme vsake svoje ladje. Igra vas bo prosila za koordinate ladij, od največje (letalonosilka) do najmanjše (patruljni čoln). Če vnesene koordinate niso veljavne za tip ladje, bo igra prosila igralca, da znova vnese koordinate.
- Če na primer igra na nasprotni strani diagrama zahteva koordinate letalonosilke in vnesete C2 (pritisnete C3 za »C« in nato B2 za »2« ) ter C7 (pritisnete C3 za »C« in nato G7 za »7« ), bo igra ladjo prepoznala kot letalonosilko, ki na mreži zaseda prostor od polja C2 do C7. Ponovite postopek za pet ladij in igra bo pripravljena na začetek bitke.



POTEK IGRE

Igra bo naključno izbrala igralca, ki bo napadel prvi. Igralec, ki napada prvi, izbere lokacijo napada tako, da vnesne črko in številko ciljne koordinate, nato pa pritisne tipko STRELJAJ.

- Ha a célként megadott négyzetet elfoglalja az ellenfél valamelyik hajója, a játék az eredményt „TALÁLAT”-ként rögzíti. Ekkor az egységből robbanás hangja hallatszik, a fényjelzés pedig villog. A támadó játékos ezután elhelyez egy piros jelölőt a célmező megfelelő négyzetén, ahol az ellenfél hajóját találat érte. A védő játékos szintén elhelyez egy piros jelölőt a hajóján lévő megfelelő lyukba az óceán mezőn.
  - Ha a célként megadott négyzetet nem foglalja el az ellenfél valamelyik hajója, a játék az eredményt „ELHIBÁZOTT”-ként rögzíti. A támadó játékos ekkor fehér jelölőt helyez el a célmezőjén a megcélzott négyzetben. Ha a hajó a következő találatnál elsüllyedne, figyelmeztető hangjelzés szólal meg.
  - Ha eltalálja ellenfele hajójának utolsó részét is, az „ELSÜLLYED”.
- Tipp:** Úgy gondolja, hogy az ellenfele hajójának összes részét találat érte, mégsem semmisült meg? Ez azt jelenti, hogy az ellenfél két hajót helyezett el egymás mellett.

Az a játékos nyer, aki először semmisít meg ellenfele összes hajóját!

KARBANTARTÁS ÉS GARANCIA

A készülék tisztítását csak puha, enyhén nedves anyaggal végezze. Ne használjon tisztítószeret. Ne tegye ki a készüléket közvetlen napfénynek vagy más magas hőforrasnak. Ne merítse vízbe a készüléket. Ne szerelje szét vagy ejtse le a készüléket. Ne próbálja meg csavarni vagy hajlítani a készüléket. **MEGJEGYZÉS:** Őrizze meg ezt a használati útmutatót, mert fontos információkat tartalmaz. A jelen termékre a kétéves garanciánk vonatkozik. A jótállással kapcsolatos igényével vagy eladás utáni szolgáltatásért lépjen kapcsolatba a márkakereskedővel és mutassa fel a vásárlást igazoló érvényes okmányt. A jótállásunk magában foglalja a gyártási alapanyag és kivitelezés hibáit, bármely olyan meghibásodás kivételével, amely a használati útmutató be nem tartásából vagy a terméken végrehajtott gondatlan cselekedetből ered (mint pl. szétszedés, hőségnek és nedvességnek való kitévés stb.). Ajánlott megőrizni a csomagolást későbbi tájékozódás céljából. A szolgáltatásaink további tökéletesítése érdekében tett erőfeszítéseink miatt megváltoztathatjuk a termékeknek a csomagoláson feltüntetett színeit és részleteit. **FIGYELMEZTETÉS!** Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermekek részére. Fulladásveszély – Apró részek.

Hivatkozás: GT2800i2  
Európában tervezve és fejlesztve – Gyártó ország: Kína.  
© Lexibook®

Lexibook S.A.  
6 avenue des Andes  
Bâtiment 11  
91940 Les Ulis  
France

www.lexibook.com

**Környezetvédelem**  
A nem működő elektromos készülékek újrahasznosíthatóak, ezért nem szabad kidobni a szokásos háztartási szeméttel! Kérjük, támogassa Ön is aktívan a természeti erőforrások megőrzését és járuljon hozzá a környezet megóvásához oly módon, hogy ezt a készüléket kidobás helyett juttassa vissza valamelyik begyűjtőhelyre (ha lehet).

- Če je na ciljnem kvadratu ena od nasprotnikovih ladij, bo igra rezultat zabeležila kot »HIT« (zadetek). Zasilišal se bo zvok eksplozije in utripnila bo svetilna oznaka. Igralec, ki napada, nato položi rdeč žbljček na pripadajoči kvadrate ciljne mreže, kjer je prišlo do premika. Igralec, ki se brani, prav tako položi rdeč žbljček v ustrezno odprtino na ladji na mreži oceana.
- Če na ciljnem kvadratu ni nasprotnikove ladje, zabeleži igra rezultat kot „MISSED” (zgreden strel). Igralec, ki napada, vstavi bel žbljček na ciljani kvadratek na ciljni mreži. Če je ladjo mogoče potopiti z enim strelom, se zasiliši zvok alarma.
- Ko zadeten zadnji del nasprotnikovega plovila, se zabeleži rezultat « SUNK » (potopljeno).

**Namig:** Če menite, da ste zadeli vse dele nasprotnikovega plovila, vendar to še ni uničeno, to pomeni, da ima nasprotnik dve plovili eno ob drugem.

Prvi igralec, ki uniči vsa nasprotnikova plovila, zmaga!

VZDRŽEVANJE IN GARANCIJA

Izdelek čistite samo z mehko in nekoliko navlaženo krpo. Ne uporabljajte detergentov. Izdelka ne izpostavljajte neposredni sončni svetlobi ali kateremukoli drugemu viru toplote. Izdelka ne potopite v vodo. Izdelka ne smete razstaviti in pazite, da vam ne pade. Izdelka ne poskušajte zviti ali upogniti. Če izdelek slabo deluje, poskušajte najprej zamenjati baterije. Če tudi to ne pomaga, preberite znova priročnik z navodili. **Opomba:** Prosimo, shranite ta priročnik z navodili, saj so v njem pomemb ne informacije. Ta izdelek ima našo 2-letno garancijo. Za vse zahtevke v okviru garancije ali poprodajnega servisa se obrnite na svojega prodajalca in predložite veljaven dokaz o nakupu. Naša garancija zajema vse nepravilnosti i proizvodnega materiala in napake v izdelavi, z izjemo kakršnegakoli poslabšanja, ki bi bilo posled ica neupoštevanja navodil za uporabo ali kakršnegakoli neskrbnega ravnanja s tem izdelkom (kot so razsta vitev, izpostavljanje toploti in vlagi, itd.). Priporočljivo je, da embalažo shranite za nadaljnjo uporabo. V želji, da bi naše izdelke še na-prej izboljševali, lahko spremenimo barve in posamezne podrobnosti izdelka, ki je prikazan na embalaži. **Opozorilo.** Ni primerno za otroke, mlajše od 3 let. Nevarnost zadušitve - M ajhni delci.

Oznaka: GT2800i2  
Zasnovano in razvito v Evropi – Izdelano na Kitajskem.  
© Lexibook®

Za poprodajni servis se obrnite na naše ekipe:  
www.lexibook.com

**Varovanje okolja**  
Rabljene električne naprave lahko reciklirate in jih ne smete odvreči med navadne gospodinjiske odpadke. Po-magajte ohranjati vi re in varovati okolje, tako da napravo odnesete v zbirni center za ločevanje odpadkov (če je na voljo).