



Designed and manufactured by
Worlds Apart Ltd.
The Innovation Factory
St Columb Major Business Park
Cornwall TR9 0SX UK

customercare@worldsapart.com
Freephone 0800 389 8591 (UK ONLY)
www.worldsapart.com

Design & © 2016 Worlds Apart Ltd.
All Rights Reserved.

INS.342FCC-E 03/08/16



6+

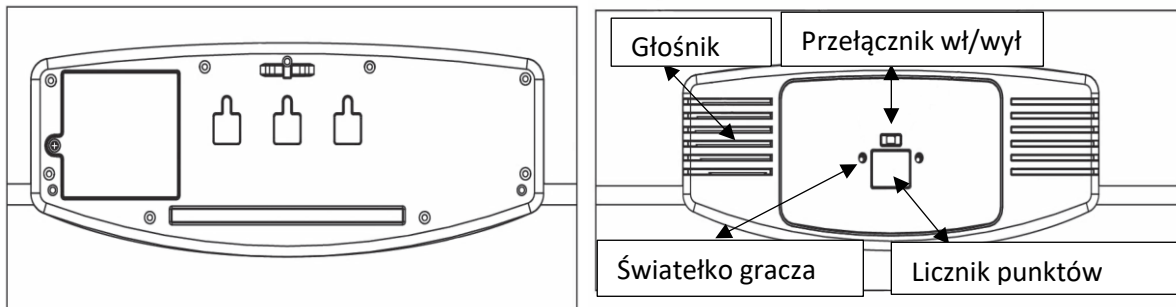


INTRUKCJA FOOTBALL CHALLENGE

JAK ZAWIESIĆ GRĘ FOOTBALL CHALLENGE:

- UWAGA: DO ZAMOCOWANIA GRY POTRZEBNA BĘDZIE POMOC OSOBY DOROSŁEJ.
- ZNAJDŹ ODPOWIEDNIE MIEJSCE DO ZAWIESZENIA GRY.
- DLA NAJLEPSZYCH REZULTATÓW MATA POWINNA BYĆ ZAWIESZONA PIONOWO NA TWARDEJ POWIERZCHNI. UPEWNIJ SIĘ, ŻE DOKOŁA NIE ZNAJDUJĄ SIĘ ŻADNE PRZEDMIOTY, KTÓRE MOŻNA NIECHCĄCY ZNISZCZYĆ. MATA POWINNA BYĆ ZAMONTOWANA Z DAŁA OD OKIEN.
- ZNAJDŹ TRZY OTWORY Z TYŁU PANELU LICZĄCEGO. OTWORY POSŁUŻĄ DO UTRZYMANIA MATY. PRZYGOTUJ DWIE ŚRUBKI (NIE ZAŁĄCZONE) ABY PRZYMOCOWAĆ MATĘ DO PŁASKIEJ POWIERZCHNI.

- NA GÓRNEJ KRAWĘDZI MATY ZNAJDUJĄ SIĘ TRZY FABRYCZNIE WYKONANE PĘTLE, KTÓRE MOGĄ BYĆ UŻYTE DO ZAWIESZENIA MATY PRZY UŻYCIU BIAŁYCH PLASTIKOWYCH HACZYKÓW (ZAŁĄCZONE), WKRETÓW LUB GWOŹDZI.
- NAPOMPUJ PIŁKĘ ZA POMOCĄ POMPKI IGŁOWEJ.
- W GRĘ MOŻNA GRAĆ RÓWNIEŻ NA ZEWNĄTRZ, ALE PO SKOŃCZONEJ GRZE NALEŻY SCHOWAĆ MATĘ W POMIESZCZENIU Z DAŁA OD WODY.



JAK GRAĆ?:

CEL GRY: ZDOBYCIE ILOŚCI 100 PKT W JAK NAJSZYBSZYM CZASIE

- WYBIERZCIE ODPOWIEDNI DYSTANS DO STRZAŁÓW I ULOKUCIE TAM PIŁKĘ
- DYSTANS DLA POCZĄTKUJĄCYCH TO OK. 2 METRY OD BRAMKI
- PAMIĘTAJ, NIE LICZY SIĘ JAK MOCNO KOPNIESZ, ALE JAK CELNIE TRAFISZ

GRA DLA JEDNEGO GRACZA:

- PRZESUŃ PRZEŁĄCZNIK NA PANELU W LEWO NA IKONKĘ JEDNEGO GRACZA
- POCZEKAJ NA DŹWIĘK GWIZDKA I STRZELAJ. USTAW ODPOWIEDNIO PIŁKĘ I ZNOWU STRZELAJ, AŻ UZYSKASZ WYNIK 100 PUNKTÓW

GRA DLA DWÓCH GRACZY:

- PRZESUŃ PRZEŁĄCZNIK NA PANELU W PRAWO NA IKONKĘ DWÓCH GRACZY
- WYBIERZCIE KTO BĘDZIE ZACZYNAŁ. OSOBA KTÓRA ZACZYNA STRZELA JAKO PIERWSZA A DRUGI ZAWODNIK W TYM CZASIE PRZYGOTOWUJE SIĘ.
- WSKAŹNIK PO LEWEJ STRONIE BĘDZIE ŚWIECIĆ WSKAZUJĄC, ŻE TO KOLEJKA PIERWSZEGO ZAWODNIKA. GRACZ CZEKA NA GWIZDEK I STRZELA. NA TABLICY PO STRZALE ODPOWIEDNIO NALICZĄ SIĘ PUNKTY PO POPRAWNYM STRZALE.
- WSKAŹNIK PO PRAWEJ STRONIE ZAŚWIECI KIEDY BĘDZIE KOLEJ DRUGIEGO GRACZA. PO ODPOWIEDNIM DŹWIĘKU GRACZ DRUGI ODDAJE STRZAŁ. NA TABLICY Z WYNIKIEM UKAŻE SIĘ WYNIK GRACZA NR DWA PO CELNYM STRZALE.
- GRACZE STRZELAJĄ NA ZMIANĘ DOPÓKI JEDEN Z NICH NIE OSIĄGNIJE WYNIKU 100 PUNKTÓW. WYGRYWA TEN GRACZ KTÓRY JAKO PIERWSZY UZYSKA TEN WYNIK.

UWAGI DOTYCZĄCE PUNKTACJI:

- -5,-10,-15 PODCZAS ROZGRYWKI JEDNEGO GRACZA NALICZAJĄ SIĘ PUNKTY UJEMNE (WIDOCZNE NA TABLICY) PO TRAFIENIU NA POLE Z MINUSEM. PODCZAS ROZGRYWKI DWÓCH GRACZY TRAFIENIE NA POLE -5,-10 LUB -15 DODAJE TYLKO SAMO PUNKTÓW PRZECIWNIKOWI.

PROBLEMY PODCZAS UŻYTKOWANIA:

- JEŚLI PO STRZALE NIE NALICZYŁY SIĘ PUNKTY, ODDAJ STRZAŁ PONOWNIE.
- MOŻE SIE ZDARZYĆ, ŻE PIŁKA TRAFI POMIĘDZY POLA PUNKTOWE. JEŚLI WTEDY PUNKTY SIĘ NIE NALICZĄ ODDAJ STRZAŁ PONOWNIE.



OSTRZEŻENIE!:

TRZYMAJ Z DAŁA OD OGNIA. NIE ODPOWIEDNIE DLA DZIECI W WIEKU PONIŻEJ 3 LAT ZE WZGLĘDU NA ZAŁĄCZONE MAŁE ELEMENTY – RYZYKO ZADŁAWIENIA. USUŃ WSZYSTKIE NIEPOTRZEBNE PAPIERY I WORECZKI Z OPAKOWANIA PRZED PRZEKAZANIEM DZIECKU. UPEWNIJ SIĘ ŻE MASZ WYSTARCZAJĄCĄ ILOŚĆ MIEJSCA, TAK ABY NIC NIE ZNAJDOWAŁO SIĘ POMIĘDZY TOBĄ A MATA. WYCIERAĆ SUCHĄ, CZYSTĄ SZMATKĄ. NIE ZAMACZAĆ. KOLOR MOŻE SIE NIECO RÓŻNIĆ W RZECZYWISTOŚCI. REKOMENDOWANE UŻYWANIE NA ZEWNĄTRZ. ZALECANY NADZÓR OSOBY DOROSŁEJ. PRZERWAĆ GRĘ JEŚLI ULEGNIE USZKODZENIU. UŻYWAĆ TYLKO Z ZAŁĄCZONĄ PIŁKĄ LUB ZBLIŻONĄ KSZTAŁTEM I WAGĄ. WYMAGA BATERII 3XAA (LR6) (NIE DOŁĄCZONE)

