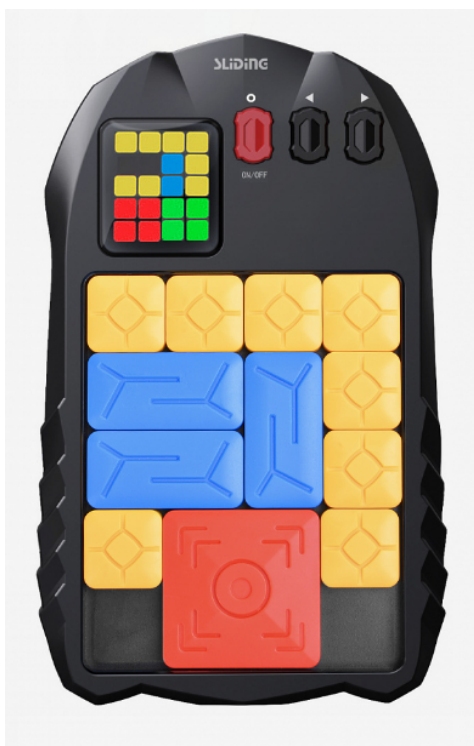




Головоломка Fun Sliding Klotski

Руководство пользователя





1. **Тип товара:** электронная игра-головоломка с магнитными фишками

2. **Характеристики**

- Рекомендованный возраст: от 14 лет
- Количество позиций: 505
- Тип экрана: цветной, жидкокристаллический (LED)
- Тип элементов питания: батарейки AAA (2 шт., в комплект не входят)
- Размеры: 200 x 115 x 20 мм
- Вес: 170 г
- Размеры упаковки: ~250 x 220 x 50 мм
- Вес в упаковке: ~350 г
- Страна-производитель: КНР

3. **Подготовка игры к работе**

Извлеките игру и магнитные фишки из упаковки. Устройство поставляется без элементов питания — вам понадобятся две батарейки типа AAA («мизинчиковые») или перезаряжаемые аккумуляторы такого же формата. Мы рекомендуем использовать качественные щелочные батарейки известных производителей.

При установке никогда не смешивайте батарейки разных типов или с разным уровнем заряда. Если вы долгое время не используете игру, извлекайте батарейки, чтобы не допустить протечки электролита.



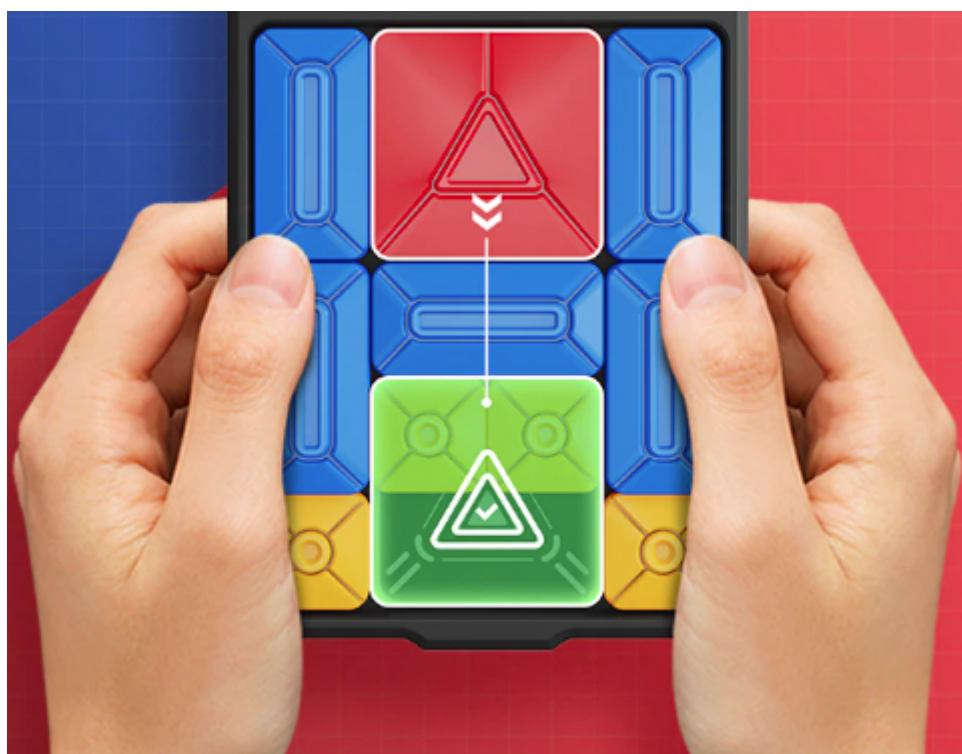


Переверните игру — отсек для батареек находится на обратной стороне. Его крышка закреплена винтом. Выкрутите винт с помощью крестовой отвертки и сдвиньте крышку, чтобы открыть отсек. Установите внутрь батарейки, соблюдая полярность — для этого обратите внимание на отметки «+» и «-» на дне отсека. Затем закройте крышку и зафиксируйте ее винтом. Игра готова к использованию.

4. Игра

Цель и правила игры

Игра предлагает 505 стартовых позиций для решения. Перед началом игры вы выбираете одну из этих позиций и расставляете фишки на поле так, как показано на экране игры. Затем, **передвигая блоки так же, как в игре пятнашки**, нужно добиться того, чтобы **красный квадрат переместился в ячейку, обозначенную рамкой** — она находится по центру на нижней линии игрового поля (на иллюстрации финальное поле обозначено зеленым цветом, на игровой доске в этом месте есть белая отметка).



Блоки можно передвигать по одному или группами в любом направлении, но нельзя поворачивать или снимать с доски.

Выбор стартовой позиции



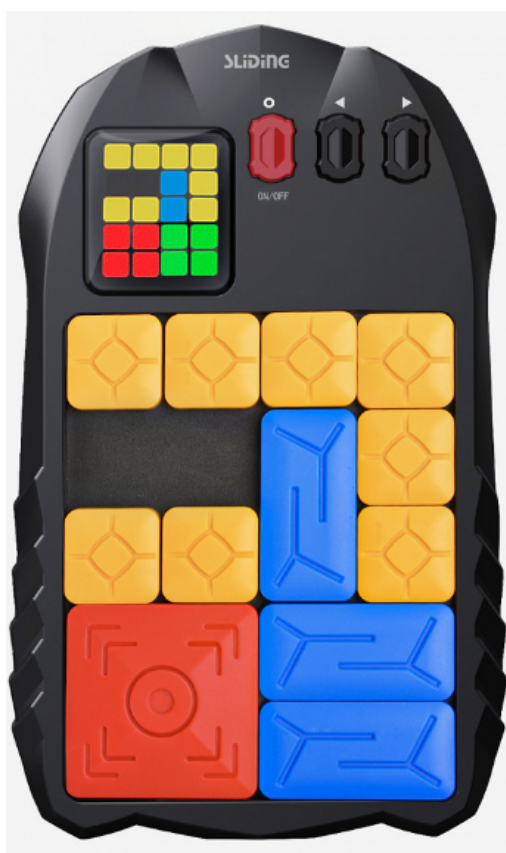
Включите игру, нажав и удерживая кнопку питания в течение 2-3 секунд. При включении на экране начнут мигать стилизованные **фиолетовые** цифры — это порядковый номер позиции, которую необходимо решить в процессе игры.

Всего игра предлагает 505 начальных позиции, сложность которых постепенно увеличивается. Начинайте игру с первых позиций и постепенно продвигайтесь по списку дальше. Для переключения позиций используйте черные клавиши со стрелками вправо и влево.

Обратите внимание: номер позиции может отображаться с нулями. Например, на экране поочередно мигают фиолетовые цифры 0 и 7 (или 0,0 и 7) — это седьмая позиция. Поочередное мигание цифр 0, 5, 6 — 56-я позиция. И так далее вплоть до 5, 0, 5 — это 505-я позиция.

Установка магнитных фишек на доску

Разберем установку на примере следующей позиции.



Внимание! Синие фишки всегда располагаются на поле вертикально, если они показаны на экране двумя синими квадратами. Если фишки показаны на



экране зелеными квадратиками — это те же синие фишки, но расположенные горизонтально. В нашем примере одна синяя фишка наверху стоит вертикально (на экране показана синим), а две синие фишки в нижнем правом углу расположены горизонтально одна над другой (на экране показаны четырьмя зелеными квадратиками).

Ход игры, учет времени

После того как вы выбрали желаемую позицию и расставили фишки на доске, нужно один раз коротко нажать красную кнопку питания. Прозвучит звуковой сигнал — игра началась. Перемещайте фишки как в игре пятнашки и решайте позицию, стремясь привести красный квадрат в центральную ячейку на нижней линии игрового поля. Это нужно сделать как можно быстрее. При этом игра будет издавать звуковые сигналы через 20, 60, 300, 500, 700 и 800 секунд, чтобы вы могли отслеживать время.

Обратите внимание, что даже первые варианты головоломки могут оказаться весьма сложными для решения, на это может уйти не одна минута, не торопитесь — и ваше мастерство будет постепенно расти.

Когда вы решите головоломку и приведете красный квадрат в нужное положение, еще раз нажмите красную клавишу. Раздастся звук овации, а на экране начнут мигать **красные** цифры, которые покажут, сколько секунд заняло решение. Например, поочередное мигание цифр 2, 8 и 4 означает, что на решение ушло 284 секунды.

После этого игра загрузит следующую позицию по порядку (к примеру, если вы решили 12-ю, будет загружена 13-я — и на экране поочередно появятся **фиолетовые** цифры 1 и 3).

Обратите внимание. Если расставить блоки и сразу же начать решать головоломку, не включая таймер (то есть не нажимая красную кнопку), экран автоматически погаснет через 20 минут для экономии энергии.

Обратите внимание. К сожалению, пауза в игре не предусмотрена. Если вы захотите прерваться после того, как включили таймер, игру можно только выключить. Для этого нажмите и удерживайте кнопку питания в течение 2-3 секунд. Когда вы включите игру в следующий раз, будет загружен тот вариант, который вы решали. Вы сможете заново расставить фишки в начальную позицию и запустить таймер.