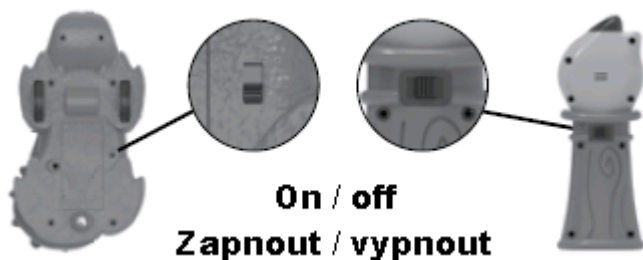


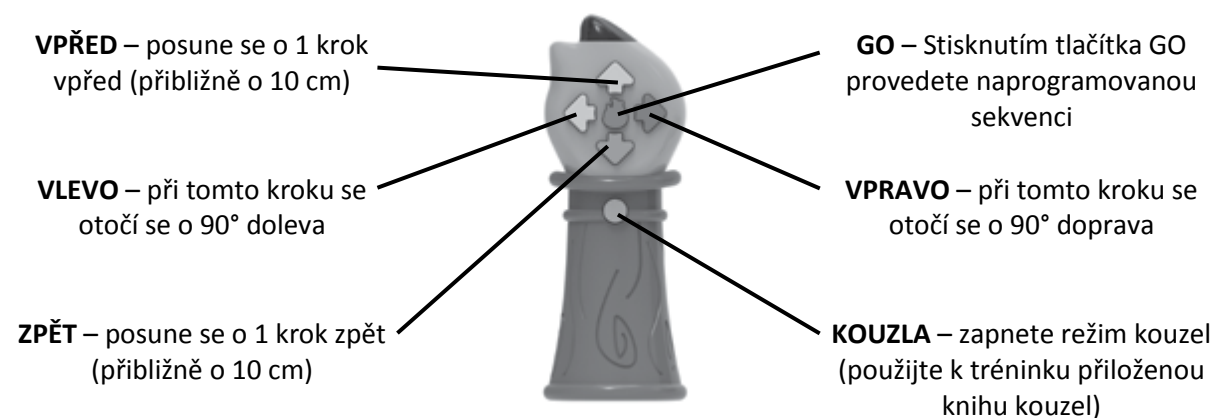
Základní funkce:

Zapnout/vypnout (napájení) – Posunutím vypínače ON/OFF zapnete nebo vypnete draka



Použití hůlky

Naprogramujte svého draka pomocí kódovací hůlky (ovladače). Pomocí těchto tlačítek zadejte příkazy a poté stiskněte GO.



Vložení baterií

Kódovací drak vyžaduje 3ks baterie AAA.

Hůlka vyžaduje 2ks baterie AAA.

Postupujte podle pokynů pro instalaci baterie na další straně.

Poznámka: Když jsou baterie vybité, drak bude opakovaně pípat a jeho funkčnost bude omezena.

Chcete-li pokračovat v používání, vložte nové baterie

Začínáme kódovat

Začněte trénovat kódování s Vaším kódovacím drakem. Na kódovacím ovladači - hůlce uvidíte 4 různá tlačítka se šipkami. Každá šipka, kterou stisknete, představuje krok ve vaší kódovací sekvenci. Když stisknete tlačítko GO, dojde k přesunutí kódovací sekvence do draka, který následně provede všechny kroky (v pořadí, jaké jste vy určili při tvoření kódovací sekvence). Po dokončení kódovací sekvence se drak zastaví a vydá zvuk.

Začněte jednoduchou sekvencí:

1. Posuňte vypínač ON/OFF na spodní straně **draka** do polohy **ON**.
2. Posuňte vypínač ON/OFF na **hůlce** do polohy **ON**.
3. Položte draka na podlahu (nejlépe na hladký, tvrdý povrch!).
4. Stiskněte dvakrát šipku **VPŘED** na hůlce.
5. Namiřte hůlku na draka a stiskněte **GO**.
6. Drak se rozsvítí, vydá zvuk označující přenos programu a postoupí o dva kroky vpřed.

Gratulujeme! Právě jste dokončili svou první kódovací sekvenci.

Poznámka: Pokud po stisknutí tlačítka GO uslyšíte negativní zvuk:

- Stiskněte znovu tlačítko GO.
- Zkontrolujte, zda je tlačítko ON/OFF na spodní straně draka v poloze ON.
- Zkontrolujte osvětlení vašeho okolí. Jasné světlo může ovlivnit způsob, jakým hůlka funguje.
- Namiřte hůlku přímo na draka.
- Přiblížte hůlku k drakovi (nejlépe funguje na cca 100 metr nebo méně).

Nyní zkuste vytvořit delší kódovací sekvenci:

1. Zadejte následující sekvenci: **VPŘED, VPŘED, VPRAVO, VPRAVO, VPŘED**.
2. Stiskněte **GO** a drak provede kódovací sekvenci.
3. Po dokončení sekvence se drak rozsvítí, abyste věděli, že postupuje podle vašich příkazů.

Tipy:

1. Hůlku můžete používat ze vzdálenosti až 1 metru v závislosti na osvětlení. Drak nejlépe funguje v běžném osvětlené místnosti.
2. Lze vytvořit sekvenci až o 40 krocích! Pokud zadáte naprogramovanou sekvenci, která přesahuje 40 kroků, uslyšíte zvuk oznamující dosažení maximálního počtu kroků.

Kouzla

Sada s kódovacím drakem obsahuje knihu kouzel, která je plná zábavy, mystických kódů a aktivit. Představte si tato kouzla jako tajné kódy, díky kterým vycvičíte svého draka.

1. Stiskněte na kódovacím ovladači – hůlce tlačítko **KOUZLA**.
2. Zadejte sekvenci kódu pro kouzlo přesně tak, jak je zobrazena v knize, a stiskněte **GO**.
3. Některá kouzla mohou používat „senzor“ draka, který mu pomáhá „vidět“ něco před sebou. Vyzkoušejte všechna různá kouzla v knize.

Poznámka: Senzor je umístěn v nose. Při záběru detekuje pouze předměty, které jsou přímo před ním. Pokud „nevidí“ předmět (jako je ruka nebo míč), zkontrolujte následující:

1. Soslali jste správně kouzlo, které používá senzor?
2. Je objekt příliš malý?
3. Nachází se objekt přímo před drakem?
4. Je osvětlení příliš jasné? Drak funguje nejlépe v běžném osvětlení místnosti. Jeho výkon může být při velmi jasném slunečním světle ovlivněn.

Kódovací karty

Pomocí kódovacích karet můžete sledovat každý krok ve vaší kódovací sekvenci.

Každá karta obsahuje směr nebo „krok“ k naprogramování. Tyto karty jsou barevně sladěny tak, aby ladily s tlačítky na kódovací hůlce. Doporučujeme seřadit kódovací karty vodorovně za sebou, aby se zrcadlil každý krok ve vašem programu.

Řešení problémů

Použití hůlky

Pokud po stisknutí tlačítka **GO** uslyšíte negativní zvuk, zkuste následující:

- Zkontrolujte osvětlení. Jasné světlo může ovlivnit funkčnost hůlky.
- Namiřte hůlku přímo na draka.
- Přiblížte hůlku k drakovi (na vzdálenost cca 1 metr nebo méně).
- Lze naprogramovat maximálně na 40 kroků. Ujistěte se, že naprogramovaný kód má 40 kroků nebo méně.
- Při nečinnosti se drak po 5 minutách uspí. Posuňte vypínač **On/off** do polohy **OFF** a poté jej probudte do polohy **ON**. (Drak se může pokusit několikrát upoutat vaši pozornost, předtím než půjde „spát“.)
- Ujistěte se, že jsou nové baterie správně vloženy.
- Zkontrolujte, zda nic nebrání čočce na hůlce nebo na drakovi

Problémy s pohybem kódovacího draka

Pokud se drak nepohybuje správně, zkontrolujte následující:

- Ujistěte se, že se kola draka mohou volně pohybovat a nic nebrání pohybu.
- Drak se může pohybovat na různých površích, ale nejlépe funguje na hladkých, rovných površích, jako je dřevo nebo ploché dlaždice.
- Nepoužívejte jej v písku nebo vodě.
- Ujistěte se, že jsou nové baterie správně vloženy.

Režim kódování

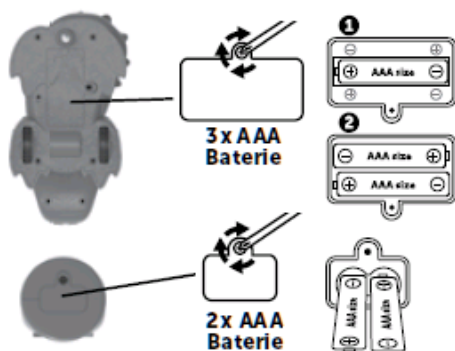
Pokud drak neprovádí některá kouzla správně:

- Znovu zkontrolujte, zda byla sekvence zadána správně.
- Zkontrolujte, zda něco neblokuje senzor na nose draka. Pro některá kouzla je tento senzor nutný.

Informace o bateriích

Když jsou baterie vybité, drak bude opakovaně pípat. Vložte prosím nové baterie, abyste mohli nadále používat draka i ovladač.

Instalace nebo výměna baterií



VAROVÁNÍ! Abyste předešli vytečení baterie, pečlivě dodržujte tyto pokyny.

Nedodržení těchto pokynů může vést k úniku kyseliny z baterie, která může způsobit popáleniny, zranění osob a poškození majetku.

Vyžaduje: 5 x 1,5 V AAA baterie a křížový šroubovák

- Baterie by měla instalovat nebo vyměňovat dospělá osoba.
- Kódovací drak vyžaduje 3ks baterie AAA. Hůlka vyžaduje 2ks baterie AAA.
- Na těle draka i na ovladači - hůlce je přihrádka na baterie umístěna na zadní straně jednotky.
- Při instalaci baterií nejprve uvolněte šroub pomocí křížového šroubováku a sejměte dvířka prostoru pro baterie. Vložte baterie, jak je uvedeno uvnitř přihrádky.
- Nasadte dvířka přihrádky a zajistěte je šroubem.









Tipy pro péči a údržbu baterií

- Vždy dodržujte pokyny výrobce hračky i baterií.
 - Nekombinujte alkalické a dobíjecí baterie.
 - Nekombinujte nové a použité baterie.
 - Vložte baterie se správnou polaritou. Kladný (+) a záporný (-) konec musí být vložen ve správném směru, jak je vyznačeno uvnitř přihrádky na baterie.
 - Nenabíjejte nedobíjecí baterie.
 - Nabíjecí baterie nabíjejte pouze pod dohledem dospělé osoby.
 - Před nabíjením vyjměte z hračky dobíjecí baterie.
 - Používejte pouze baterie stejného nebo ekvivalentního typu.
 - Nezkratujte napájecí svorky.
 - Vždy vyjměte slabé nebo vybité baterie z výrobku.
 - Pokud bude produkt delší dobu skladován, vyjměte baterie.
 - Skladujte při pokojové teplotě.
 - Při čištění otřete povrch jednotky suchým hadříkem.
-
- Uschovejte si tyto pokyny pro budoucí použití.

913104 – Kódovací drak









Překlad knížky

Drak Blazer zná magická kouzla - jeho síla se není špatná. Vše, co potřebuje, je jeho oblíbený míč a svačina, aby byl silný.

<p>Chyt' míč:</p> <p>CODE    </p> <p>Nakóduj Blazera, aby následoval jeho míč!!!</p>	<p>Nakrm ho:</p> <p>CODE    </p> <p>Tímto kódem nakrmíš Blazera!</p>
---	---









Strana 1

Jako drak střeží svůj poklad, jako Blazer střeží váš pokoj! Je také tanečník - stačí ho otočit a přiblížit se.

<p>Strážce drak:</p> <p>CODE    </p> <p>Nakóduj Blazera, aby hlídal tvůj pokoj!</p>	<p>Taneční párty:</p> <p>CODE    </p> <p>Nakóduj Blazera, aby tancoval!</p>
--	--



Strana 2

Od chrlení roztavené lávy až po projevení svých emocí, Blazerův magický roh je mocnější než lektvary!

<p>Sopečný roh:</p> <p>CODE    </p> <p>Nakóduj Blazerův roh, aby duněl!</p>	<p>Náladový roh:</p> <p>CODE    </p> <p>Nakóduj, pak mávni rukou před Blazerem a zjisti jaká je jeho náladu.</p> <table border="1"><tr><td><ul style="list-style-type: none">● = Nevrlá● = Překvapená● = Podrážděná</td><td><ul style="list-style-type: none">● = Rozzlobená● = Unavená● = Bláhová</td></tr></table>	<ul style="list-style-type: none">● = Nevrlá● = Překvapená● = Podrážděná	<ul style="list-style-type: none">● = Rozzlobená● = Unavená● = Bláhová
<ul style="list-style-type: none">● = Nevrlá● = Překvapená● = Podrážděná	<ul style="list-style-type: none">● = Rozzlobená● = Unavená● = Bláhová		



Strana 3

Blazer miluje pronásledování svého ocasu,
dokonce „oh - tak - správně“.
Jeho kouzla mu pomohou dovádět
a hrát si na obloze.

<p>Dračí pronásledování:</p> <p>CODE </p> <p>Nakóduj Blazera, aby pronásledoval svůj ocas.</p>	<p>Dračí let:</p> <p>CODE </p> <p>Nakóduj Blazera, aby létal!</p>
--	--



Strana 4

Na narozeninových oslavách zpívá Blazer veselou písničku.
Zná další kouzelné melodie - doufá, že je budete hrát spolu!

<p>Ohromující narozeninová píseň:</p> <p>CODE </p> <p>Nakóduj Blazera, aby zpíval!</p>	<p>Dračí píseň:</p> <p>CODE </p> <p>Nakóduj, pak mávni rukou před Blazerem a zahraje Dračí píseň!</p>
---	--

Strana 5

I draci se mohou cítit unavení,
Blazer to také cítí.
Ale vše, co potřebuje, je jeden dobrý spánek
a Blazer je jako nový.

<p>Unavený drak:</p> <p>CODE </p> <p>Nakóduj Blazera, aby byl unavený!</p>	<p>Čas na spánek:</p> <p>CODE </p> <p>Nakóduj Blazera, aby si zdřím!</p>
--	--

Strana 6

Na Blazerově zámku je velká mapa míst, kde čekají dobrodružství! Podívejme se, kam
poletí po snídani.

Strana 7

Dokážete nakódovat Blazera, aby se přesunul ze svého hradu na svou mapu?



Kouzlo:

Použijte nejprve kouzlo pro krmení a pak pro dračí let, aby se Blazer nasnídal dříve, než poletí!



Strana 8

Nejprve letí Blazer na Ohnivý ostrov... kde zhaslo známé ohnivé tornádo.

"Myslíš, že nám můžeš pomoci, Blazere?" zeptal se Freddie, místní ohnivá koule.

"Určitě můžu," řekl Blazer.

"Sleduj tohle!"

Strana 9

Dokážete naprogramovat Blazer tak, aby kroužil v kruhu a spustil tornádo?



Kouzlo:

Použijte kouzlo sopečný rohu a zapalte ohnivé tornádo a zacheňte den.



Strana10

Na Dračím ostrově se Blazer setká s některými svými přáteli!

"Vsadte se, že nezasáhneš cíl ohnivou koulí!" řekl Drago, soupeřící drak.

"Jen se dívej, Drago!" řekl Blazer.

"Cvičil jsem!"

Strana 11

Dokážete nakódovat Blazera, aby sledoval cestu a dostal se ke katapultu?



Kouzlo:

Použijte katapult k zasažení cíle, pak použijte kouzlo taneční párty a oslavte to! Můžete také uložit Blazerovu ohnivou kouli do jeho truhly s pokladem!



Strana 12

Na svém posledním ostrovním dobrodružství tohoto dne se Blazer setká s reálnými monstry!

"Stvůry z bažin ti zablokovaly cestu!" řekl Rocky, kámen s očima.

"Žádná dřina," řekl Blazer.

"Budu to mít během chvilky vyčištěné!"

Strana 13

Dokážeš nakódovat Blazera, aby shodil tvory z bažin.



Kouzlo:

Použijte kouzlo strážního draka, abyste se ujistili, že jsou bažinní tvorové pryč, pak použijte kouzlo pro dračí let a pošlete Blazera domů.

