



NDPLAY

• СЕРИЯ NDP •

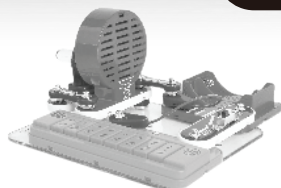
# ИГРЫ РАЗУМА

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ НАБОР-КОНСТРУКТОР



## ИНСТРУКЦИЯ

Другие модели в серии



ЭЛЕКТРОННЫЙ  
КОНСТРУКТОР  
ЭЛЕКТРОПИАНИНО  
7 В 1

NDP-094
















ЭЛЕКТРОННЫЙ  
КОНСТРУКТОР  
ЭЛЕКТРОМАГНЕТИЗМ  
5 В 1

NDP-096

## 1 Информация о продукте:

Конструктор «Игры разума» — это набор для самостоятельной сборки, позволяющий собрать модель автоматического устройства с системой перемешивания костей и сыграть с его помощью в интересные настольные игры. Сборка управляемых электромеханических систем помогает ребенку развивать творческое мышление и интеллект. С составляющими набора можно будет провести 6 интересных экспериментов с микроэлектроникой. Игрушка, собранная детьми, не только принесет им массу удовольствия, но и поможет понять основные принципы робототехники! Конструктор создан из экологически чистого сырья по самым передовым технологиям.

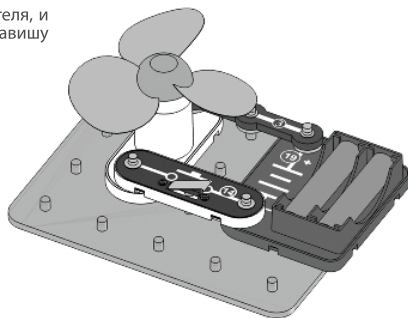
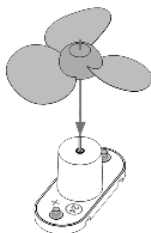
## 2 Состав набора:

<b>Деталь №19, Батарейный отсек</b>  Кол-во 1	<b>Деталь №14, Кнопочный выключатель</b>  Кол-во 1	<b>Деталь №24, Электромотор</b>  Кол-во 1
<b>Деталь №3, провод 3</b>  Кол-во 1	<b>Прозрачная крышка</b>  Кол-во 1	<b>Козырёк</b>  Кол-во 1
<b>Игральные кости</b>  Кол-во 3	<b>Подставка</b>  Кол-во 1	<b>Поворотная плита</b>  Кол-во 1
<b>Пропеллер</b>  Кол-во 1	<b>Игровое поле для настольных игр</b>  Кол-во 1	<b>Игровые фишки для игры в «Самолетные шахматы»</b>  Кол-во 4
<b>Игровые фишки для игры в «Змеи и лестницы»</b>  Кол-во 4		

**ВНИМАНИЕ!** Не подключайте провода к сети  
Вам могут понадобиться (не входят в набор): батарейки тип AA 1,5 В, 2 шт.

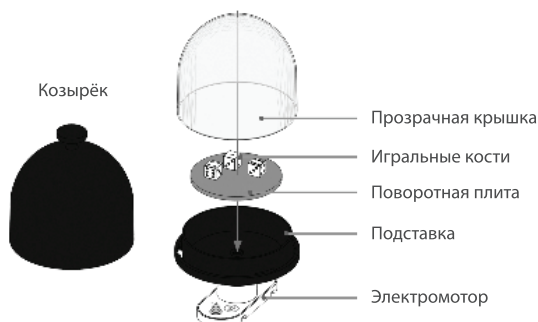
### 3 Вентилятор

Нажмите и удерживайте клавишу выключателя, и вентилятор заработает. Отпустите клавишу выключателя для остановки вентилятора.



• Поменяйте местами контакты электромотора для изменения направления движения пропеллера.

### 4 Лототрон



Соберите лототрон, как показано на рисунке. Нажмите и удерживайте клавишу выключателя, и лототрон заработает. Отпустите клавишу выключателя для остановки лототрона.

Снимите козырёк и посмотрите, какие числа выпали на игральных костях.

С помощью лототрона можно играть в настольную игру «Самолетные шахматы», логическую игру «Быки и коровы» и древнейшую игру «Кости».

### 5 Быки и коровы

Играют два человека, каждый участник 2 раза перемешивает по 2 кости в лототроне и записывает получившиеся 4 числа в таблицу. Например, это может быть 0834. Ноль является также цифрой и вполне может быть на первом месте.

Далее игроки по очереди делают ходы, пытаются угадать задуманное противником число. В вопросе они должны упоминать только целые числа. К примеру, нас спросят: "Твоё число 3094?" В ответ мы должны сообщить количество быков и коров. Бык — это цифра, которая есть в нашем загаданном числе и находится на той же позиции. А корова — это цифра, которая также есть в нашем числе, но находится не на своём месте. В нашем случае две коровы, это цифры 3 и 0, и один бык, это 4. Теперь будем спрашивать мы, и так далее до тех пор, пока

1890	Игрок 1		
Ход	Число	🐂	🐄
1	1234	1	0
2	7890	3	0
3	7895	2	0
4	1563	1	0
5	1890	4	0

кто-либо не отгадает полностью число. То есть в ответе он получит четыре быка. На картинке показан пример игры. Времени на одну партию требуется совсем немного. На практике обычно требуется от 5 до 8 ходов. Конечно, в таком успехе есть немалая доля везения.

## 6 Кости

Кости — одна из древнейших игр. Инструментом для игры являются кубики (кости) в количестве от одного до пяти в зависимости от вида игры. При правильной разметке противоположные грани костей должны в сумме составлять 7 (6 против 1, 5 против 2, 4 против 3). Суть игры состоит в выбрасывании кубиков и дальнейшем подсчёте очков, количество которых и определяет победителя. Разновидности игры предполагают разный подсчёт очков.

Основной принцип игры в кости — каждый игрок по очереди бросает в лототрон некоторое количество игральных костей (от одной до пяти), после чего результат броска (сумма выпавших очков; в некоторых вариантах используются очки каждой кости по отдельности) используется для определения победителя или проигравшего. До конца игры может производиться произвольное количество бросков.

## 7 Змеи и лестницы

Количество игроков: 2-4. Приготовьте фишки по количеству игроков и кубик.

Правила игры:

Перед началом игры фишки выставляются перед игровым полем. Определяется жребием очередность. Игроки по очереди бросают игровой кубик в лототроне и согласно выпавшему числу передвигают свои фишки на соответствующее количество ячеек на поле. Цель игры — первым добраться до финиша, ячейки с номером 100.

Если фишка остановилась на ячейке с лестницей - игрок передвигает фишку вверх до конца лестницы. Если же фишка остановилась на ячейке с трамплином — фишка спускается вниз.



## 8 Самолетные шахматы

Количество игроков: 2-4. Приготовьте 4 фишки по количеству игроков и кубик.

В эту игру можно играть как одному, так и с друзьями. У каждого игрока есть свой самолет, который вылетает из своего ангара и движется по часовой стрелке к своему пункту назначения.

Цель игры — собрать все свои аэропланы из своих ангаров, расположенных по углам доски, в основании своего цвета в центре поля. Для этого каждый игрок делает ходы, предварительно бросая игровой кубик в лототроне.

Правила игры:

- Перед началом игры все игроки расставляют свои фишки по углам игрового поля, в базы в соответствии с их цветом. Далее игроки бросают по очереди кубик. Кто первый выбрасывает шестерку, начинает игру. Двигайтесь вперед на столько шагов, сколько выпало на кубике.

- Если выпала шестерка, можно вывести очередную фишку на общую дорожку или сделать внеочередной ход — по выбору игрока. Фишки двигаются по часовой стрелке. Фишки других игроков можно обгонять (перепрыгивать через них).

- Если самолеты столкнулись, то самолет, который находился на этой клетке, возвращается в ангар и ждет выпадения шестерки, чтобы снова войти в игру. Самолет, который прилетел на эту клетку, может сделать еще один ход.

- На пути расставлены ловушки. Если вы попадете на поле «Пауза» (Pause once) или «Вернуться на две клетки назад» (Back to grid), то выполните эти указания.



PAUSE  
ONCE



BACK TWO  
GRID

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В соответствии с «Законом о защите прав потребителей» на все товары может быть установлен либо гарантийный срок, либо срок службы.

На роботы и детские познавательные наборы установлен срок службы – 1 год. Гарантийный срок на игрушки производителем не устанавливается.

Срок службы исчисляется со дня передачи товара потребителю, если иное не предусмотрено договором. Если день передачи установить невозможно, срок службы исчисляется со дня изготовления товара.

### Не принимаются претензии по изделиям:

- При наличии повреждений (сколы, трещины, вмятины, погнутости, поломки и т.п.) Изделия, вызванных прямым или косвенным воздействием механических сил.
- Если дефекты Изделия вызваны химическим, термическим или физическим воздействием агрессивных или нейтральных жидкостей, газов или иных средств, токсических или биологических средств.
- Если ремонт или техническое обслуживание Изделия производились лицами, не уполномоченными на то Изготовителем или его представителем.
- Если дефекты Изделия вызваны действием непреодолимой силы либо действием третьих лиц, которое Изготовитель или его представитель не мог предвидеть, контролировать и предотвратить.

### Примечание

Спецификация, комплектация, внешние характеристики устройства могут изменяться без предварительного уведомления.

Для уточнения характеристик устройства можно обратиться на веб-сайт:

<http://www.ndplay.ru/> или к продавцу изделия.

### Использование аккумулятора

Питание устройства может обеспечивать микроаккумуляторная батарея. Используйте батарею только по ее прямому назначению. Запрещается использовать поврежденный солнечный модуль или аккумулятор. Если аккумулятор полностью разряжен, то после начала зарядки может пройти несколько минут, прежде чем можно будет играть. Аккумулятор можно разряжать и заряжать в течение 1 200 000 циклов, однако постепенно он изнашивается. Если полностью заряженный аккумулятор долго не используется, он постепенно разряжается.

### Утилизация аккумулятора

Утилизируйте аккумуляторы согласно требованиям местного законодательства и по возможности сдавайте их на повторную переработку. Не выбрасывайте их вместе с бытовым мусором. Не разбирайте, не открывайте и не разъединяйте ячейки или аккумуляторы.



#### Утилизация отработанного электрического и электронного оборудования

Данный символ означает, что в странах Европейского союза этот продукт и все сопутствующие устройства, имеющие такую же маркировку, не могут быть утилизированы вместе с бытовыми отходами и после окончания срока службы должны утилизироваться отдельно.



#### Утилизация аккумуляторов

Соблюдайте действующие в вашем регионе нормативные требования по утилизации аккумуляторов. Их запрещается выбрасывать вместе с бытовыми отходами. Для утилизации аккумуляторных батарей используйте специальные контейнеры (если таковые имеются в вашем регионе).