



# 4M3436 – משחק צייד המטמון של הפיראטים

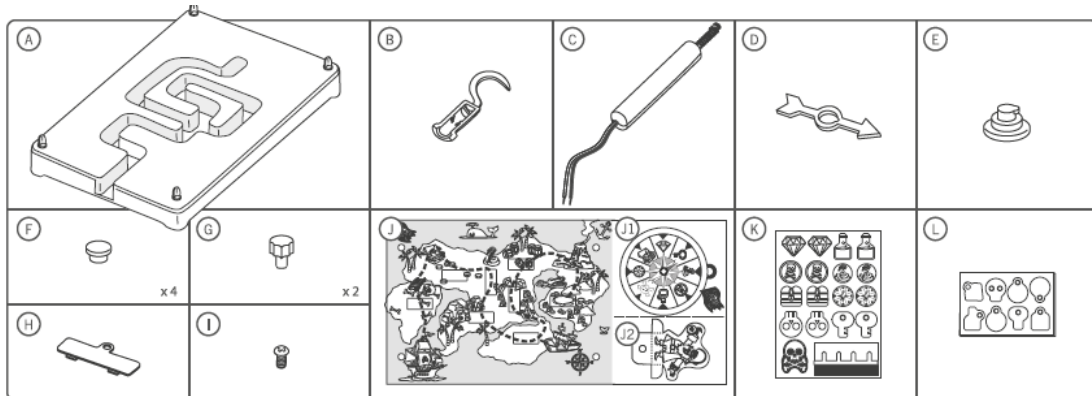
## A. הודעות בטיחות

1. אנא קראו הוראות אלה בקפידה טרם הרכבת הדגם.
2. השגחה וסיוע של אדם מבוגר דרושים במהלך ההרכבה.
3. ערכה זו מיועדת לשימוש על ידי ילדים מעל גיל 5.
4. ערכה זו והמוצר המוגמר שלו מכילים חלקים קטנים שעשויים לגרום לחנק במידה ונעשה בהם שימוש לא נכון. הרחיקו מילדים מתחת לגיל 3.

## B. השימוש בסוללות

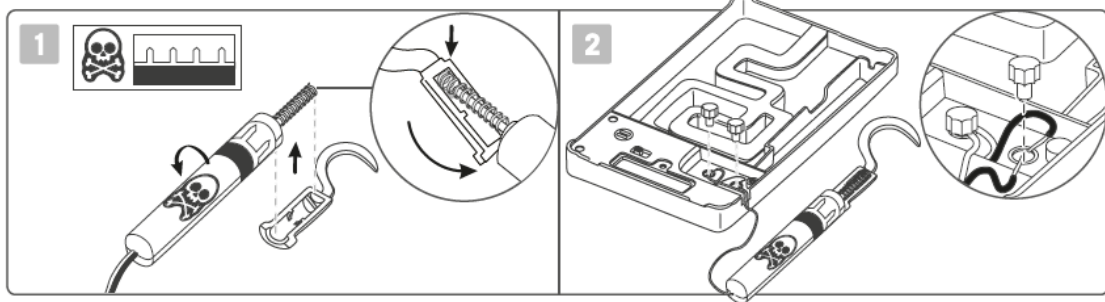
1. המוצר מצריך סוללת "AAA" 1.5 וולט אחת (לא כלולה).
2. להשגת תוצאות מיטביות, השתמשו תמיד בסוללות טריות.
3. וודאו שאתם מכניסים את הסוללה עם הקוטביות הנכונה.
4. הוציאו את הסוללה מהמוצר כאשר אינו בשימוש.
5. החליפו סוללה ריקה מיד וזאת על מנת למנוע נזק אפשרי לערכה.
6. סוללה נטענת יש להוציא מהמוצר טרם טעינה חוזרת.
7. סוללה נטענת יש להטעין מחדש תחת השגחת אדם מבוגר.
8. וודאו כי המגעים שבתא הסוללות אינם מקוצרים.
9. אין לנסות ולהטעין מחדש סוללה שאינה נטענת.

## C. תכולת המארז

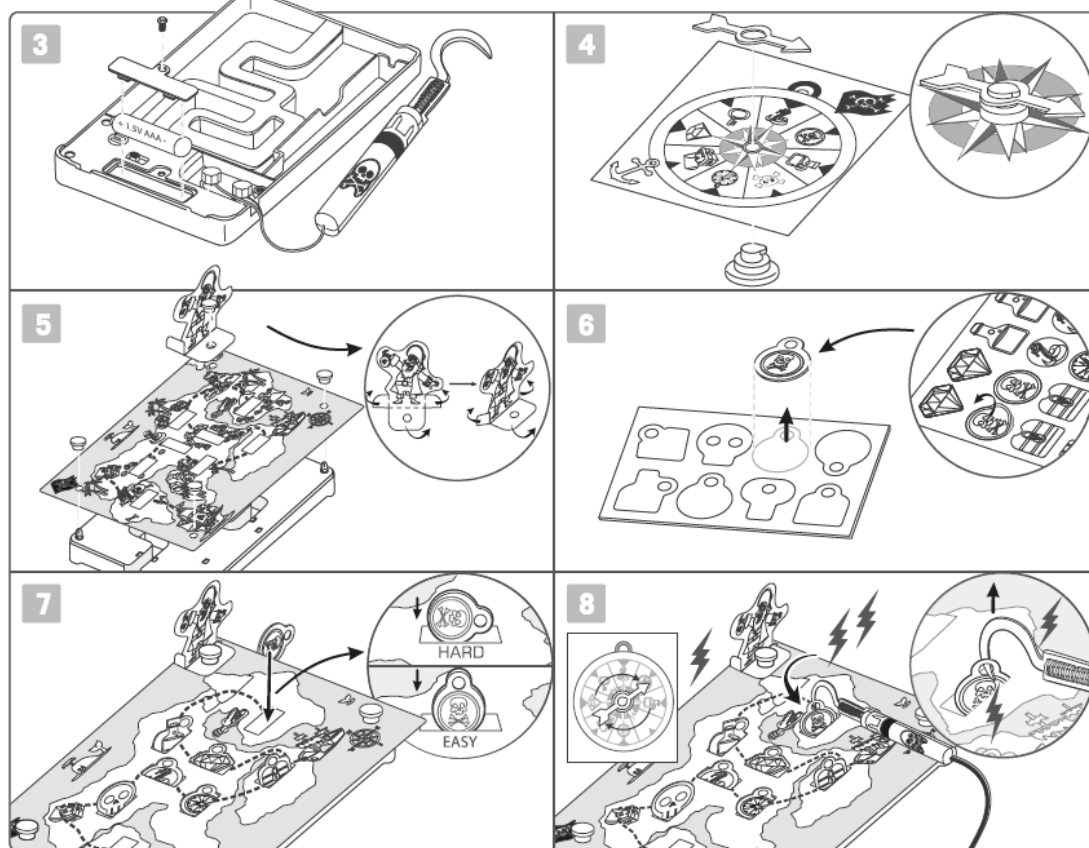


חלקים: A: מעגל חשמלי, B: וו של פיראט, C: שרביט, D: ספינר, E: בסיס של ספינר, F: יתד 4 X, G: כיסויי מסוף 4 X, H: מכסה של תא סוללות, I: בורג, J: מפת אוצר, J.1: בורר אוצר וגם J.2: דמות של פיראט, K: מדבקת אוצרות, L: כרטיס אוצרות. חלקים דרושים גם כן אולם אינם כלולים בערכה: מפתח ברגים קטן עם ראש מוצלב, סוללת AAA 1.5 וולט אחת.

## D. הרכבה



1. הכניסו את קצה הקפיץ לתוך החור המשופע שבאמצע וו הפיראט (B). לאחר מכן משכו את השרביט הרחק מהוו במטרה להאריך את הקפיץ ושבצו אותה היטב על גבי הצילינדר. לאחר מכן הדביקו את שתי המדבקות (K) על ידית וו הפיראט. להדבקת המדבקות בצורה חלקה, סובבו את ידית וו הפיראט במהלך התהליך.
2. חברו את חוט החשמל האדום מתא הסוללה לחוט החשמל האדום מהשרביט יחד עם כיסוי מסוף (G). חזרו על אותו תהליך עם חוטי החשמל השחורים במסוף השני.



3. הכניסו את סוללת ה-AAA ואבטחו את כיסוי תא הסוללה במקומו בעזרת הבורג (I). הפעילו את המעגל החשמלי על מנת לבדוק אם השרביט מפיקה צליל ברגע שהקפיץ נוגע ביתד שבמרכז. במידה והידית אינה מפיקה צליל ברגע שהקפיץ נוגע ביתד שבמרכז, בדקו אם כל החיבורים

- של חוטי החשמל תקינים. כמו כן בדקו אם הסוללה מוכנסת למקומה עם הקיטוב הנכון. במידה והידיית מפיקה צליל בכל פעם, נתקו את הוו, בדקו את היתד שבמרכז הקפיץ והתקינו את הוו שוב למקומו. כבו את המעגל החשמל לאחר עריכת הבדיקה.
4. מקמו את החור האמצעי של בורר האוצרות (J.1) מעל בסיס הספינר. לאחר מכן יישרו את החריצים של חץ הספינר ובסיס הספינר לחיבור שני החלקים יחד.
  5. נקבו את התגזירים שבמפת האוצר (J) ודמות הפיראט (J2). קפלו את בסיס דמות הפיראט. לאחר מכן חברו את המפה ואת הדמות למעגל החשמלי בעזרת 4 יתדות (F) כמוצג באיור.
  6. נקבו את התגזירים מכרטיס האוצרות (L) ומקמו את המדבקות עם אותה צורה על גבי כל תגזיר.
  7. הפעילו את המעגל החשמלי טרם מיקום האוצר לתוך כל חור. הכיוון והאוריינטציה של האוצר יכולים להפוך את המשחק לקל יותר או לקשה יותר. מקמו את החפצים בצד שלהם על מנת להפוך את המשחק לקשה יותר, או מקמו אותם בצורה ישרה על מנת להפוך את המשחק לקל יותר.
  8. החליטו איזה חבר או בן משפחה מתחיל ראשון במשחק, ולאחר מכן סובבו את בורר האוצרות לתחילת המשחק! מטרת השחקן היא להרים את כל האוצרות או החפצים אליהם הוא מכוון בעזרת הספינר מבלי להפעיל זמזם. במידה והשחקן מפיק קול בזמן שהוא אוזר באוצר, הוא/היא צריכים לעזוב את האוצר במיקום המקורי שלו, והשחקן הבא מתחיל את התור שלו. השחקן המשיג את כמות האוצרות הגדולה ביותר הוא המנצח. כבו את המעגל החשמלי כאשר אינכם משחקים את המשחק.

## **E. כיצד הדבר פועל**

קצה השרביט עשוי מיתד מרכזי עטוף בקפיץ מסביב. הסוללה, המתג, הזמזם (הנמצא בתוך הבסיס), היתד והקפיץ מחוברים יחד במטרה ליצור מעגל חשמלי. השרביט פועלת כמו מתג נוסף במעגל החשמלי. ברגע שאתם נוגעים בצדדים של המסלול עם השרביט, הקפיץ מתכופף ונוגע ביתד. הדבר משלים את המעגל החשמלי, כך שחשמל עובר דרך הזמזם, ומפעיל אותו.

## **F. עובדות מצחיקות**

- כמעט לכל ספינת פיראטים יש מערך אישי של קווי הנחיה שצריכים להיות מוסכמים על כל הפיראטים. קווי ההנחיה כוללים את הדרך שבה יחולק השלל, מי מקבל אלו מטלות, ומה מצופה מכל אחד. החוקים השכיחים ביותר היו שלא רבים על הספינה!
- הגולגולת ודגל העצמות המוצלבות שבקצה העליון של ספינת הפיראטים נקראות בשם Jolly Roger.
- חשמל עובר במהירות האור – יותר מ-186,000 מיילים בשנייה! זאת הסיבה לכך שכל כך קשה לראות את כל הזרמים החשמליים נעים סביבנו בכל יום.
- חשמל נחשב לכוח בסיסי בטבע. ללא חשמל, העולם שלנו לא היה מתקיים כלל. אחרי הכול, האטומים והמולקולות שמתוכם מורכבים כל החומרים בעולם מוחזקים יחד בעזרת כוחות חשמליים. את האלקטרונים,

אותם חלקיקים המייצרים זרמים חשמליים, ניתן למצוא בכל מקום בטבע.

- חזיזי ברקים נחשבים לאחת מתופעות הטבע המדהימות ביותר ומהווים דוגמא לזרם חשמלי. בתוך ענן ברקים ישנם אזורים המכילים עודף עצום של אלקטרונים, ואזורים אחרים בהם יש מספר מועט מדי של אלקטרונים. לכן, בדיוק כמו בין הקטבים של הסוללה, קיים מתח חשמלי, או וולטז', בין אזורים אלה. אולם, בתוך ענן ברקים, המתח החשמלי אינו מגיע למספר וולטים בלבד. לעתים קרובות, הוא יגיע ליותר מ-100 מיליון וולטים. כך הוא פורק את עצמו שוב ושוב בצורה שך חזיזי ברקים.

## שאלות והערות

אנו מעריכים אתכם כלקוחות ושביעות הרצון שלכם מהמוצר הזה חשובה לנו. במקרה ויש לכם הערות או שאלות, או במידה ואתם מוצאים חלקים בתוך ערכה זו שחסרים או פגומים, אל תהססו ליצור איתנו קשר.

כתובת: חברת ליה טויס בע"מ, אריה שנקר 1, WeWork, הרצליה פיתוח  
4672501

באימייל: [info@lia.co.il](mailto:info@lia.co.il), פקס: 09-3720171, טלפון: 09-9502552

אתר האינטרנט: [www.lia.co.il](http://www.lia.co.il)

פייסבוק: [www.facebook.com/liakid](https://www.facebook.com/liakid)

אינסטגרם: [lia\\_toys\\_il](https://www.instagram.com/lia_toys_il)

יוטיוב: ליה צעצועים

© כל הזכויות שמורות לחברת 4M Industrial Development Limited אתר: [www.4m-ind.com](http://www.4m-ind.com)