

СВЕЯЩИЕСЯ КУБЫ

DOKA CUBE. Как провести игру.

Кто первым ударил по кубу — тот отвечает. Кубы работают без проводов и без компьютера, ведущий управляет игрой с пульта.



Быстрый старт

01

Зарядите кубы

Кабелем с блоком питания из комплекта. Заряда хватает до 50 часов.

02

Включите

Выключатель на дне каждого куба, затем **Power** на пульте.

03

Начните раунд

Нажмите **Start** — кубы загорятся зелёным.

04

Оцените ответ

✓ или **✗** на пульте, **Stop** — конец раунда.

Пульт ведущего


Power

включить пульт — долгое нажатие

Start

открыть раунд: кнопки загораются зелёным

Continue

продолжить раунд без ответившей команды

Stop

закончить раунд

✓

принять ответ; в настройке — стрелка для выбора номера

✗

отклонить ответ; в настройке — стрелка для выбора номера

Mute

выключить или включить звук кнопок

Mode

режимы настройки, в том числе **Set Buzz Id** — номер кнопки

Дисплей

номер кнопки, нажавшей первой; в игре с вариантами — ещё и выбранный ответ

Цвета куба



Зелёный

раунд открыт — можно нажимать



Синий

мигает

куб нажат первым, остальные заблокированы



Красный

стоп: раунд закрыт

Режимы игры

Классический

Отвечает тот, кто первым ударил по кубу.

- 1 Нажмите **Start**
● кубы горят зелёным — можно нажимать
- 2 Команда бьёт по своему кубу
● первый куб загорается синим и звучит, на дисплее — его номер; остальные заблокированы
- 3 Выслушайте ответ и нажмите **✓** или **✗**
радостный или грустный сигнал
- 4 Нажмите **Stop**
● раунд закрыт

На вылет

Последовательно исключаете команды, пока не останется одна.

- 1 Нажмите **Start**
● кубы горят зелёным
- 2 Команда бьёт по кубу и отвечает
● первый куб горит синим, остальные заблокированы
- 3 Нажмите **✓** или **✗**
радостный или грустный сигнал
- 4 Нажмите **Continue**
● раунд продолжается без ответившей команды
- 5 Повторяйте шаги 2–4, в конце — **Stop**
● раунд закрыт

Вариантов ответа A–D у кубов нет: у куба одна кнопка. Звук кубов выключается клавишей **Mute**.

Привязка нового куба или смена номера

- 1 Включите пульт кнопкой **Power**
- 2 Нажимайте **Mode**
на дисплее — **Set Buzz Id**
- 3 Стрелками **✓** / **✗** выберите номер и нажмите **Start**
на дисплее — выбранный номер
- 4 Выключите куб. Зажмите кнопку на дне и, не отпуская, включите куб
на дисплее — **OK**
- 5 Подтвердите кнопкой **Start**
куб привязан под новым номером

Питание

- Кубы работают только от встроенного аккумулятора — до 50 часов игры.
- Заряжайте кабелем с блоком питания из комплекта.
- Пульт ведущего — 2 батарейки AAA.

Перед мероприятием

- ☒ Зарядите все кубы.
- ☒ Поставьте по кубу на команду, на устойчивое место, и проверьте номера.
- ☒ Проведите пробный раунд с мест команд.
Дальность связи — до 50 м.

Уход и поддержка

Протирайте кубы сухой мягкой салфеткой, не проливайте на них жидкость и не используйте при температуре ниже +5 °C.



Свежая версия инструкции: dokalab.ru/podderzhka/instrukcii/doka-cube/
Поддержка: 8 800 302-31-01 · info@dokalab.ru · бесплатно по России