



**INSTRUKCJA  
I  
SPOSOBY  
UMIĘTNEGO  
UŻYCIA  
RÓDZKI**

**Co musisz  
wiedzieć, aby  
osiągnąć  
biegłość w jej  
używaniu**

**THE WAND  
COMPANY LTD.**

**Twórcy Najlepszych  
Magicznych  
Narzędzi Świata  
od 2009 roku**

**Internationale News  
Pierwsza na świecie  
PRAWDZIWA  
MAGICZNA  
RÓDZKA**

Obserwatorzy zadziwieni Magiczną Różdką to bezprzewodowy pilot zdalnego sterowania, mogący zapamiętać do 13 kodów podsterowania i powtórzyć je, gdy użytkownik wykona jeden z 13 predefiniowanych „gestów”. Do każdego z 13 gestów można przypisać dowolny przycisk pilota zdalnego sterowania – nie ma potrzeby zapamiętywania wszystkich kodów z jednego pilota.

DESIGNED IN ENGLAND  
©THE WAND COMPANY LTD. 2009

29 NIGHTINGALES  
BISHOP'S STORTFORD  
HERTFORDSHIRE CM23 5JQ  
UNITED KINGDOM

info@thewandcompany.com  
www.thewandcompany.com

This device complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions. 1. This device may not cause harmful interference. 2. This device must accept any interference received, including interference that may cause undisturbed operation.

MADE IN CHINA



*Różdżka sygnalizuje niski poziom baterii przez szybkie drganie każdej pokrwy baterii*

**PRZED ROZPOCZĘCIEM UŻYTKOWANIA NALEŻY USUNĄĆ NALEPKĘ Z BATERII**

Wasza różdżka wyposażona jest w 2 baterie AAA. Aby je aktywować, należy odkręcić pokrywę baterii i usunąć plastikową nalepkę



**Nigdy nie mieszaj ze sobą starych i nowych baterii**

Do zasilania Waszej Magicznej Różdżki Kymera należy zawsze używać baterii **ALKALICZNYCH**

Produkt ten to nie zabawka; to narzędzie kontroli. Aby używać go prawidłowo i zostać wspianym czarodziejem lub czarodziejką niezbędne będą ćwiczenia. Po opanowaniu ruchów różdżki, będziesz musiał poćwiczyć używanie jej do kontrolowania urządzeń we własnym domu. Dopiero wtedy będziesz gotów do rzucania czarów.

**Trening magii**

Wasza różdżka komunikuje się z Wami za pomocą drgań. Po zakupie, Wasza różdżka jest automatycznie w trybie treningowym. Różdżka nie używana przez minutę przechodzi w stan hibernacji. Po podniesieniu lub poruszeniu nią budzi się, sygnalizując to trzema drganiami. To oznaka gotowości do rozpoczęcia treningu.

W trybie treningowym różdżka drga określoną ilość razy dla każdego gestu, aby przyzwyczać Cię do Aby osiągnąć najlepsze efekty, złap różdżkę lekko, ale pewnie i wykonuj ją krótkie, stanowcze ruchy.

Po każdym geście policz liczbę drgań, aby upewnić się, czy różdżka je rozpoznała.

Zacznij od nauczania się gestów obrotowych. Aby obrócić różdżkę, złap ją kciukiem i palcem wskazującym i obracaj ją powoli, tak jakbyś kręcił pokrętłem głośności. Gestów tych zwykle używa się do kontroli głośności. Różdżka drgnie raz po prawidłowo wykonanym obrocie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i dwa razy, gdy obrócisz ją w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Zawsze wykonuj ruchy powoli i dokładnie i rób pół sekundy przerwy pomiędzy nimi.

- 1 = Obrót w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- 2 = Obrót w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



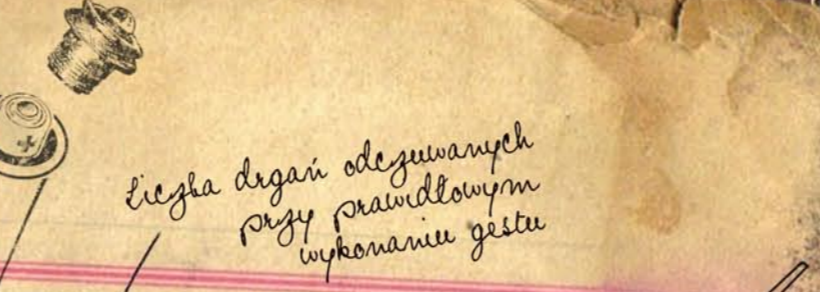
**BARDOZO POWOLI**  
Po opanowaniu obrotów, czas na naukę trzepnięć: góra/dół i lewo/prawo. Pamiętaj, krótkie i dokładne ruchy działają najlepiej.

- 3 = Trzepnięcie w górę
- 4 = Trzepnięcie w dół



**KRÓTKO I OSTRO**

- 5 = Trzepnięcie w lewo
- 6 = Trzepnięcie w prawo



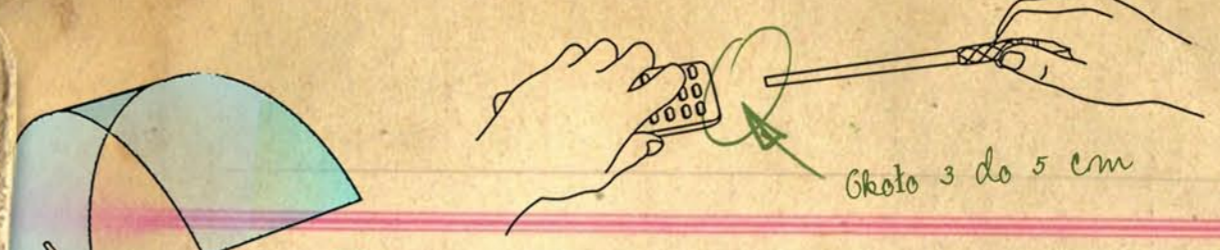
**Magia ekspercka**

- 7 = Puknięcie z góry
- 8 = Puknięcie z boku

Pukanie pozwala na ćwiczenie dodatkowych magicznych komend, nie jest jednak dla nowicjuszy.

Po opanowaniu sześciu gestów podstawowych, czas na ćwiczenie puknięć. Złap różdżkę lekko w rękę i puknij w górę pokrątkowanego obszaru palcem wskazującym. Prawdopodobnie będziesz musiał zacząć od pukania drugą ręką. Aby puknąć w bok różdżki, odczekaj pół sekundy i nie zmieniając chwytu obróć rękę o 1/4 obrotu; po krótkiej przerwie puknij palcem wskazującym w bok pokrątkowanego obszaru. Gdy już załapiesz pojedyncze puknięcie, jesteś gotowy na spróbowanie podwójnego. Wygląda ono tak samo, tylko należy różdżkę puknąć dwukrotnie – jak podwójne kliknięcie myszką komputerową.

- 11 = Dwukrotne puknięcie z góry
- 12 = Dwukrotne puknięcie z boku

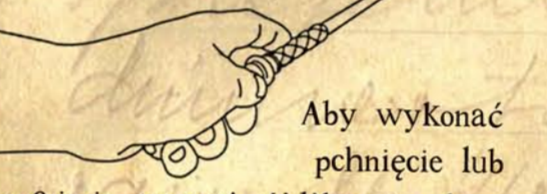


**9 = Smagnięcie**

Ten ruch wymaga treningu aby wykonać go poprawnie.

jednak gdy się uda, robi duże wrażenie. Aby wykonać smagnięcie, rozpocznij z różdżką w pozycji pionowej i wykonaj mocny ruch nadgarstka do pozycji poziomej, wskazując różdżką miejsce do którego chcesz, aby komenda dotarła.

- 10 = Pchnięcie
- 13 = Cofnięcie



Aby wykonać pchnięcie lub cofnięcie, trzymaj różdżkę nieruchomo w pozycji poziomej i wykonaj krótkie pchnięcie lub cofnięcie ręką ok. 10cm. Pamiętaj, aby nie obracać ani nie trzepać różdżką podczas wykonywania tych gestów.

Naucz się wykonywać każdą akcję czysto. Pamiętaj, trening czyni mistrza. Po perfekcyjnym opanowaniu wszystkich gestów możesz zacząć uczyć swoją różdżkę kodów z pilotów zdalnego sterowania do urządzeń, którymi chcesz sterować magicznie.

**Uczenie różdżki**

Wasza różdżka może nauczyć się praktycznie każdego kodu podsterowania z normalnych pilotów zdalnego sterowania. Każdego kodu trzeba ją nauczyć, ale uczy się wyjątkowo szybko.

**Wejście w tryb nauki**

Złap różdżkę mocno jedną ręką z końcem różdżki skierowanym w górę i puknij podwójnie w bok pokrątkowanego obszaru palcem wskazującego drugiej ręki. Różdżka zasygnalizuje wejście w tryb nauki czterema szybkimi drganiem. Cztery szybkie drgania = Wejście w Tryb Nauki. Obróć powoli różdżkę do pozycji poziomej, z jej końcem skierowanym na pilot zdalnego sterowania od którego chcesz się uczyć i wykonaj różdżką ruch którego chciałbyś używać do danej funkcji.

Różdżka drgnie kilka razy (odpowiednio do wybranego gestu), po czym rozpocznie bardzo szybkie drganie. Szybkie drgania = Gotowa do nauki. Podczas gdy różdżka szybko pulsuje, skieruj standardowy pilot zdalnego sterowania na jej koniec, po czym naciśnij krótko przycisk odpowiadający funkcji, której chciałbyś nauczyć swoją różdżkę. Różdżka potwierdzi nauczanie się kodu mocnym drganiem około pół sekundy później. 1 mocne drganie = Kod potwierdzony. Jeśli różdżka nie potwierdzi nauczania się kodu, poczekaj aż ustanie szybkie pulsowanie, po czym powtórz procedurę uczenia.

Do każdego gestu możesz przypisać funkcję z innego pilota.

**Wyjście z trybu nauki**

Powoli obróć różdżkę końcem w dół i puknij z boku. Różdżka wykona cztery szybkie drgania, aby potwierdzić wyjście z trybu nauki.

**4 szybkie drgania = Wyjście z trybu nauki**

Różdżka wychodzi z trybu nauki także po 30 sekundach braku aktywności.

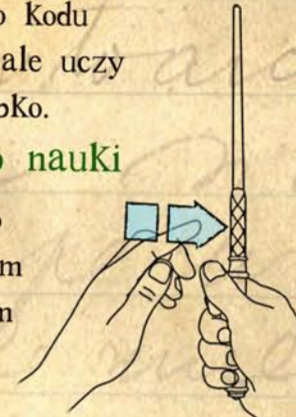
**Czary**

Po nauczaniu różdżki funkcji pilota, możesz czarować używając jej zamiast standardowego pilota zdalnego sterowania. Po krótkim treningu, będziesz mógł ruchem ręki zmieniać kanały, sterować głośnością, pauzować filmy lub włączać i wyłączać światła kiedy tylko chcesz.

Odwiedź  
www.magicznarozdzka.pl  
lub www.wandcompany.com  
po pliki do pobrania,  
informacje na temat  
nowych produktów oraz  
informacje dodatkowe,  
podpowiedzi i poradniki  
użytkownika.

**Trening czyni mistrza**

*Głoko 3 do 5 cm*



*10 SPALIC 9/50*