INSTRUKCJA OBSŁUGI

Task Cards – Elektroniczny System Zadaniowy RFID

SKU: PS-37 · wersja instrukcji: 05.11.2026 · aktualna wersja: https://battlegear.pl/urzadzenia/task-cards-elektroniczny-system-zadaniowy-rfid

Przeczytaj instrukcję przed pierwszym użyciem i przekaż ją osobie, która będzie obsługiwać urządzenie. To sprzęt dla organizatorów gier — nie zabawka.

Zanim zaczniesz

- **W zestawie:** urządzenie Task Cards z wyświetlaczem, czytnikiem RFID i przyciskiem **DEAD**, 6 kart zadań (numery 1–6) oraz 1 **Karta Serce** (apteczka).
- **Potrzebne dodatkowo:** naładowany akumulator LiPo 7,4 V lub 11,1 V ze złączem T-Deans oraz ładowarka LiPo z balanserem — nie ma ich w zestawie.
- Złącze T-Deans pasuje tylko w jednym ułożeniu — nie wciskaj go na siłę.
- Urządzenie przyjmuje tylko karty z tego zestawu — są zapisane w jego programie.
- Przed grą rozmieść w terenie 6 kart zadań i Kartę Serce, np. w budynkach, punktach kontrolnych albo w strefie przeciwnika. Urządzenie ustaw w bazie drużyny.

Uruchomienie

1. Podłącz akumulator do złącza zasilania.
2. Włącz urządzenie przełącznikiem OFF/ON.
3. Ekran pokaże „TASK CARDS / POLOWANIE NA KARTY”, a potem pierwsze ustawienie.

Ustawienia gry

Ustawienia zmienia przycisk **DEAD**: **krótkie naciśnięcie dodaje 5**, a **przytrzymanie przez ponad sekundę (po puszczeniu przycisku) zatwierdza**.

1. „USTAWIENIA 1/2 — ZYCIA STARTOWE” — pula żyć drużyny, np. 20. Po przekroczeniu 999 wartość wraca do 0.
2. „USTAWIENIA 2/2 — APTECZKA + ZYCIA” — ile żyć doda Karta Serce, np. 10.
3. Po zatwierdzeniu drugiego ustawienia gra startuje od razu.

Przebieg gry

1. Na środku ekranu widać **duży numer karty**, której szuka drużyna. U góry: „ZNALEZ” (znalezione) i „ZOST” (pozostałe karty). Na dole: „ZYCIA” (pula żyć) i „SERCA” — 1, dopóki Karta Serce nie została użyta.
2. **Znaleziona karta:** gracz przynosi kartę do bazy i przykłada ją do czytnika.
   - Właściwa karta — „KARTA ZALICZONA”, a urządzenie losuje następny numer.
   - Inna karta — „NIE TA KARTA” z numerem szukanej karty. Szukajcie dalej.
3. **Karta Serce:** po przyłożeniu — „APTECZKA ZNALEZIONA” i dodanie żyć. Działa raz na grę; kolejna próba pokaże „KARTA SERCE JUZ WYKORZYSTANA”.
4. **Respawn:** wyeliminowany gracz wraca do bazy i naciska **DEAD** — z puli ubywa jedno życie, a urządzenie piszczy. Każde życie wymaga osobnego naciśnięcia.
5. **Brak żyć:** gdy pula wynosi 0, naciśnięcie **DEAD** pokaże „BRAK ZYC / ZOSTAJESZ” z alarmem. Gracz nie wraca do gry — chyba że drużyna zdobędzie Kartę Serce.

Karta trzymana przy czytniku liczy się raz. Żeby przyłożyć ją ponownie, odsuń ją na chwilę.

Koniec gry i nowa runda

1. Po zaliczeniu wszystkich 6 kart ekran pokaże „KONIEC GRY” z liczbą kart i pozostałych żyć, a urządzenie zagra melodię i co kilka sekund wyda krótki sygnał.
2. **Nowa gra:** przytrzymaj **DEAD** przez 3 sekundy („DEAD 3s = NOWA GRA”). Urządzenie wróci do ustawień — ustaw życia od nowa.
3. Wynik spisz przed rozpoczęciem nowej gry albo wyłączeniem urządzenia.

Ładowanie, czyszczenie i przechowywanie

- Po grze wyłącz urządzenie przełącznikiem OFF/ON, a dopiero potem odłącz akumulator. Nie zostawiaj akumulatora podłączonego na noc.
- Akumulator ładuj tylko ładowarką LiPo z balanserem, pod nadzorem, z dala od rzeczy łatwopalnych. Nie ładuj pakietu spuchniętego ani uszkodzonego.
- Czyść obudowę lekko wilgotną ściereczką, bez zalewania. Po grze w wilgoci wytrzyj i wysusz urządzenie przed schowaniem.
- Karty przechowuj razem z urządzeniem. Nie dziurkuj ich, nie zginaj i chroń przed metalem przy czytniku oraz silnymi polami elektromagnetycznymi. Zgubiona karta wymaga zaprogramowania nowej — napisz do nas.

Bezpieczeństwo

- Przed każdą grą obejrzyj obudowę, przycisk, przewód i złącze zasilania. Nie używaj urządzenia z widocznym uszkodzeniem, po zalaniu albo gdy czuć zapach przegrzania.
- W czasie opadów ustaw urządzenie pod osłoną. Nie ma ono potwierdzonej klasy szczelności.
- Ustaw urządzenie tak, by nie było bezpośrednim celem strzałów.
- Karty w terenie rozmieszczaj w bezpiecznych miejscach — nie na wysokości, przy wodzie ani w miejscach niedostępnych dla graczy.
- Nie przykładaj głośnika do ucha.
- Nie otwieraj obudowy i nie naprawiaj urządzenia przy podłączonym akumulatorze.
- To sprzęt do gier prowadzonych przez dorosłego organizatora, nie zabawka.

Gdy coś nie działa

- **„BLAD RFID / PN532 — BRAK CZYTNIKA”** — urządzenie nie wykryło czytnika i ponawia próbę co kilka sekund. Wyłącz i włącz je ponownie; jeśli komunikat wraca, zgłoś serwis.
- **Karta nie reaguje** — przyłóż ją płasko do czytnika i przytrzymaj chwilę. Sprawdź, czy to karta z tego zestawu.
- **Urządzenie się nie włącza** — sprawdź naładowanie akumulatora, złącze i przełącznik.
- Inny problem? Zgłoś naprawę na battlegear.pl/serwis/zgloszenie.

Producent

Battle Gear Ghost Dawid Jankowski, ul. Wesoła 9A, 05-400 Otwock, Polska
e-mail: zamowienia@battlegear.pl · tel. 507 101 983 · www.battlegear.pl