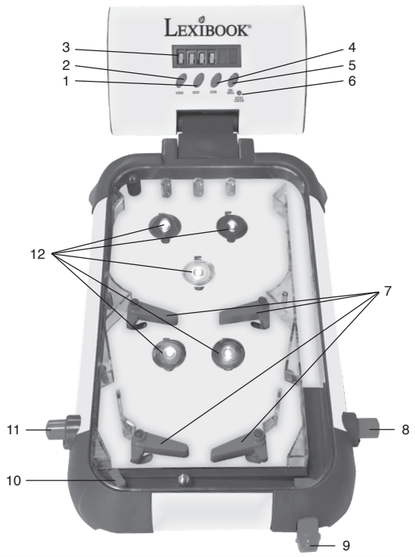
Flipper électronique • Electronic pinball • Flipperspiel • Elektronický pinball • Elektronik flipper • Elektronický pinball • Elektromos flipper • Flipper elektroniczny



Mode d'emploi • Instruction manual • Bedienungsanleitung • Návod na použitie • Kullanım kılavuzu • Használati utasítás • Instrukcja obsługi

LEXIBOOK®

JG610P_01

764698

ENGLISH

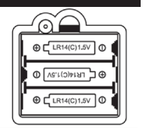
UNPACKING

1 x electronic pinball / 2 x stands / 1 x instruction manual

WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

POWER SUPPLY

The electronic pinball operates with 3 x 1.5V ⎓ C/LR14 batteries (not included).



Installing batteries:
1. Using a screw driver, open the battery door located at the rear of the unit.
2. Insert 3 x 1.5V ⎓ C/LR14 batteries observing the polarity markings inside the battery compartment.
3. Close the battery compartment and tighten the screw.

Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short circuited. Do not throw batteries into a fire. Remove the batteries if you are not going to use the game for a long period of time. Battery shall not be exposed to excessive heat such as sunshine, fire or the like.

WARNING: Mal-function or loss of memory may caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occurs, reset the unit or remove and reconnect the batteries.

PRODUCT DESCRIPTION

Please refer to drawings on page 1.
1. START button to start a new game
2. Standby mode
3. Screen with scoring
4. MUSIC button to stop or resume melody
5. TOP SCORE button
6. DELETE NUMBERS button to reset top score
7. 4 flippers
8. Right flippers command
9. Impulse button
10. Barrier to lock the ball
11. Left flippers command
12. 5 bumpers

SETTING UP THE GAME

Fit the 2 feet under the electronic table pinball. Raise the scoreboard vertically to read the score on the screen. The power switch is located under the pinball machine. Place it in the ON position to turn on the pinball machine, and in the OFF position to turn it off.

GOAL OF THE GAME

The game goal is to keep the ball in motion as long as possible to get the highest score. You will therefore have to prevent the ball from falling between the flippers (levers) and you will have to use these to send the ball against the bumpers (obstacles) located in the center of the game and which allow you to score points. The more the ball hits the bumpers, the more points you will accumulate.

GAMEPLAY

Before starting a new game, reset the score on the screen by pressing the START button. To start a game, throw a ball. To do this, unlock the ball by pulling the barrier down, pass it over the right side, and launch it on the playing surface by pulling the pulse button.

MAINTENANCE AND WARRANTY

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not expose the unit to direct sunlight or any other heat source. Do not immerse the unit in water. Do not dismantle or drop the unit. Do not try to twist or bend the unit.

Note: Please keep this instruction manual, it contains important information.

This product is covered by our 2-year warranty (3 months outside of Europe).
For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard - Small parts.

WARNING! This toy produces flashes that may trigger epilepsy in sensitised individuals.

Reference: 764698
Designed and developed in Europe - Made in China
© Lexibook®

Lexibook UK, PO Box 423, UMBERLEIGH, EX32 2JW, United Kingdom
Lexibook S.A., 6 avenue des Andes, Bâtiment 11, 91940 Les Ulis, France

For any technical support requests, claims, or after-sales service, please:
Visit our website at https://www.lexibook.com/contact-us and fill out the contact form.
Or email us directly at: savcomfr@lexibook.com.

Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom
lexibook_en
www.lexibook.com
©Lexibook®

Environmental Protection:
Unwanted electrical appliances can be recycled and should not be discarded along with regular household waste! Please actively support the conservation of resources and help protect the environment by returning this appliance to a collection centre (if available).

FRANÇAIS

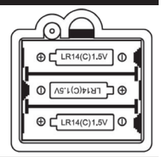
CONTENU DE L'EMBALLAGE

1 x flipper électronique de table / 2 x pieds / 1 x manuel d'instruction

ATTENTION: Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

ALIMENTATION

Le flipper électronique fonctionne avec 3 piles de type C/LR14 de 1,5V ⎓ (non fournies).



Remplacement des piles
1. Ouvrir le couvercle du compartiment à piles situé sous le produit à l'aide d'un tournevis.
2. Insérer 3 piles C/LR14, en respectant la polarité indiquée au fond du compartiment des piles.
3. Refermer le compartiment des piles et resserrer la vis.

Ne pas recharger les piles non rechargeables. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée. Ce jeu doit être alimenté avec les piles spécifiées seulement. Les batteries ne doivent jamais être exposées à une source de chaleur excessive, par exemple la lumière du soleil ou un feu. N'utiliser que des piles de type identique ou équivalent à celles recommandées.

ATTENTION: D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou une perte de données.
Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, enlevez puis remettez les piles.

DESCRIPTION DU PRODUIT

Veuillez vous référer aux dessins à la page 1.
1. Bouton START – Pour commencer une nouvelle partie
2. Mode veille
3. Affichage pour compter les points
4. Bouton MUSIC pour couper ou activer la musique
5. Bouton TOP SCORE pour afficher le meilleur score
6. Bouton DELETE NUMBERS pour effacer l'historique du meilleur score
7. 4 flippers (leviers)
8. Contrôle des leviers (droite)
9. Bouton d'impulsion
10. Barrière pour bloquer la balle
11. Contrôle des leviers (gauche)
12. 5 bumpers (obstacles)

INSTALLATION DU JEU

Emboîtez les 2 pieds sous le flipper de table électronique. Relevez le panneau indicateur du score à la verticale pour lire le score sur l'écran. L'interrupteur de mise en marche se trouve sous le flipper. Placez-le en position ON pour allumer le flipper, et en position OFF pour l'éteindre.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de conserver la bille le plus longtemps possible en mouvement pour obtenir le meilleur score. Vous devrez donc éviter que la bille ne tombe entre les flippers (leviers) et vous devrez utiliser ces derniers pour envoyer la bille contre les bumpers (obstacles) situés au centre du jeu et qui permettent de cumuler des points. Plus la bille touchera les bumpers, plus vous accumulerez des points.

DÉROULEMENT DU JEU

Avant de commencer une nouvelle partie, remettez à zéro le score de l'écran en appuyant sur le bouton START. Pour commencer une partie, lancez une bille. Pour ce faire, débloquez la bille en tirant la barrière vers le bas, faites-la passer sur le côté droit, et lancez la sur la surface de jeu en tirant sur le bouton d'impulsion.

ENTRETIEN ET GARANTIE

Protéger le jouet contre l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayer d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relire attentivement la notice afin de vérifier que rien n'a été omis.

Note: Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.
Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans (trois mois hors Europe). Pour toute mise en œuvre de la garantie ou du service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité …). Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation en raison des petites pièces.

AVERTISSEMENT! Ce jouet produit des flashs qui peuvent déclencher l'épilepsie chez les personnes sensibilisées.

Référence: 764698
Conçu et développé en Europe - Fabriqué en Chine.
© Lexibook®

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Pour toute demande d'assistance technique, réclamation ou service après-vente, veuillez :
- Consulter notre site internet https://www.lexibook.com/ contact-us et remplir le formulaire de contact.
- Ou nous écrire directement à : savcomfr@lexibook.com.

Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom
lexibook_en
www.lexibook.com
©Lexibook®

Informations sur la protection de l'environnement
Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères ! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).

GERMAN

AUSPACKEN

1 x elektronischer Flipper / 2 x Ständer / 1 x Bedienungsanleitung

WARNUNG: Das gesamte Verpackungsmaterial, wie Klebeband, Plastikfolie, Drähte und Etiketten, ist nicht Teil dieses Produktes und sollte zur Sicherheit Ihres Kindes entsorgt werden.

STROMVERSORGUNG

Der elektronische Flipper wird mit 3 x 1,5 V ⎓ C/LR14 Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) betrieben.



Batterien einlegen:
1. Öffnen Sie mithilfe eines Schraubendrehers die Batteriefachabdeckung an der Rückseite des Geräts.
2. Legen Sie 3 Batterien vom Typ 1,5 V C/LR14 ein und achten Sie dabei auf die Polaritätsmarkierungen im Batteriefach.
3. Schließen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube an.

Einwegbatterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen aus dem Spielzeug vor dem Aufladen entfernt werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur Batterien des empfohlenen oder eines gleichwertigen Typs verwendet werden. Batterien müssen unter Beachtung der korrekten Polarität eingelegt werden. Verbrauchte Batterien müssen aus dem Spielzeug entfernt werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Batterien aus dem Spielzeug entfernen, wenn es für längere Zeit nicht benutzt wird. Die Batterie darf keiner übermäßigen Hitze, wie z. B. Sonnenschein, Feuer und dergleichen, ausgesetzt werden.

WARNUNG: Starke Frequenzstörungen oder elektrostatische Entladungen können Fehlfunktionen oder Speicherverlust verursachen. Sollte eine Funktionsstörung auftreten, setzen Sie das Gerät zurück oder entfernen Sie die Batterien und schließen Sie sie erneut an.

PRODUKTBESCHREIBUNG

Bitte beachten Sie die Zeichnungen auf Seite 1.
1. START-Taste, um ein neues Spiel zu starten
2. Standby-Modus
3. Bildschirm mit Punktestand
4. Taste „MUSIC", um die Melodie anzuhalten oder fortzusetzen
5. Taste „TOP SCORE" (Höchstpunktzahl)
6. Schaltfläche „DELETE NUMBERS" (Zahlen löschen), um die Höchstpunktzahl zurückzusetzen
7. 4 Flipper
8. Steuerung rechte Flipper
9. Impuls-Taste
10. Barriere zum Festhalten des Balls
11. Steuerung linke Flipper
12. 5 Stoßfänger

AUFBAU DES SPIELS

Befestigen Sie die beiden Füße unter dem elektronischen Tischflipper. Klappen Sie die Anzeigetafel senkrecht hoch, um den Spielstand auf dem Bildschirm abzulesen. Der Netzschalter befindet sich unter dem Flipperautomaten. Stellen Sie den Schalter auf „ON", um den Flipperautomaten einzuschalten, und auf „OFF", um ihn auszuschalten.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, den Ball so lange wie möglich in Bewegung zu halten, um die höchste Punktzahl zu erreichen. Sie müssen also verhindern, dass der Ball zwischen die Flipper (Hebel) fällt, und diese nutzen, um den Ball gegen die Stoßfänger (Hindernisse) in der Mitte des Spielfelds zu schießen, mit denen Sie Punkte erzielen können. Je öfter der Ball die Stoßfänger trifft, desto mehr Punkte sammeln Sie.

SPIELABLAUF

Bevor Sie ein neues Spiel starten, setzen Sie den Punktestand auf dem Bildschirm zurück, indem Sie die START-Taste drücken. Um ein Spiel zu beginnen, werfen Sie einen Ball. Ziehen Sie dazu die Barriere nach unten, um den Ball freizugeben, führen Sie ihn über die rechte Seite und schießen Sie ihn durch Drücken des Auslöseknopfes auf die Spielfläche.

PFLEGE UND GARANTIE

Zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel verwenden. Kein Reinigungsmittel verwenden. Setzen Sie das Gerät keinem direkten Sonnenlicht oder anderen Hitzequellen aus. Das Gerät nicht in Wasser tauchen. Das Gerät nicht auseinandernehmen und nicht fallen lassen. Nicht versuchen, das Gerät zu verbiegen.

Hinweis: Bitte diese Bedienungsanleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.
Für dieses Produkt gilt unsere 2-Jahres-Garantie (3 Monate außerhalb Europas).
Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des Kundenservices wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler und legen Sie einen gültigen Kaufbeleg vor. Unsere Garantie deckt alle Material- und Verarbeitungsfehler ab, mit Ausnahme von Schäden, die durch Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung oder durch unsachgemäßen Umgang mit dem Produkt (wie z. B. Demontage, Einwirkung von Hitze und Feuchtigkeit usw.) entstanden sind. Es wird empfohlen, die Verpackung für den späteren Gebrauch aufzubewahren. Zur Verbesserung unserer Dienstleistungen könnten wir die auf der Verpackung abgebildeten Produktfarben und -details verändern.

WARNUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr – Kleinteile.

WARNUNG! Dieses Spielzeug erzeugt Lichtblitze, die bei empfindlichen Personen Epilepsie auslösen können.

Référence: 764698
Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China
© Lexibook®

Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom
lexibook_en
www.lexibook.com
©Lexibook®

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Für Anfragen in Bezug auf technischen Support, Reklamationen oder Kundendienst wenden Sie sich bitte an:

Besuchen Sie unsere Website unter **https://www.lexibook.com/contact-us** und füllen Sie das Kontaktformular aus.
Oder senden Sie uns direkt eine E-Mail an: **savcomfr@lexibook.com.**

Hinweise zum Umweltschutz:
Ausrangierte Elektrogeräte können recycelt werden und sollten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden! Bitte unterstützen Sie aktiv die Erhaltung unserer Ressourcen und helfen Sie, die Umwelt zu schützen, indem Sie dieses Gerät bei einer Sammelstelle abgeben (sofern verhalten).

SLOVAK

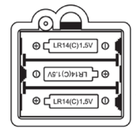
VYBALENIE

1 x elektronický pinball / 2 x stojan / 1 x návod na obsluhu

VAROVANIE: Všetky obalové materiály, ako pásky, plastové hárky, viazacie drôty a visačky nie sú súčasťou tohto výrobku a musia byť zlikvidované pre bezpečnosť vášho dieťaťa.

NAPÁJANIE

Elektronický pinball je napájaný s 3 x 1,5 V ⎓ C/LR14 batériami (nie sú súčasťou dodávky).



Inštalácia batérií:
1. Pomocou skrutkovača otvorte kryt pre batérie, ktorý sa nachádza v zadnej časti zariadenia.
2. Vložte 3 x 1,5 V ⎓ C/LR14 batérie, pričom dodržujte označenie polarity v priehradke na batérie.
3. Uzavrite priestor pre batérie a dotiahnite skrutku.

Batérie, ktoré nie sú dobíjacie, sa nesmú nabíjať. Nabíjacie batérie vyberte z prístroja pred ich nabíjaním. Nabíjacie batérie dobíjajte len pod dohľadom dospelej osoby. Nemiešajte rôzne typy batérií alebo nové a použité batérie. Odporúčame používať iba batérie rovnakého alebo podobného typu. Batérie musia byť vložené so správnou polaritou. Vyberte vybité batérie z prístroja. Prívodné svorky nesmú byť skratované. Nevhadzujte batérie do ohňa! Vyberte batérie, ak nebudete používať prístroj počas dlhšieho obdobia. Batéria nesmie byť vystavená nadmernému teplu, ako je slnečné žiarenie, oheň a podobne.

VAROVANIE: Porucha alebo strata pamäte môže byť spôsobená silným frekvenčným rušením alebo elektrostatickým výbojom. Ak sa vyskytne akákoľvek abnormálna funkcia, resetujte prístroj alebo vyberte a znovu pripojte batérie.

POPIS VÝROBKU

Pozrite si výkresy na strane 1.
1. Tlačidlo START na spustenie novej hry
2. Pohotovostný režim
3. Obrazovka so skóre
4. Tlačidlo MUSIC na zastavenie alebo obnovenie melódie
5. Tlačidlo TOP SCORE
6. Tlačidlo DELETE NUMBERS na vynulovanie najvyššieho skóre
7. 4 flippery (páčky)
8. Tlačidlo na ovládanie pravej páčky
9. Tlačidlo na vystrelenie loptičky
10. Zábrana na zablokovanie loptičky
11. Tlačidlo na ovládanie ľavej páčky
12. 5 nárazníkov

PRÍPRAVA HRY

Pripojte 2 nohy pod elektronický pinball. Zdvihnite tabuľu so skóre do vertikálnej polohy, aby ste mohli prečítať skóre na displeji. Vypínač sa nachádza pod pinballom. Pre zapnutie pinballu ho nastavte do polohy ON a pre vypnutie do polohy OFF.

CIEĽ HRY

Cieľom hry je udržať guľôčku v pohybe čo najdlhšie, aby ste dosiahli najvyššie skóre. Preto musíte zabrániť tomu, aby guľôčka spadla medzi flippery (páčky) a musíte ich použiť na odrazenie loptičky proti nárazníkom (prekážkam), ktoré sa nachádzajú v strede hry a umožňujú vám získať body. Čím väčší počet nárazníkov guľôčka zasiahne, tým viac bodov nazbierate.

HRANIE HRY

Pred začatím novej hry resetujte skóre na obrazovke stlačením tlačidla START. Na začatie hry vypustite guľôčku. Guľôčku odblokujte stiahnutím zábrany nadol, presuňte ju na pravú stranu a vystreľte ju na hraciu plochu stlačením tlačidla.

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

Používajte iba mäkkú, mierne navlhčenú handričku na čistenie prístroja. Nepoužívajte čistiace prostriedky. Nevystavujte prístroj priamemu slnečnému žiareniu alebo inému zdroju tepla. Neponárajte prístroj do vody. Nerozoberajte prístroj a nenechajte ho spadnúť. Nepokúšajte sa prístroj skrúcať alebo ohýbať.

Poznámka: Odložte si tento návod na obsluhu, pretože obsahuje dôležité informácie.

Na tento výrobok sa vzťahuje naša 2-ročná záruka (3 mesiace mimo Európy).
Pri každej reklamácii v rámci záruky, alebo v rámci pozáručného servisu sa obráťte na vášho distribútora a predložte platný doklad o kúpe. Naša záruka sa vzťahuje na všetky výrobné chyby materiálu a spracovania s výnimkou zhoršenia v dôsledku nedodržania návodu na obsluhu alebo akejkoľvek neopatrnej manipulácie vykonanej na tomto predmete (napr. demontáž, vystavenie teplu a vlhkosti, atď.). Odporúčame vám, aby ste si obal odložili pre ďalšie použitie. V snahe dosiahnuť zlepšovanie našich služieb sme mohli vykonať farebné úpravy a iné podrobnosti oproti výrobku znázornenom na obale.

VAROVANIE! Nevhodné pre deti mladšie ako 3 roky. Nebezpečenstvo udusenia malými časťami.

VAROVANIE! Táto hračka vytvára záblesky, ktoré môžu u citlivých jedincov vyvolať epilepsiu.

Referencia: 764698
Navrhnuté a vyvinuté v Európe - Vyrobené v Číne.
© Lexibook®

Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom
lexibook_en
www.lexibook.com
©Lexibook®

V prípade akýchkoľvek požiadaviek na technickú podporu, reklamácií alebo popredajného servisu kontaktujte:
Visit our website at
https://www.lexibook.com/contact-us

Lexibook S.A., 6 avenue des Andes, Bâtiment 11, 91940 Les Ulis, France
Alebo nám napíšte priamo na e-mailovú adresu:
savcomfr@lexibook.com.

Ochrana životného prostredia:
Nepotrebné elektrické spotrebiče môžu byť recyklované a nesmú sa likvidovať spolu s bežným domovým odpadom! Podporujte aktívne zachovanie prírodných zdrojov a pomáhajte chrániť životné prostredie tým, že zanesiete tento prístroj do zberného centra (ak je k dispozícii).

TURKISH

AMBALAJIN AÇILMASI

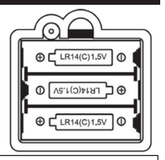
1 x elektronik tilt / 2 x ayak / 1 x kullanım kılavuzu

UYARI: Bant, plastik levhalar, tel bağcıklar ve etiket gibi ambalaj malzemeleri bu ürünün bir parçası değildir ve çocuğunuzun güvenliği için atılmalıdır.

GÜÇ KAYNAĞI

Elektronik tilt, 3 x 1,5 V ⎓ C/LR14 pil (ürüne dahil değildir) ile çalışır.

Pillerin takılması:
1. Bir tornavida kullanarak, ürünün arka tarafında bulunan pil kapağını açın.
2. 3 x 1.5V C/LR14 pili, pil bölmesindeki kutup işaretlerine dikkat ederek yerleştirin.
3. Pil bölmesini kapatın ve vidayı sıkın.



Şarj edilemeyen piller yeniden şarj edilmemelidir. Şarj edilebilir piller şarj edilmeden önce üründen çıkarılmalıdır. Şarj edilebilir piller sadece yetişkin gözetiminde şarj edilmelidir. Farklı pil tipleri veya yeni ve kullanılmış piller karıştırılarak kullanılmamalıdır. Sadece aynı veya önerilen eşdeğer pil tipleri kullanılmalıdır. Piller kutup yönlerine dikkat edilerek takılmalıdır. Ömrü dolan piller oyuncaktan çıkarılmalıdır. Besleme uçları kısa devre edilmemelidir. Pilleri ateşe atmayın. Ürünü uzun süre kullanmayacaksanız pillerini çıkarın. Piller güneş ışığı, ateş veya benzeri aşırı ısıya maruz bırakılmamalıdır.

UYARI: Güçlü frekans paraziti veya elektrostatik deşarj nedeniyle hatalı çalışma veya bellek kaybı meydana gelebilir. Herhangi bir anormal çalışma meydana gelirse, cihazı sıfırlayın veya pilleri çıkarıp yeniden takın.

ÜRÜN AÇIKLAMASI

Lütfen 1. sayfadaki çizimlere bakın.
1. BAŞLAT (START) düğmesi ile yeni bir oyun başlatabilirsiniz
2. Bekleme modu
3. Puanlama ekranı
4. MÜZİK (MUSIC) düğmesi ile melodiyi durdurup devam ettirebilirsiniz
5. EN YÜKSEK PUAN (TOP SCORE) düğmesi
6. En yüksek puanı sıfırlamak için SAYILARI SİL (DELETE NUMBERS) düğmesi
7. 4 kol
8. Sağ kollar için komut
9. Vuruş düğmesi
10. Topu sabitleme bariyeri
11. Sol kollar için komut
12. 5 tampon

OYUNUN KURULUMU

Elektronik tilt masasının altına 2 ayağı takın. Puanı ekranda görmek için puan tabelasını dikey olarak yukarı kaldırın. Güç düğmesi tilt makinesinin altında yer alır. Tilt makinesini açmak için düğmeyi AÇIK (ON) konumuna, kapatmak için ise KAPALI (OFF) konumuna getirin.

OYUNUN AMACI

Oyunun amacı, en yüksek puanı elde etmek için topu mümkün olduğunca uzun süre hareket halinde tutmaktır. Bu nedenle, topun kolların arasından düşmesini engellemeniz ve bu kolları kullanarak topu oyunun ortasında bulunan ve puan kazanmanızı sağlayan tamponlara (engellere) çarptırmanız gerekmektedir. Top tamponlara ne kadar çok çarparsa, o kadar çok puan toplarsınız.

OYUN

Yeni bir oyuna başlamadan önce, BAŞLAT (START) düğmesine basarak ekrandaki puanı sıfırlayın. Oyuna başlamak için topu fırlatın. Bunu yapmak için, bariyeri aşağı çekerek topun kilidini açın, topu sağ taraftan geçirin ve vuruş düğmesine basarak oyun alanına fırlatın.

BAKIM VE GARANTİ

Cihazı temizlemek için yumuşak ve hafif nemli bir bez kullanın. Deterjan kullanmayın. Üniteyi doğrudan güneş ışığına veya diğer ısı kaynaklarına maruz bırakmayın. Cihazı suya batırmayın. Cihazı demonte etmeyin veya yere düşürmeyin. Cihazı kıvırmayın veya bükmeyin.

Not: Bu kullanım kılavuzu önemli bilgiler içerdiği için lütfen saklayın.

Bu ürün 2 yıllık garantimiz kapsamındadır (Avrupa dışında 3 ay).
Garanti veya satış sonrası hizmetle ilgili herhangi bir talep için lütfen distribütörünüzle iletişime geçin ve geçerli bir satın alma belgesi sunun. Garantimiz, kullanım kılavuzuna uyulmaması veya ürün üzerinde yapılan dikkatsiz işlemler (sökme, ısıya ve neme maruz bırakma vb.) nedeniyle oluşan hasarlar hariç olmak üzere, tüm üretim, malzeme ve işçilik kusurlarını kapsamaktadır. Herhangi bir referans için ambalajı saklamanız önerilir. Hizmetlerimizi sürekli geliştirmek amacıyla, ambalajda gösterilen ürünün renkleri ve detayları üzerinde değişiklik yapabiliriz.

UYARI! 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Boğulma Tehlikesi - Küçük parçalar.

UYARI! Bu oyuncak, hassas kişilerde epilepsiyi tetikleyebilecek ışık parlamaları üretir.

Referans: 764698
Avrupa'da tasarlanmış ve geliştirilmiştir - Çin'de üretilmiştir.
© Lexibook®

Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom
lexibook_en
www.lexibook.com
©Lexibook®

Herhangi bir teknik destek talebi, talep veya satış sonrası hizmet için lütfen:
- Web sitemizi ziyaret edin: **https://www.lexibook.com/contact-us**
- Veya doğrudan bize e-posta gönderin: **savcomfr@lexibook.com.**

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes, Bâtiment 11
91940 Les Ulis, France

Çevre Koruma:
Ömrü dolan elektrikli cihazlar geri dönüşüm merkezlerine verilmeli ve ev atıklarıyla birlikte atılmamalıdır! Lütfen bu cihazı bir toplama merkezine (varsa) teslim ederek kaynakların ve çevrenin korunmasına aktif olarak katkıda bulunun.

ČESKÝ

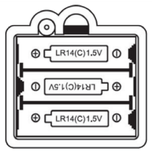
OBSAH BALENÍ

1 x elektronický pinball / 2 x stojan / 1 x návod k použití

VAROVÁNÍ: Všechny obalové materiály, jako jsou páska, plastikové listy, dráty a visačky nejsou součástí této hračky a je zapotřebí je odstranit pro bezpečnost vašeho dítěte.

INFORMACE O BATERIÍCH

Elektronický pinball je napájen 3 x 1,5V ⎓ C/LR14 bateriemi (nejsou součástí balení).



Installing batteries:
1. Pomocí šroubováku otevřete kryt baterie ve spodní části produktu.
2. Vyměňte 3 baterie C/LR14 podle označení polarity uvnitř prostoru pro baterie.
3. Zavřete prostor pro baterie a utáhněte šroub.

Baterie, které nejsou určeny k dobíjení, nedobíjejte. Dobíjecí baterie se před nabíjením musí vyjmout z hračky. Dobíjecí baterie se smí dobíjet pouze pod dohledem dospělé osoby. Nesmí se míchat různé typy baterií, nebo nové a staré baterie. Doporučuje se používat baterie stejného nebo ekvivalentního typu. Baterie se musí vložit se správnou polaritou. Vybité baterie se musí z hračky vyjmout. Nezkratujte přívodní svorky. Baterie nevhazujte do ohně. Pokud hračku nebudete používat po delší dobu, vyberte z ní baterie. Baterie nesmí být vystaveny nadměrnému teplu jako např. slunečnímu záření, ohni apod.

VAROVÁNÍ: Porucha nebo ztráta paměti může být způsobena silným rušením nebo elektrostatickým výbojem. V případěnestandardního fungování zařízení vyjměte baterie a poté je vložte zpět.

POPIS VÝROBKU

Si prega di fare riferimento ai disegni a pagina 1.
1. Pulsante START per iniziare una nuova partita
2. Modalità standby
3. Schermo
4. Pulsante musica
5. Pulsante di punteggio più alto
6. Pulsante di reset
7. 4 pinne (flippers)
8. Controllo flipper (destra)
9. Pulsante d'impulso
10. Barriera per bloccare la palla
11. Controllo flipper (sinistra)
12. 5 paraurti (bumpers)

NASTAVENÍ HRY

Umístěte 2 nožičky pod elektronický stolní pinball. Zvedněte výsledkovou tabuli svisle a odečítejte skóre na obrazovce. Vypínač je umístěn pod hracím automatem. Umístěte jej do polohy ON (ZAP), chcete-li pinballový stroj zapnout, a do polohy OFF (VYP), chcete-li jej vypnout.

CÍL

Cílem hry je udržet míč co nejdéle v pohybu, abyste získali nejvyšší skóre. Budete tedy muset zabránit pádu míče mezi flipry (páčky) a budete je muset použít k tomu, abyste míč poslali proti nárazníkům (překážkám) umístěným ve středu hry, které vám umožňují získávat body. Čím více míč narazí na nárazníky, tím více bodů nasbíráte.

JAK HRÁT

Před zahájením nové hry resetujte skóre na obrazovce stisknutím tlačítka START. Chcete-li zahájit hru, vypusťte míč. Chcete-li to provést, odemkněte míč stažením závory dolů, přetáhněte jej přes pravou stranu a vypusťte jej na hrací plochu zatažením za vystřelovací tlačítko.

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

K čištění používejte pouze měkký, mírně navlhčený hadřík. Nepoužívejte čistící prostředky. Zařízení nevystavujte působení přímého slunečního záření nebo jakémukoli zdroji tepla. Neponořujte zařízení do vody. Zařízení nerozebírejte ani nenechte upadnout. Nepokoušejte se zařízení ohýbat nebo s ním kroutit.

Poznámka: Návod k obsluze si dobře uschovejte, obsahuje důležité informace.

Pro tento výrobek se poskytuje 2letá záruka (3 měsíce mimo Evropu). Pro jakýkoli nárok vyplývající ze záruky nebo pozáručního servisu vyhledejte vašeho distributora a předložte platný doklad o koupi. Naše záruka pokrývá jakékoli vady na materiálu nebo výroby, vyjma jakéhokoli poškození vyplývajícího z nedodržení návodu k obsluze nebo jakékoli neopatrné činnosti s tímto výrobkem (jako je rozebrání, vystavení horku a vlhku atp.). Doporučuje se uchování obalu pro jakoukoli příští referenci.

VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí udušení - malé části.

POZOR! Tato hračka vytváří záblesky, které mohou u citlivých osob vyvolat epilepsii.

Reference: 764698
Navrženo a vyvinuto v Evropě - Vyrobeno v Číně
© Lexibook®

Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom
lexibook_en
www.lexibook.com
©Lexibook®

Lexibook® S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

V případě jakýchkoli požadavků na technickou podporu, reklamací nebo poprodejního servisu se obracejte na:
- Navštivte naše webové stránky https://www.lexibook.com/contact-us a vyplňte kontaktní formulář.
- Nebo nám napište přímo na adresu: savcomfr@lexibook.com.

Ochrana životního prostředí:
Nepotřebná elektrická zařízení lze recyklovat a nesmí se odhazovat společně s běžným domovním odpadem! Chraňte prosím přírodní zdroje a životní prostředí a odevzdejte toto zařízení na sběrném místě (pokud existuje).

MAGYAR

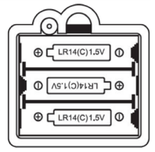
A CSOMAG TARTALMA

1 db elektromos flipper / 2 db állvány / 1 db használati útmutató

FIGYELMEZTETÉS: A csomagolóanyagok, pl. szalagok, műanyag zacskók, zsinórok és címkék nem a játék részei, ezért el kell őket távolítani.

AZ ELEMEKRE VONATKOZÓ INFORMÁCIÓ

Az elektromos flipper 3 db 1,5V-os ⎓ C/LR14 elemmel működik (nem tartozék).



Installing batteries:
1. Egy csavarhúzóval nyissa ki az elemtartó rekeszt, amely a termék alján található.
2. Cserélje ki a 3 db C/LR14 elemet, ügyelve az elemtartó rekeszben lévő polaritásjelzésekre.
3. Zárja vissza az elemtartó rekesz fedelét, majd húzza be a csavart.

Ne töltse fel a nem újratölthető elemeket. Az újratölthető elemeket feltöltés előtt ki kell venni a játékból. Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad feltölteni. Nem szabad együtt használni különböző fajtájú, vagy új és használt elemeket. Csak az ajánlott vagy azzal megegyező típusú elemeket használjon. Az elemeket helyes polaritással kell behelyezni. Az elhasznált elemeket ki kell venni a játékból. A tápegységeket nem szabad rövidre zárni. Ne dobja tűzbe az elemeket. Ha hosszabb ideig nem használja a játékot, vegye ki az elemeket.

FIGYELMEZTETÉS: A készülék nem megfelelő működését vagy a memória elvesztését erős frekvenciazavar vagy elektromos kisülés okozhatja. Ha bármilyen rendellenes funkciót észlel, vegye ki az elemeket, majd helyezze be újra.

TERMÉKLEÍRÁS

Kérjük, tekintse meg az 1. oldalon található rajzokat.
1. A pontszámot mutató képernyő
2. Standby mód
3. START gomb új játék indításához
4. MUSIC (ZENE) gomb a dallam leállításához vagy újraindításához
5. TOP SCORE (LEGMAGASABB PONTSZÁM) gomb
6. DELETE NUMBERS (SZÁMOK TÖRLÉSE) gomb a legmagasabb pontszám visszaállításához
7. 4 flipper
8. Jobb oldali flipperkar parancs
9. Lökőgomb
10. Retesz a labda lezárásához
11. Bal oldali flipperkar parancs
12. 5 ütköző

JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA

Illessze a 2 lábat az elektromos asztali flipper alá. Emelje meg függőlegesen a pontozótáblát, hogy leolvashassa a pontszámot a képernyőről. A bekapcsoló gomb a flippergép alatt található. Állítsa ON (BE) pozícióba a flippergép bekapcsolásához, és OFF (KI) pozícióba a kikapcsoláshoz.

CÉL

A játék célja, hogy a lehető legtovább mozgásban tartsd a labdát, a minél magasabb pontszám eléréséhez. Ezért meg kell akadályoznod, hogy a labda a két flipper (kar) közé essen, ezek segítségével irányíthatod vissza a labdát a játék közepén lévő ütközőknek (akadályok), ezáltal pontot szerezve. Minél többször találja el a labda az ütközőket, annál több pont gyűlik össze.

A JÁTÉK MENETE

Új játék indítása előtt állítsd vissza a képernyőn látható pontszámot a START gomb megnyomásával. A játék indításához dobd be a labdát. Ehhez engedd ki a labdát a retesz lehúzásával, passzold át a jobb oldalra, és vezesd a játéktérre a lökőgomb meghúzásával.

KARBANTARTÁS ÉS GARANCIA

A játék tisztítását csak puha, enyhén nedves anyaggal végezze. Ne használjon tisztítószert. Ne tegye ki a játékot közvetlen napfénynek vagy más magas hőforrásnak. Ne merítse vízbe a játékot. Ne szerelje szét vagy ejtse le a játékot. Ne próbálja meg csavarni vagy hajlítani a játékot.

Megjegyzés: Kérjük, őrizze meg a használati útmutatót, fontos információkat tartalmaz.

A termék 2 év garancia vonatkozik rá (Európán kívül 3 hónap). Amennyiben a garancia ideje alatt garanciaigényt szeretnél benyújtani, vagy a vevőszolgálathoz fordulnál, akkor kérjük, vedd fel a kapcsolatot az értékesítővel, és mutasd be az érvényes vásárlási bizonylatot A garancia érvényes minden gyártási anyagra és kivitelezési hibára kivéve az olyan rongálódásokat, amelyek a jelen használati útmutató be nem tartásából, vagy a készülék egyéb gondatlan kezeléséből (mint például szétszerelés, hőnek és páratartalomnak való kitevés stb.)
erednek. Javasoljuk, hogy tartsa meg a csomagolást későbbi használatra.

FIGYELMEZTETÉS! Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermekek részére.
Fulladásveszély - Apró részek.

FIGYELEM! Ez a játék olyan villanásokat produkál, amelyek érzékeny egyéneknél epilepsziát válthatnak ki.

Hivatkozás: 764698
Európában tervezve és fejlesztve - Gyártó ország: Kína
© Lexibook®

Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom
lexibook_en
www.lexibook.com
©Lexibook®

Lexibook® S.A.
6 avenue des Andes, Bâtiment 11
91940 Les Ulis, France

Bármilyen technikai támogatási kérelem, panasz vagy értékesítés utáni szolgáltatás esetén kérjük:
- Látogasson el weboldalunkra a https://www.lexibook.com/contact-us címen, és töltse ki a kapcsolatfelvételi űrlapot.
- Vagy küldjön nekünk közvetlenül e-mailt: savcomfr@lexibook.com.

Környezetvédelem:
A nem működő elektromos készülékek újrahasznosíthatóak, ezért nem szabad kidobni a szokásos háztartási szeméttel! Kérjük, tevékenyen támogassa a természetes erőforrások megőrzését és segít-sen megóvni a környezetünket azzal, hogy hulladékhasznosító központba adja le ezt a készüléket (ha van ilyen a környéken).

POLSKI

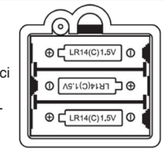
ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

1 x flipper elektroniczny / 2 x nogi / 1 x Instrukcja obsługi

OSTRZEŻENIE: Dla bezpieczeństwa Państwa dziecka wszystkie elementy opakowania takie jak taśma, folie plastikowe, druty mocujące i metki należy usunąć – nie są one częścią zabawki

INFORMACJE DOTYCZĄCE BATERII

Flipper elektroniczny działa na 3 baterie C/LR14 1,5V ⎓ (do dokupienia osobno).



Instalacja baterii:
1. Odkręć śrubokrętem i zdejmij pokrywę baterii w spodniej części produktu.
2. Do komory na baterie włóż 3 baterie C/LR14 zgodnie z oznaczeniami biegunów w komorze baterii.
3. Zamknij komorę na baterie i dokręć śrubę.

Nie ładować baterii jednorazowych. Przed ładowaniem baterie akumulatorowe należy wyjąć z zabawki. Baterie akumulatorowe należy ładować tylko pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy mieszać ze sobą baterii różnych typów lub baterii nowych i używanych. Używać wyłącznie baterii zalecanego typu lub równoważnych. Baterie zakładać zgodnie z oznaczeniami biegunów. Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki. Nie zwierać wyprowadzeń zasilania. Nie wrzucać baterii do ognia. Jeżeli gra nie będzie przez dłuższy czas używana, należy wyjąć z niej baterie. Baterię należy chronić przed nadmiernym gorącem, np. nasłonecznieniem, ogniem itp. Baterie należy chronić przed nadmiernym nagrzaniem, np. promieniami słonecznymi, ogniem, itp.

OSTRZEŻENIE: Silne zakłócenia elektromagnetyczne lub wyładowania elektrostatyczne mogą powodować niewłaściwe działanie urządzenia lub utratę danych zapisanych w pamięci. W razie wystąpienia nietypowego działania, należy wyjąć i ponownie założyć baterie.

OPIS PRODUKTU

Proszę odnieść się do rysunków na stronie 1.
1. Przycisk START pozwalający rozpocząć nową grę
2. Tryb gotowości
3. Ekran z punktacją
4. Przycisk MUSIC (MUZYKA), umożliwiający zatrzymanie lub wznowienie melodii
5. Przycisk TOP SCORE (NAJLEPSZY WYNIK)
6. Przycisk DELETE NUMBERS (USUŃ LICZBY) do resetowania najlepszego wyniku
7. 4 flippery
8. Sterowanie prawymi flipperami
9. Barierka blokująca kulkę
10. Przycisk impulsu
11. Sterowanie lewymi flipperami
12. 5 odbojników

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zamontuj 2 nogi pod elektronicznym flipperem stołowym. Podnieś pionowo tablicę wyników, aby odczytać wynik na ekranie. Przełącznik zasilania znajduje się pod flipperem. Ustaw go w pozycji ON (WŁĄCZONE), aby włączyć flippera, a w pozycji OFF (WYŁĄCZONE), aby go wyłączyć.

CEL

Celem gry jest utrzymanie kulki w ruchu tak długo, jak to tylko możliwe, aby ostatecznie uzyskać najlepszy wynik. Będzie zatem trzeba zapobiec wpadnięciu kulki między flippery (dźwignie) i będzie trzeba użyć ich do posłania kulki przeciwko odbojnikom (przeszkodom) znajdującym się w centrum gry i umożliwiającym zdobycie punktów. Im więcej kulka uderzy odbojników, tym więcej punktów zgromadzisz.

JAK GRAĆ

Przed rozpoczęciem nowej gry należy nacisnąć przycisk START, aby zresetować wynik na ekranie. Aby rozpocząć grę, rzuć kulkę. W tym celu odblokuj kulkę, ciągnąc barierkę w dół, przenieś ją na prawą stronę i wystrzel na powierzchnię gry, ciągnąc za przycisk impulsu.

UTRZYMANIE I GWARANCJA

Do czyszczenia urządzenia należy używać wyłącznie miękkiej, lekko zwilżonej ściereczki. Nie używać detergentów. Chronić przed bezpośrednim nasłonecznieniem i wszelkimi innymi źródłami ciepła. Nie zanurzać w wodzie. Nie otwierać, nie upuszczać. Nie próbować skręcać lub zginać.

Uwaga: Prosimy zachować niniejszą instrukcję, podane są w niej ważne informacje.

Produkt jest objęty 2-letnią gwarancją (3 miesiące poza Europą). Aby skorzystać z gwarancji lub serwisu obsługi posprzedażowej, prosimy skontaktować się z dystrybutorem i przedstawić ważny dowód zakupu. Nasza gwarancja obejmuje produkcyjne wady materiałowe i wykonawcze, z wyjątkiem zużycia spowodowanego nieprzestrzeganiem zaleceń instrukcji oraz przypadków niedbałego lub nierozważnego postępowania (np. demontaż, wystawienie na działanie wysokich temperatur lub wilgoci, itp.). Zaleca się zachować opakowanie na przyszłość.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Ryzyko zadławienia! - Małe części.

WAARSCHUWING! Dit speelgoed produceert flitsen die epilepsie kunnen veroorzaken bij gevoelige personen.

Nr ref.: 764698
Zaprojektowano i opracowano w Europie - Wyprodukowano w Chinach
© Lexibook®

Suivez-nous / Follow us
@LexibookCom
lexibook_en
www.lexibook.com
©Lexibook®

Lexibook® S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

W przypadku jakichkolwiek zapytań dotyczących wsparcia technicznego, reklamacji lub serwisu posprzedażowego, prosimy:
- Odwiedzić naszą stronę internetową pod adresem https://www.lexibook.com/contact-us i wypełnić formularz kontaktowy.
- Lub wysłać do nas e-mail bezpośrednio na adres: savcomfr@lexibook.com.

Ochrona środowiska:
Zbędne urządzenia elektryczne nadają się do recyklingu, nie należy ich wyrzucać razem ze zwykłymi odpadami domowymi! Prosimy o aktywne wspieranie ochrony zasobów naturalnych i pomoc w ochronie środowiska przez oddawanie urządzeń do punktów zbiórki (o ile są dostępne).

IM Code: JG610P_01_IM2216