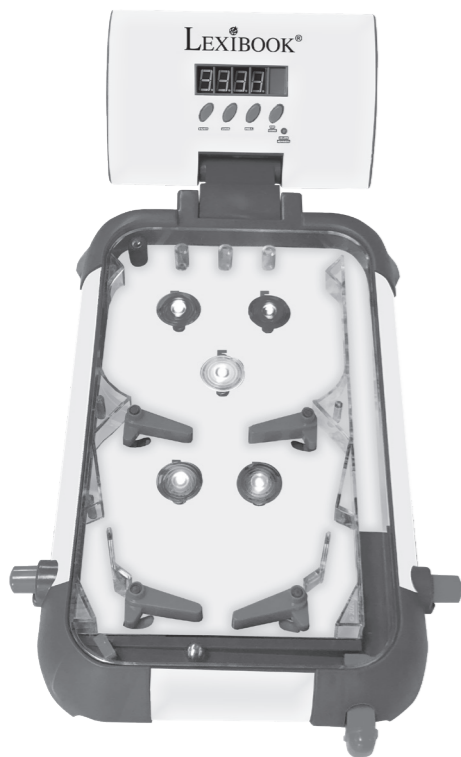


Flipper électronique / Electronic pinball / Flipperspiel
 Flipper elettronico / Mesa de pinball electrónica
 Jogo de pinball / Elektronisch flipperkastspel



Mode d'emploi • Instruction manual
 Manual de instrucciones • Manual de instruções
 Manuale di istruzioni • Bedienungsanleitung
 Gebruikershandleiding

LEXIBOOK®
 JG610 series

FRANÇAIS

CONTENU DE L'EMBALLAGE

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

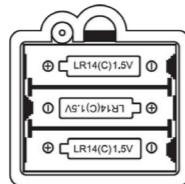
ATTENTION: Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

ALIMENTATION

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

Remplacement des piles

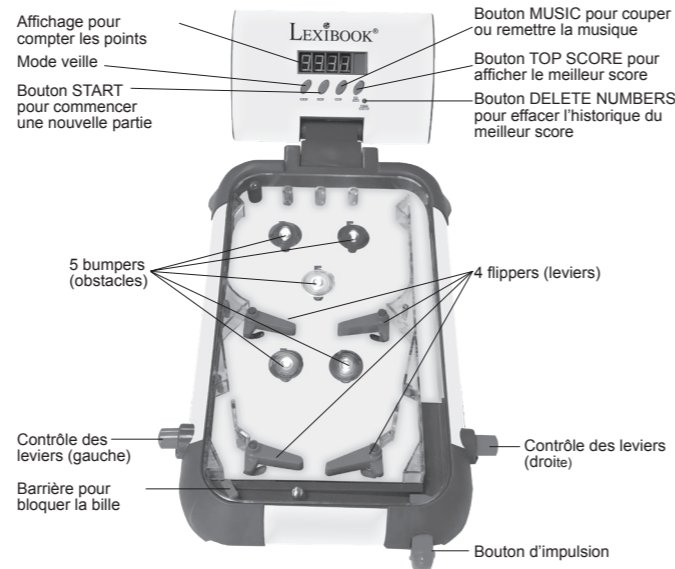
- Ouvrir le couvercle du compartiment à piles situé sous le produit à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 3 piles C/LR14, en respectant la polarité indiquée au fond du compartiment des piles.
- Refermer le compartiment des piles et resserrer la vis.



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



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 2 ans (Europe uniquement). 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.

Référence: JG610series
 Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine.
 © Lexibook®

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

Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à savcomfr@lexibook.com

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 management des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).



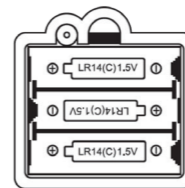
UNPACKING

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).



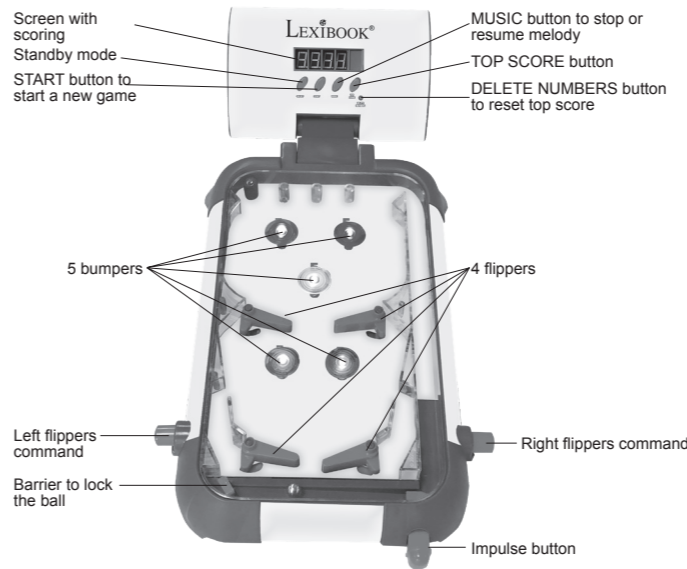
Installing batteries:

- Using a screw driver, open the battery door located at the rear of the unit.
- Insert 3 x 1.5V --- C/LR14 batteries observing the polarity markings inside the battery compartment.
- 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 be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, remove the batteries and insert them again.

PRODUCT DESCRIPTION



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. 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.

Reference: JG610series
 Designed and developed in Europe – Made in China
 © Lexibook®

United Kingdom & Ireland
 For after-sales service, please contact us at savcomfr@lexibook.com
 www.lexibook.com

Lexibook UK
 PO Box 59
 SOUTH MOLTON
 EX36 9AU
 UK



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).



ESPAÑOL

CONTENIDO DEL EMBALAJE

1 x mesa de pinball electrónica 2 x soportes 1 x manual de instrucciones

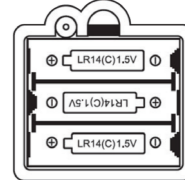
¡ADVERTENCIA! Todos los elementos utilizados para el embalaje, como por ejemplo cintas, recubrimientos plásticos, ataduras metálicas y etiquetas no forman parte de este equipo y, por lo tanto, deberán desecharse.

INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

La mesa de pinball electrónica funciona con 3 pilas tipo C/LR14 de 1,5V --- (no incluidas).

Colocación de las pilas:

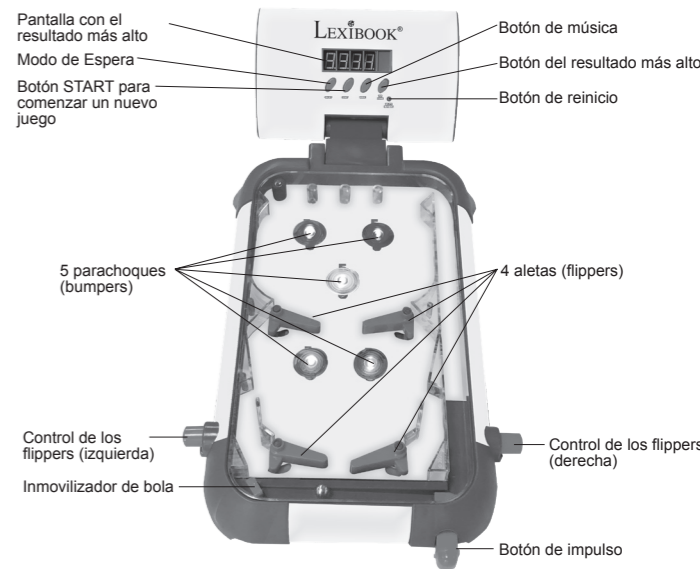
- Para colocar las pilas, abre el compartimento de las pilas, situado en la parte inferior de la unidad.
- Coloque 3 pilas tipo C/LR14 de 1,5V --- (no incluidas) en la posición adecuada, de acuerdo con las marcas de polaridad que se muestran en el interior del compartimento de las pilas, tal como se muestra en la figura más abajo.
- Vuelva a colocar la tapa del compartimento.



No intente nunca recargar pilas no recargables. Para cargar las pilas recargables, antes retírelas del juguete. Las pilas recargables deben recargarse siempre bajo la supervisión de un adulto. No mezcle pilas de distinto tipo, o pilas nuevas con pilas usadas. Utilice únicamente pilas del tipo recomendado o equivalentes. Colocar siempre las pilas en la posición correcta, de acuerdo con la polaridad indicada en el compartimento. Retire del juguete las pilas gastadas. No permita que entren en contacto eléctrico los terminales de la alimentación. Si prevé que el juguete no va a utilizarse durante un periodo largo de tiempo, retire las pilas. Cuando el sonido se hace débil o el juego no responde adecuadamente es señal de que debe sustituir las pilas. Deberá evitarse exponer las baterías a temperaturas excesivamente elevadas tales como las generadas por la acción de los rayos del sol o de las llamas.

¡ADVERTENCIA! Interferencias fuertes de señales de radio, o descargas electrostáticas, pueden provocar un mal funcionamiento de la unidad o que se pierda el contenido de la memoria. En caso de que se produzca un funcionamiento anormal, retire y vuelva a colocar las pilas.

APRESENTACIÓN



PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

Encaje los 2 soportes que se encuentran situados en la parte inferior de la base. Coloque el panel de puntuación en posición vertical, de forma que pueda ver con facilidad el marcador de puntos. El interruptor de puesta en marcha, está situado en la parte inferior de la base. Póngalo en posición ON para activar el flipper y en posición OFF para desactivarlo.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es mantener la bola el mayor tiempo posible en movimiento y obtener la máxima puntuación. Para conse-guirlo, deberá intentar que la bola no pase entre los flippers y provocar con su ayuda que la bola golpee una y otra vez contra los bumpers situados en el centro del pinball, y que permiten acumular puntos. A mayor número de veces mayor puntuación obtenida.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Antes de empezar una partida, hay que reiniciar el marcador de puntuación a cero, pulsando el botón START. Para realizar una partida, libere la bola de juego. Para ello debe desbloquear la bola tirando del inmovilizador hacia abajo, haga pasar la bola hasta el lado derecho, lanzarla a la superficie de juego tirando el botón de impulso.

MANTENIMIENTO Y GARANTIA

Para limpiar el juguete, utilice únicamente un paño suave humedecido en agua. No utilice ningún producto detergente. No exponga el juguete a la acción directa de los rayos del sol ni a ninguna otra fuente de calor. No mojar el juguete. No desmonte o deje caer el juguete.

Nota: Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia.

Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años (Europa únicamente). Para cualquier reclamación bajo la garantía o petición de servicio post venta deberá dirigirse a su revendedor y presentar su comprobante de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de material o montaje que sean imputables al fabricante, con la excepción de todo aquel deterioro que sea consecuencia de la no observación de las indicaciones indicadas en el manual de instrucciones, o de toda intervención impropia sobre este aparato (como por ejemplo el desmontaje, exposición al calor o a la humedad...). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura. En nuestro constante afán de superación, podemos proceder a la modificación de los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje

¡ADVERTENCIA! No apto para niños menores de 3 años. Peligro de asfixia debido a la presencia de piezas pequeñas.

Referencia: JG610series
 Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China
 © Lexibook®

España
 Para servicio postventa, entre en contacto con nuestros equipos: savcomfr@lexibook.com
 www.lexibook.com



Precauciones para la protección del medioambiente:
 Al final de su vida útil, los aparatos eléctricos pueden reciclarse y no deberán desecharse junto con los desperdicios domésticos! Le rogamos que apoye activamente la conservación de los recursos naturales y contribuya a la protección del medioambiente desechando este aparato eléctrico en un centro de reciclaje autorizado (si lo hay) al final de su vida útil.



CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

1 x flipper elettronico da tavolo 2 x supporti 1 x manuale di istruzioni

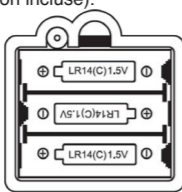
ATTENZIONE: I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di fissaggio metallici non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati.

ALIMENTAZIONE

Il flipper elettronico funziona con 3 batterie da 1,5 V --- C/LR14 (non incluse).

Installazione batterie:

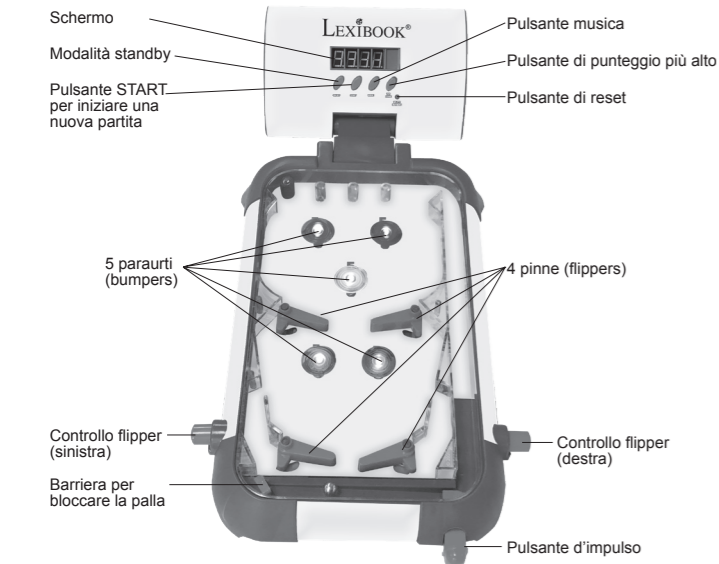
- Servendosi di un cacciavite, aprire lo scomparto batterie situato a livello della parte inferiore dell'unità.
- Inserire 3 x 1,5 V --- C/LR14, rispettando la polarità indicata all'interno dello scomparto batterie. Vuelva a colocar la tapa del compartimento.
- Richiudere il vano batterie e stringere la vite.



Le batterie ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere caricate unicamente con la supervisione di un adulto; non mischiare differenti tipi di batterie o batterie nuove e usate; utilizzare unicamente batterie del tipo raccomandato o equivalenti; inserire le batterie rispettando la polarità; rimuovere le batterie esaurite dal giocattolo; non cortocircuare i terminali di alimentazione. Non buttare le batterie nel fuoco. Rimuovere le batterie se non si usa il gioco per molto tempo. Sostituire le batterie quando il suono diventa debole o il gioco non funziona. Non esporre le batterie a un calore eccessivo, ad esempio la luce del sole o un fuoco. Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.

AVVERTENZA: Una forte interferenza di frequenza o scariche elettrostatiche possono causare malfunzionamenti o perdite di memoria. Se si dovessero verificare funzionamenti anormali, togliere e reinserire le batterie.

APRESENTAZIONE



CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

Montare i 2 piedi sotto il flipper elettronico da tavolo. Alzare il tabellone in verticale per leggere il punteggio sullo schermo. L'interruttore di alimentazione si trova sotto la pinna. Mettilo in posizione ON per accendere il flipper e in posizione OFF per spegnerlo.

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è mantenere la palla in movimento il più a lungo possibile per ottenere il punteggio più alto. Dovrai quindi evitare che la palla cada tra le pinne (leve) e dovrai usarle per inviare la palla contro i paraurti (ostacoli) situati al centro del gioco e che ti permettono di segnare punti. Più la palla colpisce i paraurti, più punti accumulerai.

REGOLE DEL GIOCO

Prima di iniziare una nuova partita, reimpostare il punteggio sullo schermo premendo il pulsante START. Per iniziare una partita, lancia una palla. Per fare ciò, sbloccare la palla tirando la barriera verso il basso, passarla sul lato destro e lanciarla sulla superficie di gioco tirando il pulsante delle pulsazioni.

MANUTENZIONE E GARANZIA

Per pulire il giocattolo, servirsi unicamente di un panno morbido leggermente inumidito con acqua, evitando qualsiasi prodotto detergente. Non esporre il giocattolo alla luce diretta del sole né ad altre sorgenti di calore. Non bagnare. Non smontare il giocattolo e non lasciarlo cadere.

Nota: conservare il presente libretto d'istruzioni in quanto contiene informazioni importanti.

Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 2 anni (Europa unicamente). Per servirsi della garanzia o del servizio di assistenza post vendita, rivolgersi al negoziante muniti di prova d'acquisto. La nostra garanzia copre i vizi di materiale o di montaggio imputabili al costruttore a esclusione di qualsiasi deterioramento causato dal mancato rispetto delle istruzioni d'uso o di qualsiasi intervento inadeguato sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità...). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro. Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo.

ATTENZIONE! Articolo non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Rischio di soffocamento dovuto alla presenza di elementi di piccolo dimensioni.

Riferimento: JG610series
Progettato e sviluppato in Europa – Fabbricato in Cina
© Lexibook®

Per i servizi di assistenza post-vendita, contattare i nostri team:
www.lexibook.com



Protezione ambientale
I dispositivi elettrici possono essere riciclati, non vanno pertanto gettati insieme ai rifiuti domestici. Sostenete attivamente la difesa delle risorse e aiutate a proteggere l'ambiente restituendo l'apparecchio ad un centro di raccolta (se disponibile).



DENTRO DA CAIXA

1 x jogo de pinball de mesa eletrônica 2 x suportes 1 x manual de instruções

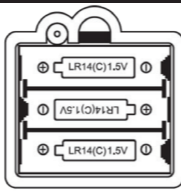
ATENÇÃO: As peças da embalagem, como os revestimentos de plástico, elásticos, etiquetas e fios de fixação de metal não fazem parte do brinquedo e devem ser deixados fora.

ALIMENTAÇÃO

O jogo de pinball funciona com 3 pilhas alcalinas de 1,5 V --- C/ LR14 (não incluída).

Colocação das pilhas:

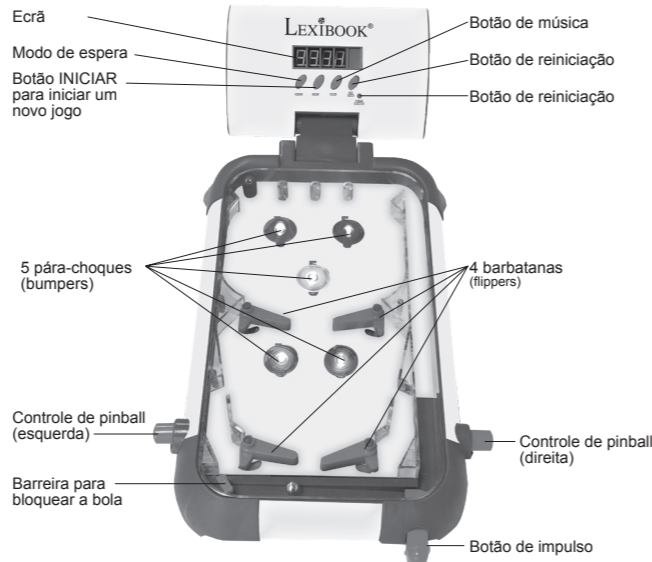
- Com uma chave de fendas, abra a tampa do compartimento das pilhas na parte traseira da unidade.
- Insira 3 pilhas C/LR14 de 1,5V --- tendo em conta a polaridade indicada no fundo do compartimento das pilhas.
- Feche o compartimento das pilhas e aperte o parafuso.



As pilhas recarregáveis deverão ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas e só deverão ser recarregadas sob a supervisão de um adulto. Não misture diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas com pilhas usadas. Só deverá utilizar pilhas do mesmo tipo ou de um tipo equivalente às recomendadas. As pilhas deverão ser colocadas com a polaridade correcta. Deverá retirar as pilhas gastas do brinquedo. Não coloque os terminais em curto-circuito. Não atire as pilhas para o jogo. Retire as pilhas caso não utilize a unidade durante um longo período de tempo. Quando o som ficar fraco ou o jogo não responder, pense em substituir as pilhas. As pilhas não deverão ser expostas a calor em excesso, como luz directa do sol, fogo ou algo parecido. As pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas.

AVISO: Uma descarga electrostática ou frequências fortes podem dar origem a um mau funcionamento ou perda de memória. Caso ocorra algum funcionamento anormal, volte a colocar as pilhas.

APRESENTAÇÃO



GUIA DE INÍCIO

Coloque os 2 pés sob o pinball da mesa eletrônica. Aumente o placar verticalmente para ler a pontuação na tela. O interruptor está localizado embaixo da máquina de pinball. Coloque-o na posição ON para ligar a máquina de pinball e na posição OFF para desligá-lo.

OBJECTIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é manter a bola em movimento o maior tempo possível para obter a maior pontuação. Portanto, você terá que impedir que a bola caia entre as nadadeiras (alavancas) e precisará usá-las para enviar a bola contra os para-choques (obstáculos) localizados no centro do jogo e que permitem marcar pontos. Quanto mais a bola bate nos pára-choques, mais pontos você acumulará.

DECORAR DO JOGO

Antes de iniciar um novo jogo, redefina a pontuação na tela pressionando o botão INICIAR (START). Para iniciar um jogo, jogue uma bola. Para fazer isso, destrave a bola puxando a barreira para baixo, passe-a pelo lado direito e lance-a na superfície de jogo pressionando o botão de pulsação.

MANUTENÇÃO E GARANTIAE

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade.

Nota: Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes. Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos (Europa unicamente). Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inoportuna sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomenda-se que guarde a caixa para uma future referência. Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa.

ATENÇÃO! Não é adequado para crianças de idade inferior a 3 anos. Perigo de engasgamento devido à presença de peças pequenas.

Referência: JG610series
Criado e desenvolvido na Europa – Fabricado na China
© Lexibook®

Para qualquer serviço pós-venda, por favor, contacte as nossas equipas:
www.lexibook.com

Indicações para a protecção do meio ambiente
Aparelhos eléctricos antigos são materiais que não pertencem ao lixo doméstico! Por isso pedimos para que nos ajude, contribuindo activamente na poupança de recursos e na protecção do ambiente ao entregar este aparelho nos pontos de recolha, caso existam.



VERPACKUNGSMATERIAL

1 x Flipperspiel 2 x Ständer 1 x Bedienungsanleitung

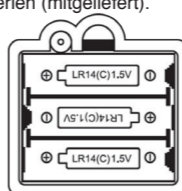
WARNUNG: Das gesamte Verpackungsmaterial wie Klebeband, Plastikfolie, Drähte und Etiketten ist nicht Teil dieses Produktes und sollten entsorgt werden.

STROMVERSORGUNG

Das Flipperspiel benötigt zum Betrieb drei 1,5 V --- C/LR14 Batterien (mitgeliefert).

Batterie einlegen:

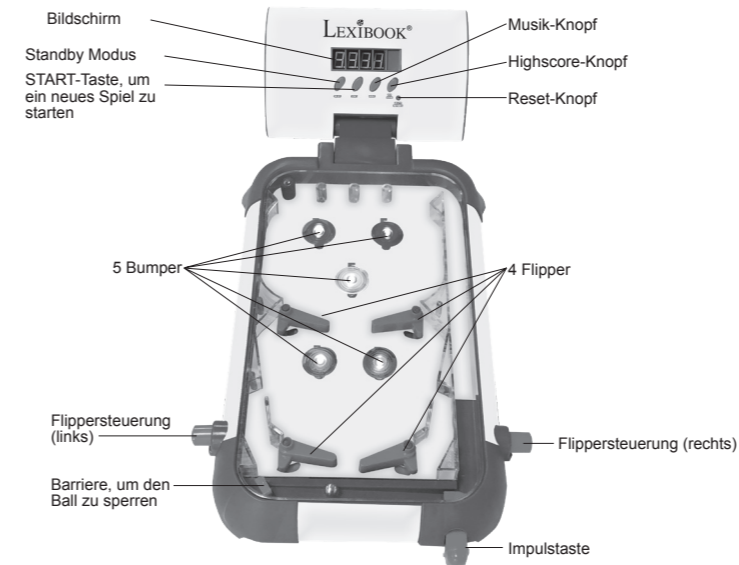
- Öffne mithilfe eines Schraubendrehers das Batteriefach an der Unterseite des Gerätes..
- Setzen Sie 3 x 1,5 V --- C/LR14-Batterien ein, wobei Sie die im Inneren des Batteriefachs angegebene und auf der anderen Seite abgebildete Polarität beachten.
- Schließen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube fest.



Nicht wieder aufladbare Batterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen vor der Aufladung aus dem Spielzeug genommen werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur solche Batterien verwendet werden, die gleichzeitig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Sound schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dieses ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen. Die Batterien dürfen keinen übermäßigen Hitzequellen ausgesetzt werden, zum Beispiel Sonnenschein oder Feuer.

WARNUNG: Funktionsstörungen oder Speicherverlust können möglicherweise durch starke Frequenzstörungen oder elektrostatische Entladung verursacht werden. Sollte es zu unnormalen Funktionen kommen, entfernen Sie die Batterien und legen Sie die Batterien wieder ein.

PRODUKT-BESCHREIBUNG



SPIELVORBEREITUNG

Befestigen Sie die 2 Füße unter dem elektronischen Tischflipper. Heben Sie die Anzegetafel vertikal an, um die Anzeige auf dem Bildschirm zu lesen. Der Einschaltknopf befindet sich unter dem Flipper. Stellen Sie ihn in die Position ON, um den Flipper einzuschalten und in die Position OFF, um ihn auszuschalten.

ZIEL DES SPIELS

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

SPIELABLAUF

Bevor Sie ein neues Spiel starten, setzen Sie die Punktzahl auf dem Bildschirm zurück, indem Sie die START-Taste drücken. Um ein Spiel zu starten, werfen Sie einen Ball. Entsperren Sie dazu den Ball, indem Sie die Barriere nach unten ziehen, über die rechte Seite führen und ihn durch Ziehen des Impulsknopfs auf die Spielfläche werfen.

FLEGE UND WARTUNG / GARANTIE

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel. Setzen Sie das Spielzeug nicht direkter Sonnenbestrahlung oder anderen Hitzequellen aus. Bringen Sie es auf keinen Fall mit Nässe in Berührung. Nehmen Sie es nicht auseinander und lassen Sie es nicht fallen.

Anmerkung: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält. 2 Jahre Garantie. Die gesetzlichen Gewährleistungsrechte bleiben neben der Garantie bestehen.

Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des Kundendienstes, kontaktieren Sie bitte Ihren Einzelhändler unter Vorlage der Einkaufsquittung. Unsere Garantie deckt Materialschäden oder Installationsfehler, die auf den Hersteller zurückzuführen sind. Nicht eingeschlossen sind Schäden, die durch Missachtung der Bedienungsanleitung oder auf unsachgemäße Behandlung (wie z. B. unbefugtes Öffnen, Aussetzen von Hitze oder Feuchtigkeit, usw.) zurückzuführen sind. Wir empfehlen, die Verpackung für spätere Konsultationen aufzubewahren. Bedingt durch unser ständiges Bemühen nach Verbesserung, kann das Produkt möglicherweise in Farben und Details von der Verpackungsabbildung abweichen.

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Verschluckungsgefahr – kleine Teile.

Referenznummer: JG610series
Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China
© Lexibook®

Deutschland & Österreich
Für den Kundendienst wenden Sie sich bitte an unsere Teams:
E-Mail: savcomfr@lexibook.com

www.lexibook.com

Hinweise zum Umweltschutz
Alt-Elektrogeräte sind Wertstoffe, sie gehören daher nicht in den Hausmüll! Wir möchten Sie daher bitten, mit Ihrem aktiven Beitrag bei der Ressourcenschonung und beim Umweltschutz zu unterstützen und dieses Gerät bei den (falls vorhanden) eingerichteten Rücknahmestellen abzugeben.



IN DE VERPAKKING

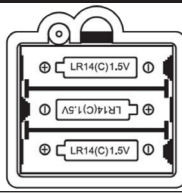
1 x elektronisch flipperkastspel 2 x standaards 1 x Gebruikershandleiding

OPGELET: Al het verpakkingsmateriaal zoals plakband, plastic vellen, draadklemmen en labels die niet deel uitmaken van dit apparaat dienen weggegooid te worden.

STROOMVOORZIENING

De elektronisch flipperkastspel werkt op 3 x 1,5V --- C/LR14 batterijen (niet meegeleverd).

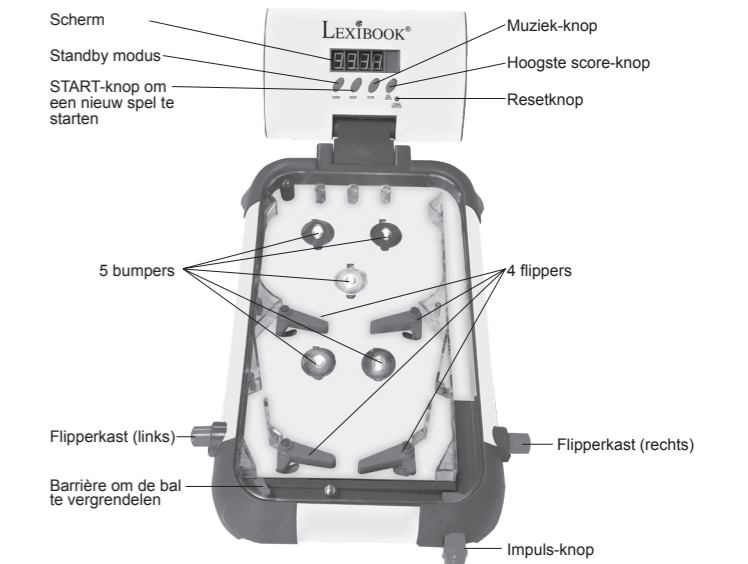
- Open het klepje van het batterijcompartiment dat zich onder het spel bevindt door gebruik te maken van een schroevendraaier.
- Plaats 3 x 1,5V --- C/LR14 batterijen en let hierbij op de juiste polariteit zoals aangegeven binnenin het batterijvak.
- Sluit het batterijvak en draai de schroef vast.



Niet-heroplaadbare batterijen kunnen niet worden heropgeladen; oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd alvorens deze op te laden; heroplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen; verschillende type batterijen of te nieuwe en oude batterijen mogen niet onderling gebruikt worden; gebruik alleen batterijen van hetzelfde of equivalente type zoals aangeraden door de fabrikant; batterijen moeten volgens de juiste polariteit worden ingestoken; lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd; de toevoerterminals mogen geen kortsluiting ondervinden. Gelieve de verpakking te bewaren als referentie voor later daar het belangrijke informatie bevat. Gooi batterijen nooit in open vuur. Indien je het spel voor langere tijd niet zal gebruiken, neem de batterijen uit het spel. Wanneer het geluid verzwakt of het spel niet reageert, vervang dan de batterijen. Stel de batterijen nooit bloot aan een warmtebron, zoals zonlicht of vuur.

WAARSCHUWING: Een storing of geheugenverlies kan veroorzaakt worden door een sterke frequentie-interferentie of een elektrostatische ontlading. Indien er zich een abnormale functie voordoet, verwijder en verbind opnieuw de batterijen.

PRESENTATIE



HET SPEL INSTELLEN

Plaats de 2 voetjes onder de elektronische tafelflipperkast. Verhoog het scorebord verticaal om de score op het scherm te lezen. De aan / uit-schakelaar bevindt zich onder de flipperkast. Zet hem in de stand AAN (ON) om de flipperkast in te schakelen en in de stand UIT (OFF) om hem uit te schakelen.

DOEL VAN HET SPEL

Het speldoel is om de bal zo lang mogelijk in beweging te houden om de hoogste score te halen. Je moet dus voorkomen dat de bal tussen de flippers (hendels) valt en je zult deze moeten gebruiken om de bal tegen de bumpers (obstakels) in het midden van het spel te sturen waarmee je punten kunt scoren. Hoe meer de bal de bumpers raakt, hoe meer punten je verzamelt.

SPELVERLOOP

Voordat je een nieuw spel start, reset je de score op het scherm door op de START-knop te drukken. Gooi een bal om een spel te starten. Om dit te doen, ontgrendel u de bal door de slagboom naar beneden te trekken, geeft u hem over de rechterkant en lanceert u hem op het speeloppervlak door aan de pulsknop te trekken.

ONDERHOUD EN GARANTIE

Om het speelgoed te reinigen, gebruik je alleen een zachte, licht vochtige doek. Alle detergents zijn verboden. Stel het spel niet bloot aan direct zonlicht of eender welke hittebron. Maak het spel niet nat. Haal het niet uit elkaar en laat het niet vallen.

Opmerking: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informatieve bevat.

Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie (Europa alleen). Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopdienst, moet je je richten tot de verkoper met een aankoopbewijs. Onze garantie geldt voor al het materiaal en de montage van de fabrikant, exclusief alle schade veroorzaakt door het niet respecteren van onze gebruiksaanwijzing (zoals uit elkaar halen, blootstellen aan hitte of vochtigheid...). Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst. In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar door de aanwezigheid van klein onderdelen.

Referentie: JG610series
Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China
© Lexibook®

Voor service na verkoop, neem contact op met onze teams:
www.lexibook.com

Richtlijnen voor milieubescherming
Gebruikte elektronische apparaten horen niet thuis in het huisafval! Wij vragen u daarom een bijdrage aan de bescherming van ons milieu te leveren en dit apparaat op de voorziene verzamelplaatsen af te geven.

