

PENDU ÉLECTRONIQUE ELECTRONIC HANGMAN



MODE D'EMPLOI
INSTRUCTION MANUAL

www.lexibook.com

LEXIBOOK®

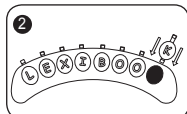
JG800

Guide de prise en main

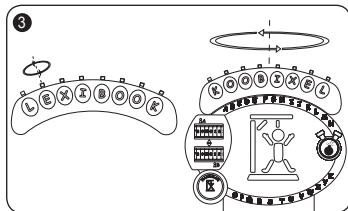
Cette section explique comment jouer avec le jeu du Pendu électronique. Il vous est recommandé de lire ce manuel en entier pour les instructions détaillées et les conseils de sécurité.

Le pendu électronique est un jeu à 2 joueurs : le maître de jeu décide du mot et le joueur doit le trouver. Les rôles changent après chaque tour de jeu.

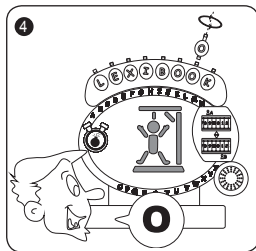
1. Appuyez sur la touche ON/OFF  pour mettre en marche le pendu électronique.





Le maître de jeu doit détacher le tableau récepteur à lettres placé au dessus de l'unité centrale et insérer les jetons lettres pour former un mot de 8 lettres maximum. Le joueur ne doit pas voir le mot.

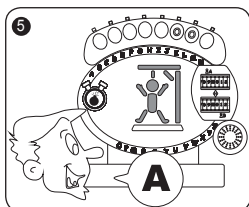


Une fois le mot formé, le maître de jeu tourne chaque jeton lettre à l'envers (180 degrés). Puis il tourne aussi le tableau récepteur à l'envers et le replace au dessus de l'unité centrale de telle façon que le joueur ne puisse pas voir les lettres.

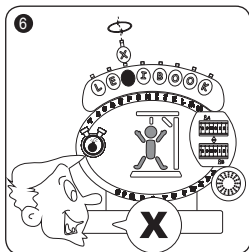


Pour augmenter la difficulté, le maître de jeu peut activer le minuteur et limiter le temps de jeu pour chaque tour à 4 minutes (niveau facile), 2 minutes (niveau moyen) ou 1 minute (niveau difficile). Pour commencer une nouvelle partie, le maître de jeu appuie sur la touche NOUVELLE PARTIE .

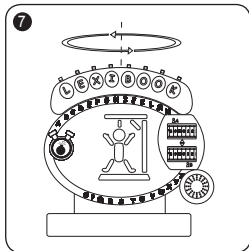
Le joueur choisit une lettre et l'annonce à voix haute. Si cette lettre apparaît dans le mot, le maître de jeu retourne tous les jetons de cette lettre à l'envers afin que le joueur puisse les voir. Il appuie ensuite sur la touche LETTRE CORRECTE  et un effet sonore sera joué pour encourager le joueur.



Si la lettre choisie ne fait pas partie du mot à deviner, le maître de jeu presse la touche LETTRE INCORRECTE (X) et un segment supplémentaire du pendu s'allume.



Le joueur continue à choisir des lettres jusqu'à ce qu'il ait trouvé le mot entier ou bien jusqu'à ce qu'il ait utilisé ses 11 tentatives et que les 11 segments du pendu se soient allumés. Dans ce cas, le maître de jeu appuie une dernière fois sur la touche LETTRE INCORRECTE (X) et déclenche l'effet sonore « perdu ». Si le minuteur à été activé, et que le joueur ne réussit pas à deviner le mot avant que le temps imparti se soit écoulé, l'effet sonore « perdu » se déclenchera automatiquement.



Quand le joueur remporte une partie, le maître de jeu appuie sur la touche LETTRE CORRECTE (✓) pendant 1 seconde pour déclencher l'effet sonore « gagné ». Il avance ensuite le compteur du joueur d'un point. Une fois la partie terminée, le joueur et le maître de jeu changent de rôle et le nouveau maître de jeu choisit un mot pour commencer une nouvelle partie. Le gagnant est celui dont le compteur arrive à 10 en premier.

Note :

- Pour désactiver le minuteur, faites glisser l'interrupteur sur la position OFF avant d'appuyer sur la touche NOUVELLE PARTIE (N).
- Lorsque le minuteur est activé et qu'il ne reste plus que 10 secondes au joueur pour deviner le mot, l'icône « Bombe » clignote et un effet sonore sera joué jusqu'à la fin du temps imparti.
- Le pendu électronique s'éteint automatiquement après 5 minutes d'inactivité.

Contenu de la boîte

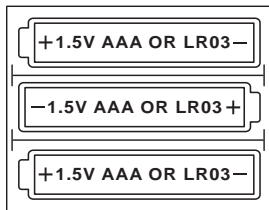
- 1 jeu du pendu électronique
- 1 tableau récepteur
- 70 jetons lettres
- 1 mode d'emploi

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 pour raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

Information sur les piles

Le pendu électronique fonctionne avec 3 piles 1,5V --- de type AAA/LR03 (non fournies).

1. Ouvrez la porte du compartiment à piles situé sous l'appareil à l'aide d'un tournevis.
2. Installez les 3 piles AAA /LR03 en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-contre.
3. Refermez le compartiment à piles et resserrez la vis.



Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. 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.

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

Entretien et garantie

Protéger le jouet de 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, essayez d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relisez attentivement la notice afin de vérifier que rien ne vous a échappé.

NOTE : Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations. Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans. Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de 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. Avertissement ! Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Risque d'étouffement.

Référence : JG800

Conçu en Europe – Fabriqué en Chine

LEXIBOOK S.A, 2, avenue de Scandinavie, 91953 Courtaboeuf Cedex France
Service consommateurs à votre écoute : 08 92 23 27 26 (0.34€ TTC/min),
www.lexibook.com
© 2010 Lexibook®



Informations sur la protection de l'environnement :


Tout appareil électrique utilisé 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 sites de collecte (si existants).

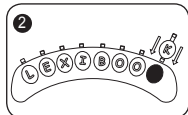


Start-up guide

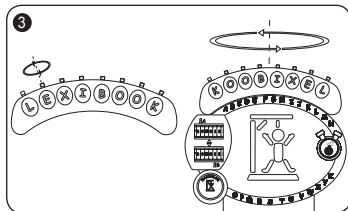
This section explains how to use the Electronic Hangman game. Read the following instructions to discover all its functions and understand the safety instructions.

The electronic hangman is a game for 2 players : the game master sets up the word and the player must guess the word. These roles are changed after each game round.

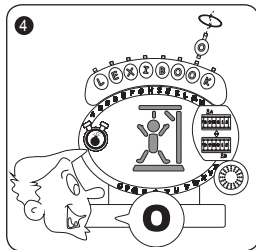
1. Press the ON/OFF key  to switch on the unit.





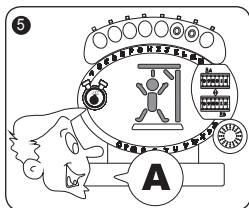
The master removes the letter tray from the top of the unit and inserts the letter tiles into the tray to build a word with a maximum of 8 letters. The player should not see the word.



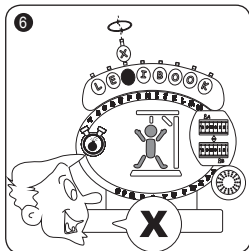
Once the 8-letter word has been built, the game master must turn each tile 180 degrees. Then the master also turns around the complete tray by 180 degrees and puts it back onto the top of the unit, so that the player cannot see the letters.



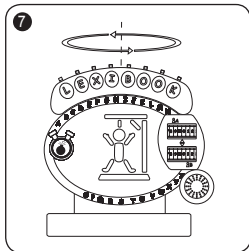
To increase the game's difficulty, the master can switch on the timer and set a time limit for each game round : 4 minutes (easy), 2 minutes (medium) or 1 minute (hard). To start the game round the game master must press the NEW GAME button . The player must guess a letter and say it out loud. If the letter occurs in the word, the game master will turn around all tiles with this correct letter, so that the player can see them, and press the CORRECT LETTER button . A sound effect will be played to motivate the player.



If the guessed letter is not in the word, the game master presses the WRONG LETTER button (X) and one more light segment of the hangman will be switched on.



The player keeps on guessing letters until he finds the complete word or until he has used up the 11 guesses and all 11 light segments are light up. In that case, when the game master will press the WRONG LETTER button (X) for the last time, the unit will play the losing melody sound effect. If the timer has been switched on, the wrong response sound effect will be played automatically when time has run out.



When the player discovers the word and wins the round, the game master must hold the CORRECT LETTER key (✓) for 1 second. The unit will play the winning melody and the master must move the counter of the player one position forward.

When a game round ends, the master and the player switch places and the new game master must set up a word to start another game round. The winner is the one whose counter reaches 10 first.

Note :

- To switch off the timer, set the button on the OFF position before pressing the NEW GAME button (X).
- If the timer has been switched on, when the player has only 10 seconds left to guess the correct word, the « Bomb » icon will blink and a sound effect will be played until the end of the game round.
- The electronic hangman automatically switches off after 5 minutes of inactivity.

Contents of the packaging

- 1 electronic hangman game
- 1 letter tray
- 70 letter tiles
- 1 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.

Battery informations

The electronic hangman game works with 3 x 1.5V \equiv AAA/LR03 type batteries (not included).

1. With the help of a screwdriver, open the battery compartment cover located on the underside of the unit.
- 2 . Install the 3 x AAA/LR03 type batteries observing carefully the polarity indicated at the bottom of the battery compartment, and as per the diagram shown opposite.
3. Close back 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.

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

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. If the unit malfunctions, try to change the batteries first. If this proves to be ineffective, read the instruction manual again.

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. Warning! This game is not suitable for children under 36 months. Choking hazard. 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.

Reference : JG800
Designed and developed in Europe – Made in China

Lexibook UK Ltd
Wimbledon Village
Business Centre Ltd
Thornton House
Thornton Road
Wimbledon
London SW19 4NG
United Kingdom

Helpline: 0808 1003015,
www.lexibook.com
© 2010 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).

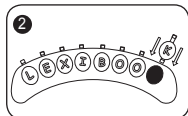


Guía de iniciación

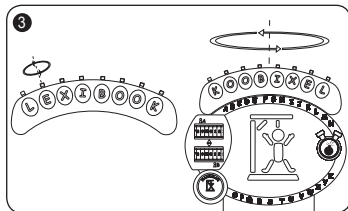
Esta sección explica cómo utilizar el juego electrónico del Ahorcado. Lee las siguientes instrucciones para descubrir todas sus funciones y entender las instrucciones de seguridad.

El juego electrónico del Ahorcado es para 2 jugadores: el master del juego elige una palabra y el jugador debe adivinar la palabra. Estos papeles cambian después de cada ronda de juego.

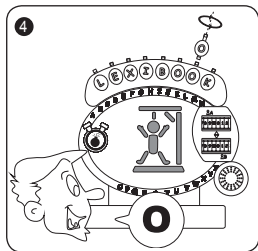
1. Pulsa la tecla ON/OFF  para encender la unidad.





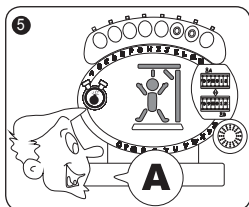
El master retira de la parte superior de la unidad la bandeja de letras, e introduce las fichas de letras en la bandeja para formar una palabra con un máximo de 8 letras. El jugador no debe ver la palabra.



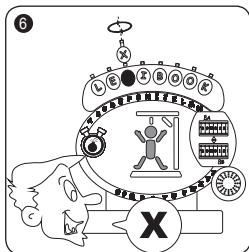
Una vez que se ha formado la palabra, el master del juego gira cada ficha 180 grados. Luego, gira también la bandeja completa 180 grados y la coloca de nuevo en la parte superior de la unidad de manera que el jugador no pueda ver las letras.



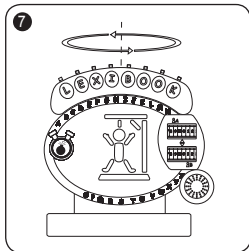
Para aumentar la dificultad del juego, el master puede activar el cronómetro y establecer un tiempo límite para cada ronda de juego: 4 minutos (fácil), 2 minutos (medio) ó 1 minuto (difícil). Para comenzar la ronda, el master de juego debe pulsar el botón NEW GAME (NUEVO JUEGO) . El jugador debe adivinar una letra y decirlo en voz alta. Si esa letra pertenece a la palabra, el master gira todas las fichas con esa letra, de manera que el jugador las vea, y pulsa el botón CORRECT LETTER (LETRA CORRECTA) . Se reproducirá un efecto sonoro para motivar al jugador.



Si la letra que ha dicho el jugador no pertenece a la palabra, el master pulsa el botón WRONG LETTER (LETRA EQUIVOCADA) (X) y se encenderán uno o más segmentos del ahorcado.



El jugador sigue adivinando letras hasta que encuentra la palabra completa o hasta que ha utilizado los 11 intentos y los 11 segmentos luminosos están encendidos. En ese caso, cuando el master pulsa el botón WRONG LETTER (LETRA INCORRECTA) (X) para la última letra, la unidad reproducirá un efecto sonoro indicando que el jugador ha perdido. Si se ha activado el cronómetro, el efecto sonoro de respuesta incorrecta se reproducirá automáticamente cuando se haya terminado el tiempo.



Cuando el jugador descubre la palabra y gana la ronda, el master debe mantener pulsado el botón CORRECT LETTER (LETRA CORRECTA) (✓) durante 1 segundo. La unidad reproducirá una melodía indicando que el jugador ha ganado y el master deberá mover el contador del jugador una posición hacia delante. Al terminar una ronda, el master y el jugador intercambian sus lugares y el nuevo master del juego debe formar una palabra para comenzar otra ronda. El ganador será el jugador cuyo contador llegue antes a 10.

Nota:

- Para desconectar el cronómetro, poner el botón en la posición OFF antes de pulsar el botón NEW GAME (NUEVO JUEGO) (X).
- Si se ha activado el cronómetro, cuando queden solo 10 segundos para que el jugador adivine la palabra correcta, el icono « Bomb » (« Bomba ») parpadeará y se oír un efecto sonoro hasta el final de la ronda.
- El juego electrónico del Ahorcado se desconecta automáticamente transcurridos 5 minutos de inactividad.

Contenido del embalaje

- 1 juego electrónico del Ahorcado
- 1 bandeja de letras
- 70 fichas de letras
- 1 manual de instrucciones

¡ADVERTENCIA! Los elementos utilizados para el embalaje, tales como recubrimientos de plástico, cintas adhesivas, etiquetas y ataduras metálicas, no forman parte de este juguete y deberán retirarse del mismo por razones de seguridad antes de que se permita al niño utilizar el juguete.

Información sobre las pilas

Este juego electrónico funciona con 3 pilas de 1,5 V --- de tipo AAA/LR03 (no incluidas).

1. Abre el compartimento de las pilas situado en la base del juego utilizando un destornillador.
2. Coloca las 3 pilas de tipo AAA/LR03, respetando la polaridad que se indica en el fondo del compartimento de las pilas, como se muestra en la figura al lado.
3. Vuelve a cerrar el compartimento y aprieta el tornillo.



No intente nunca recargar pilas no recargables. Para cargar las pilas recargables, antes retirelas 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.

¡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, reinicie la unidad o retire y vuelva a colocar las pilas.

Mantenimiento y garantía

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. Retire las pilas del juguete si no va utilizarlo durante largos periodos de tiempo.

NOTA: Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia. Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años. 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! Este producto no se aconseja a niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia.

Referencia: JG800

Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China

Lexibook Ibérica S.L, C/ de las Hileras 4, 4º dpcho 14, 28013 Madrid, España.

Servicio consumidores: 902 102 191.

www.lexibook.com

© 2010 Lexibook®



Advertencia para la protección del medio ambiente

¡Los aparatos eléctricos desechados son reciclables y no deben ser eliminados en la basura doméstica! Por ello pedimos que nos ayude a contribuir activamente en el ahorro de recursos y en la protección del medio ambiente entregando este aparato en los centros de colección (si existen).

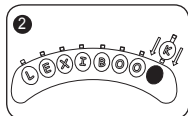


Guia de início rápido

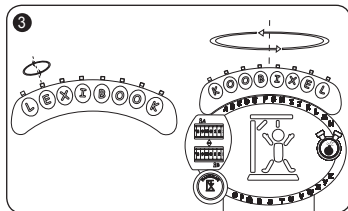
Esta secção explica como usar o jogo electrónico do Enforcado. Leia as instruções apresentadas a seguir para descobrir todas as suas funções e compreender as instruções de segurança.

O Enforcado electrónico é um jogo para 2 jogadores: O mestre do jogo escolhe a palavra e o jogador tem de adivinhar a palavra. Estes papéis mudam após cada ronda do jogo.

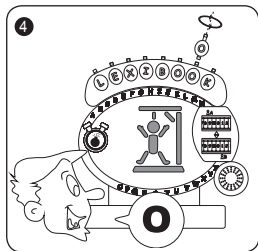
1. Prima o botão LIGAR/DESLIGAR  para ligar a unidade.





2. O mestre do jogo retira a bandeja das letras do topo da unidade e insere ladrilhos de letras na bandeja para criar uma palavra com um máximo de 8 letras. O jogador não pode ver a palavra.

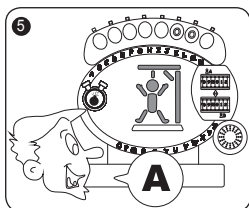


3. Quando a palavra de 8 letras tiver sido criada, o mestre do jogo tem de virar cada ladrilho 180 graus. De seguida, o mestre também vira por completo a bandeja 180 graus e coloca-a no topo da unidade, de modo a que o jogador não consiga ver as letras.

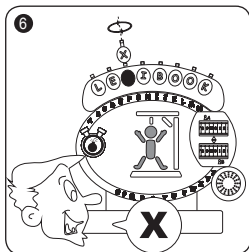


4. Para aumentar a dificuldade do jogo, o mestre pode ligar o temporizador e escolher um limite de jogo para cada ronda do jogo: 4 minutos (fácil), 2 minutos (médio) ou 1 minuto (difícil). Para começar a ronda do jogo, o mestre do jogo tem de premir o botão NOVO JOGO .

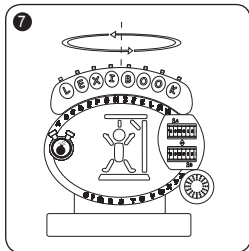
O jogador tem de adivinhar uma letra e dizê-la alto. Se a letra estiver na palavra, o mestre do jogo vira todos os ladrilhos com esta letra correcta, de modo a que o jogador as possa ver e prime o botão de LETRA CORRECTA . Será ouvido um efeito sonoro para motivar o jogador.



Se a letra dita não se encontrar na palavra, o mestre do jogo prime o botão de LETRA ERRADA (X) e acende-se um segmento do enforcado.



O jogador continua a tentar adivinhar as letras até descobrir a palavra completa, ou até ter usado as 11 tentativas e todos os 11 segmentos do enforcado se terem acendido. Nesse caso, quando o mestre de jogo premir o botão de LETRA ERRADA (X) pela última vez, a unidade toca um efeito sonoro de jogo perdido. Se o temporizador tiver sido ligado, o efeito sonoro de resposta errada toca automaticamente quando o tempo terminar.



Quando o jogador descobre a palavra e vence a ronda, o mestre do jogo tem de manter o botão LETRA CORRECTA (✓) premido durante 1 segundo. A unidade toca uma melodia de jogo ganho e o mestre tem de passar o contador do jogador uma posição para a frente. Quando uma ronda do jogo termina, o mestre e o jogador trocam de lugar e o novo mestre do jogo cria uma palavra para começar outra ronda do jogo. O vencedor é o jogador que conseguir chegar primeiro a 10 no contador.

Nota:

- Para desligar o temporizador, coloque o botão na posição OFF (desligado) antes de premir o botão de NOVO JOGO (X).
- Se o temporizador tiver sido ligado, quando o jogador tiver apenas 10 segundos para adivinhar a palavra correcta, o ícone da "Bomba" começa a piscar e ouvirá um efeito sonoro até ao final da ronda do jogo.
- O Enforcado electrónico desliga-se automaticamente após 5 minutos de inactividade.

Conteúdo da caixa

- 1 jogo electrónico do Enforcado
- 1 bandeja de letras
- 70 ladrilhos de letras
- 1 manual de instruções

AVISO: Todos os materiais de empacotamento, como fita, películas de plástico, arames e etiquetas não fazem parte deste brinquedo e devem ser deixados fora para segurança da criança.

Informações acerca das pilhas

O jogo electrónico do Enforcado funciona com 3 pilhas AAA/LR03 de 1,5V --- (não incluídas).

1. Com uma chave de fendas, abra a tampa do compartimento das pilhas, que se encontra na parte inferior da unidade.
2. Coloque as 3 pilhas AAA/LR03, tendo em conta a polaridade indicada no fundo do compartimento das pilhas e de acordo com a imagem apresentada ao lado.
3. Volte a fechar a tampa do compartimento das pilhas e aperte o parafuso.



As pilhas não recarregáveis não deverão ser recarregadas. 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 fogo. 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.

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

Manutenção e garantia

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. Retire as pilhas caso o produto não seja utilizado durante um longo período de tempo.

NOTA: Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes.

Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos.

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 futura referência. Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa. Aviso! Este brinquedo não convém as crianças com menos de 36 meses. Risco de asfixia.

Referência: JG800

Criado e desenvolvido na Europa – Fabricado na China

Lexibook Electrónica Lda, Quinta dos loios, Praceta José Domingos dos Santos, 6B-8A, 2835-343 Lavradio-Barreiro, Portugal.

www.lexibook.com

© 2010 Lexibook®



Indicações para a protecção do meio ambiente

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

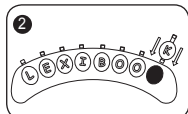


Guida di avvio

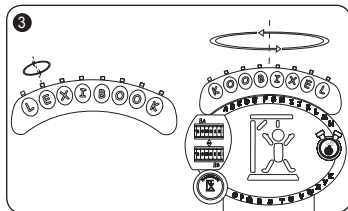
Questa sezione spiega come utilizzare il gioco Impiccato Elettronico. Leggere le seguenti istruzioni per scoprire tutte le funzioni e comprendere le istruzioni di sicurezza.

L'impiccato elettronico è un gioco per 2 giocatori: chi conduce il gioco imposta la parola e fa funzionare l'unità e il giocatore deve indovinare la parola. Questi ruoli si scambiano ad ogni partita.

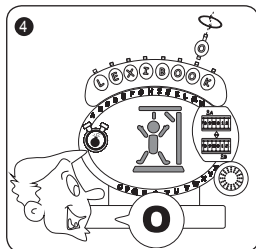
1. Premere il tasto ON/OFF (O) per accendere l'unità.



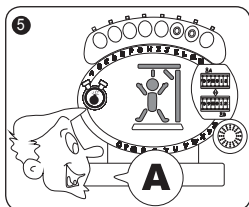
Chi conduce il gioco toglie il vassoio delle lettere dalla parte alta dell'unità e inserisce le lettere nel vassoio per costruire una parola con un massimo di 8 lettere. L'altro giocatore non deve vedere la parola.



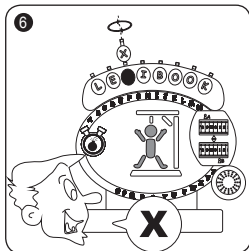
Quando la parola di 8 lettere è stata costruita, chi conduce il gioco deve ruotare ogni casella di 180°. Quindi ruota anche completamente il vassoio di 180° e lo riporta nella parte alta dell'unità, in modo che il giocatore non possa vedere le lettere.



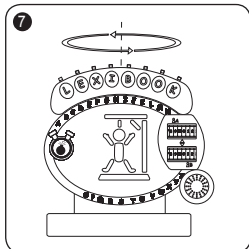
Per aumentare la difficoltà del gioco, il conduttore può attivare il timer e impostare un limite di tempo per ogni partita: 4 minuti (semplice), 2 minuti (medio) o 1 minuto (difficile). Per iniziare la partita il conduttore deve premere il tasto NUOVA PARTITA (K). Il giocatore deve indovinare una lettera e dirla ad alta voce. Se la lettera compare nella parola, il conduttore ruoterà tutte le caselle con la lettera esatta in modo che il giocatore possa vederle e premerà il tasto LETTERA CORRETTA (V). Si sentirà un effetto sonoro per motivare il giocatore.



Se la lettera detta non è nella parola, il conduttore preme il tasto PAROLA ERRATA (X) e si accende un altro segmento luminoso dell'impiccato.



Il giocatore continua ad indovinare lettere fino a quando trova la parola completa oppure fino a quando ha utilizzato le 11 possibilità e tutti gli 11 segmenti luminosi si sono accesi. In questo caso, quando il conduttore preme il tasto PAROLA ERRATA (X) per l'ultima volta, l'unità farà ascoltare la melodia della sconfitta. Se è stato attivato il timer, l'effetto sonoro della risposta errata si sentirà automaticamente quando il tempo è esaurito.



Quando il giocatore scopre la parola e vince la partita, il conduttore deve tenere premuto il tasto PAROLA CORRETTA (✓) per 1 secondo. L'unità farà ascoltare la melodia della vittoria e il conduttore sposterà il contatore del giocatore avanti di una posizione. Quando termina una partita e il giocatore cambia ruolo, il nuovo conduttore deve impostare una parola per iniziare un'altra partita. Vince il giocatore il cui contatore raggiunge per primo 10.

Nota:

- Per disattivare il timer, mettere il pulsante sulla posizione OFF prima di premere il tasto NUOVA PARTITA (R).
- Se il timer è stato attivato, quando il giocatore ha solo 10 secondi per indovinare la parola corretta, lampeggia l'icona della « Bomba » e si sente un effetto sonoro fino alla fine della partita.
- L'impiccato elettronico si spegne automaticamente dopo 5 minuti di inattività.

Contenuto della confezione

- 1 gioco impiccato elettronico
- 1 vassoio di lettere
- 70 tessere con lettere
- 1 manuale di istruzioni

AVVERTENZA: Tutti i materiali di imballaggio, quali nastro adesivo, fogli in plastica, fili ed etichette non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati per la sicurezza del bambino.

Informazioni sulle batterie

Il gioco dell'impiccato elettronico funziona con 3 batterie tipo 1.5V --- AAA/LR03 (non in dotazione).

1. Con l'aiuto di un cacciavite, aprire il coperchio del vano batterie collocato nella parte inferiore dell'unità.
2. Inserire le 3 batterie tipo AAA/LR03 osservando attentamente la polarità indicata sul fondo del vano batterie e come da diagramma a lato.
3. Chiudere il vano batterie e serrare la vite.



Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate; 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 le polarità; rimuovere le batterie esaurite dal giocattolo; non cortocircuitare 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.

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

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. Estrarre le batterie in caso di mancato utilizzo per un lungo periodo di tempo.

NOTA: conservare il presente libretto d'istruzioni in quanto contiene informazioni importanti. Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 2 anni. 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. Avvertenza! Questo gioco è sconsigliato ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Pericolo di soffocamento.

Riferimento: JG800

Progettato e sviluppato in Europa – Fabbricato in China

Lexibook Italia S.r.l, Via Eustachi, 45, 20129 Milano, Italia.

Servizio consumatori : 022040 4959 (Prezzo di una chiamata locale).

www.lexibook.com

© 2010 Lexibook®

Italiano



Avvertenze per la tutela dell'ambiente

Gli apparecchi elettrici vecchi sono materiali pregiati, non rientrano nei normali rifiuti domestici! Preghiamo quindi i gentili clienti di contribuire alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse e di consegnare il presente apparecchio ai centri di raccolta competenti, qualora siano presenti sul territorio.

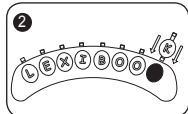


Inbetriebnahme

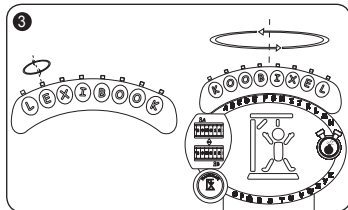
Dieser Abschnitt erklärt, wie das Elektronische Galgenmännchen-Spiel benutzt wird. Lies die folgenden Anleitungen, um alle seine Funktionen kennenzulernen und beachte bitte die Sicherheitsanweisungen.

Das elektronische Galgenmännchen-Spiel ist ein Spiel für zwei Spieler: Der Spielmeister legt das Wort fest und bedient das Gerät und der Spieler muss das Wort erraten. Die Rollen werden nach jeder Runde getauscht.

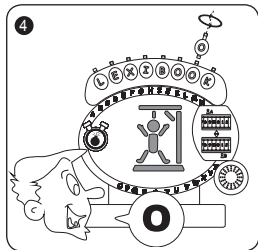
1. Drücke die EIN/AUS-Taste  um das Gerät einzuschalten.





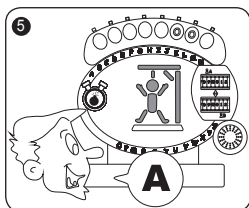
Der Meister nimmt den Buchstabenhalter von der Oberseite des Geräts herunter und steckt die Buchstabenspielsteine in den Halter, um ein Wort von maximal 8 Buchstaben zu bilden. Der Spieler sollte das Wort nicht sehen.



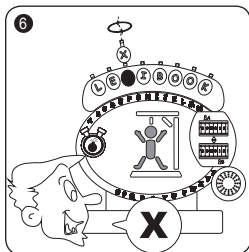
Sobald das 8-Buchstaben-Wort gebildet ist, muss der Spielmeister die Spielsteine um 180 Grad drehen. Der Meister dreht auch den gesamten Halter um 180 Grad und stellt ihn oben auf das Gerät zurück, so dass der Spieler die Buchstaben nicht sehen kann.



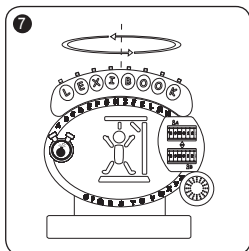
Um das Spiel noch schwieriger zu machen, kann der Meister den Timer einschalten und eine Zeitbegrenzung für jede Spielrunde einstellen: 4 Minuten (einfach), 2 Minuten (mittelschwer) oder 1 Minute (schwer). Um die Spielrunde zu starten, muss der Spielmeister die NEUES SPIEL-Taste  drücken. Der Spieler muss einen Buchstaben raten und laut aussprechen. Wenn der Buchstabe im Wort vorkommt, dreht der Spielmeister alle Spielsteine mit diesem richtigen Buchstaben um, so dass der Spieler sie sehen kann, und der Spielmeister drückt die RICHTIGER BUCHSTABE -Taste . Ein Soundeffekt wird gespielt, um den Spieler zu motivieren.



Wenn der geratene Buchstabe nicht im Wort vorkommt, drückt der Spielmeister die FALSCHER BUCHSTABE-Taste (X) und ein weiteres Lichtsegment des Galgenmännchens leuchtet auf.



Der Spieler fährt fort Buchstaben zu raten, bis er das ganze Wort gefunden hat oder er alle 11 Lichtsegmente aufleuchtet. In diesem Fall, wenn der Spielmeister die FALSCHER BUCHSTABE -Taste (X) zum letzten Mal drückt, spielt das Gerät die "Spiel verloren"-Melodie. Wenn der Timer eingeschaltet ist, wird der Soundeffekt für die falsche Antwort automatisch gespielt, wenn die Zeit abgelaufen ist.



Wenn der Spieler das Wort errät und die Runde gewinnt, muss der Spielmeister die RICHTIGER BUCHSTABE -Taste (✓) für 1 Sekunde heruntergedrückt halten. Das Gerät spielt die "Spiel gewonnen"-Melodie und der Spielmeister muss den Zähler des Spielers eine Position nach vorne bewegen. Wenn die Spielrunde zu Ende ist, tauschen der Meister und der Spieler die Plätze und der neue Spielmeister muss ein neues Wort festlegen, um eine weitere Spielrunde zu beginnen. Gewonnen hat der Spieler, dessen Zähler zuerst 10 erreicht.

Hinweise:

- Um den Timer auszustellen, stelle den Knopf auf die OFF-Position, bevor du die NEUES SPIEL - Taste (N) drückst.
- Wenn der Timer eingeschaltet ist und der Spieler hat nur noch 10 Sekunden, um das korrekte Wort zu erraten, blinkt das « Bomben » Symbol und ein Soundeffekt wird bis zum Ende der Spielrunde gespielt.
- Das elektronische Hangman-Spiel schaltet sich automatisch ab, wenn es für 5 Minuten untätig ist.

Verpackungsinhalt

- 1 elektronisches Galgenmännchen-Spiel
- 1 Buchstabenhalter
- 70 Buchstabenspielsteine
- 1 Bedienungsanleitung

WARNUNG: Das gesamte Verpackungsmaterial, wie Klebeband, Kunststoffolie, Drahtbänder und Etiketten, ist nicht Teil dieses Spielzeugs und sollte zur Sicherheit Ihres Kindes entsorgt werden.

Batteriehinweise

Das elektronische Galgenmännchen-Spiel benötigt 3 x Batterien des Typs 1,5V --- AAA/LR03 (nicht enthalten).

1. Öffne mit einem Schraubendreher die Batteriefachabdeckung an der Unterseite des Geräts.
2. Lege 3 Batterien des Typs AAA/LR03 unter Beachtung der Polarität, die am Boden des Batteriefachs markiert ist, und wie in der Abbildung gegenüber gezeigt ein.
3. Verschließe das Batteriefach und ziehe 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 gleichwertig 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.

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

Fliege 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. Entnehmen Sie die Batterien, falls das Spielzeug über einen längeren Zeitraum hinweg nicht in Gebrauch ist.

Anmerkung: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält. Dieses Produkt hat 2 Jahre Garantie. 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! Dieses Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erststückerkrankung.

Referenznummer: JG800
Design und Entwicklung in Europa - Made in China

Lexibook Deutschland - Service-Hotline
Tel. 01805 010931(0,14 Euro/Minute)
E-Mail: savcomfr@lexibook.com

www.lexibook.com
© 2010 Lexibook®



Hinweise zum Umweltschutz

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



Opstarttijd

In dit gedeelte wordt het spel Elektronisch Galgje uitgelegd. Lees de volgende instructies door om alle functies te ontdekken en de veiligheidsinstructies te begrijpen.

Elektronisch galgje is een spel voor 2 spelers: de speelleider verzint een woord en bedient het spel, de andere speler moet het woord raden. De rollen worden na iedere spelronde omgedraaid.

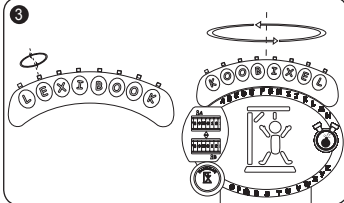
1. Zet het spel aan met de AAN/UIT knop .

2



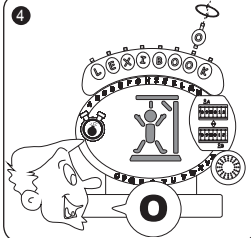
De speelleider haalt de letterbak uit de bovenkant van het spel en steekt de fiches met de letters in het vak, om een woord met maximaal 8 letters te vormen. De andere speler mag het woord niet zien.



3

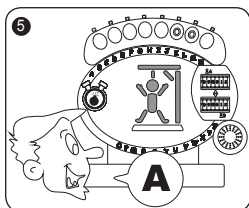


Als het 8-letterwoord geplaatst is moet de speelleider elke fiche omdraaien. Daarna draait de speelleider ook nog eens de bak om en zet deze bovenop het spel, zodat de speler de letters niet kan zien.

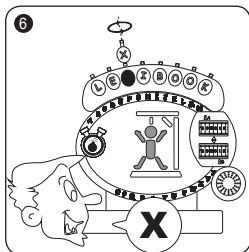
4



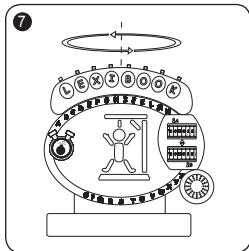
Om het spel moeilijker te maken kan de speelleider voor elke ronde de tijd klok instellen: 4 minuten (makkelijk), 2 minuten (half-moelijk) of 1 minuut (moelijk). Voor het nieuwe spel moet de speelleider de NIEUW SPEL knop  indrukken. De speler moet een letter raden en hardop zeggen. Als de letter voorkomt in het woord draait de speelleider de fiches met de juiste letter, zodat de andere speler deze kan zien. Vervolgens drukt de speelleider op de JUISTE LETTER  knop. Er klinkt een geluidseffect om de speler te motiveren.



Als de geraden letter niet in het woord voorkomt drukt de spelleider de knop FOUTE LETTER (X) in en zal er een gedeelte van de galg getoond worden.



De speler blijft letters raden totdat hij of zij alle 11 gedeelten branden. In dat geval, als de spelleider nogmaals de knop FOUTE LETTER indrukt (X), speelt het spel het verliesmelodietje af. Als de tijd klok aan staat klinkt deze melodie ook als de tijd voorbij is.



Als de speler denkt het goede woord te weten moet hij of zij het raden. Als het goed is houdt de spelleider de knop JUISTE LETTER (✓) 1 seconde lang ingedrukt. Het spel speelt een melodietje om aan te geven dat de speler gewonnen heeft en de spelleider schuift de teller één plaats vooruit. Als een spelronde beëindigt is wisselen de speler en de spelleider van plaats en moet de nieuwe spelleider een nieuw woord verzinnen. De winnaar is degene die het eerst 10 punten behaalt.

Opmerking:

- Om de tijd klok uit te schakelen, zet de schakelaar op OFF (uit) voordat u op de NIEUW SPEL knop (X) drukt.
- Als de tijd klok aanstaat en als er nog 10 seconden over zijn om het goede woord te raden, gaat er een "bommetje" knippen en klinkt er een geluid, tot het einde van de speelronde.
- Het spel elektronisch galgje schakelt na 5 minuten zonder activiteit automatisch uit.

Inhoud van de verpakking

- 1 spel elektronisch galgje
- 1 letterbak
- 70 letterfiches
- 1 gebruiksaanwijzing

WAARSCHUWING: Alle verpakkingsmateriaal zoals plakbank, plastic, draadklemmen en labels maken geen deel uit van dit speelgoed en dienen voor de veiligheid van uw kinderen weggegooid te worden.

Batterijinformatie

Elektronisch galgje werkt met 3 x 1.5V --- AAA/LR03 type batterijen (niet meegeleverd).

1. Open het batterijvak aan de onderkant van het spel met behulp van een schroevendraaier.
2. Plaats 3 x AAA/LR03 type batterijen, waarbij u moet letten op de polariteit, aangegeven aan de onderkant van het batterijvak en in de tekening hiernaast.
3. Sluit het deksel van 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 types batterijen of 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 verzwaakt of het spel niet reageert, vervang dan de batterijen.

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

Onderhoud en garantie

Om het speelgoed te reinigen, gebruik je alleen een zachte, licht vochtige doek. Alle detergerenten 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. Indien je het spel voor langere tijd niet gebruikt, haal de batterijen eruit.

OPMERKING: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informatie bevat. Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie.

Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopsdienst, 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 repsecteren 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! Dit spel is niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Stikgevaar.

Referentie : JG800

Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China

www.lexibook.com

© 2010 Lexibook®



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.



Οδηγίες για το ξεκίνημα

Εξηγούμε εδώ πώς να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι Electronic Hangman [Ηλεκτρονική Κρεμάλα]. Διαβάστε τις παρακάτω οδηγίες για να μάθετε όλες τις λειτουργίες καθώς και τις οδηγίες ασφαλείας.

Η ηλεκτρονική κρεμάλα είναι ένα παιχνίδι για 2 παίκτες: ο ένας φτιάχνει μια λέξη και χειρίζεται τη συσκευή ("πρώτος παίκτης"), και ο άλλος πρέπει να μαντέψει τη λέξη ("δευτέρος παίκτης"). Οι ρόλοι αυτοί αλλάζουν μετά από κάθε γύρο παιχνιδιού.

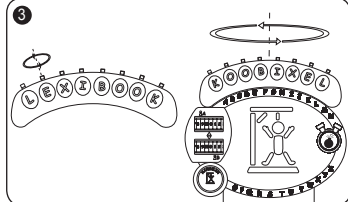
1. Πατήστε το πλήκτρο ANAMMA/ΣΒΗΣΙΜΟ  για να ανάψετε τη συσκευή.

2



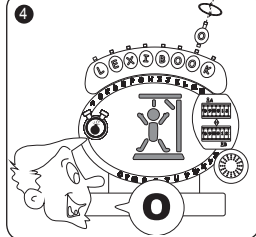
Ο πρώτος παίκτης βγάζει τον δίσκο γραμμάτων από το πάνω μέρος της συσκευής και βάζει γράμματα μέσα στον δίσκο, σχηματίζοντας μια λέξη με έως 8 γράμματα. Ο δεύτερος παίκτης δεν πρέπει να δει τη λέξη.



3

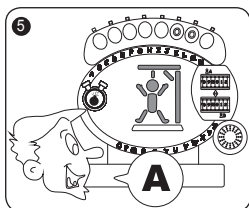


Αφού φτιάξει τη λέξη των 8 γραμμάτων, ο πρώτος παίκτης γυρίζει το κάθε γράμμα κατά 180 μοίρες. Μετά γυρίζει ολόκληρο τον δίσκο κατά 180 μοίρες και τον βάζει πίσω στο πάνω μέρος της συσκευής, έτσι ώστε ο δεύτερος παίκτης να μην μπορεί να δει τα γράμματα.

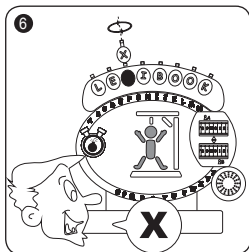
4



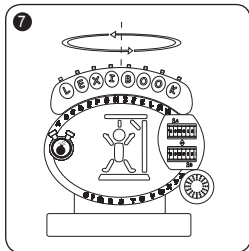
Για να κάνετε το παιχνίδι δυσκολότερο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το χρονόμετρο και να ορίσετε ένα χρονικό όριο για κάθε γύρο παιχνιδιού: 4 λεπτά (εύκολο), 2 λεπτά (μέτριας δυσκολίας) ή 1 λεπτό (δύσκολο). Για να ξεκινήσει ένας νέος γύρος παιχνιδιού, ο πρώτος παίκτης πρέπει να πατήσει το πλήκτρο ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ . Ο δεύτερος παίκτης πρέπει να μαντέψει ένα γράμμα και να το πει. Αν το γράμμα υπάρχει μέσα στη λέξη, ο πρώτος παίκτης γυρίζει ανάποδα όλα τα γράμματα που είναι ίδια με το γράμμα που επιβίωσε, έτσι ώστε ο δεύτερος παίκτης να μπορεί να τα δει, και πατάει το πλήκτρο ΣΩΣΤΟ ΓΡΑΜΜΑ . Ακολουθεί ένα ηχητικό εφέ που παρακινεί τον δεύτερο παίκτη να συνεχίσει.



Αν το γράμμα δεν είναι μέσα στη λέξη, ο πρώτος παίκτης πατάει το πλήκτρο ΛΑΘΟΣ ΓΡΑΜΜΑ (X) και φωτίζεται ένα ακόμη τμήμα της κρεμάλας.



Ο δεύτερος παίκτης συνεχίζει να μαντεύει γράμματα μέχρι να βρει ολόκληρη τη λέξη ή να εξαντλήσει τις 11 μαντιές και να φωτιστούν και τα 11 τμήματα της κρεμάλας. Σε αυτή την περίπτωση, όταν ο πρώτος παίκτης πατήσει το πλήκτρο ΛΑΘΟΣ ΓΡΑΜΜΑ (X) για τελευταία φορά, η συσκευή θα παίζει το ηχητικό εφέ με τη μελωδία της ήττας. Αν έχει χρησιμοποιηθεί το χρονόμετρο, θα ακουστεί αυτόματα το ηχητικό εφέ της λάθος απάντησης όταν τελειώσει ο χρόνος.



Όταν ο δεύτερος παίκτης ανακαλύψει τη λέξη και κερδίσει τον γύρο, ο πρώτος παίκτης πρέπει να κρατήσει πατημένο το πλήκτρο ΣΩΣΤΟ ΓΡΑΜΜΑ (✓) για 1 δευτερόλεπτο. Η συσκευή θα παίξει τη μελωδία της νίκης και ο πρώτος παίκτης πρέπει να προχωρήσει τον μετρητή του δεύτερου παίκτη μία θέση μπροστά. Όταν τελειώσει ένας γύρος παιχνιδιού, οι παίκτες αλλάζουν θέση και αυτός που είναι τώρα "πρώτος παίκτης" πρέπει να φτάσει μια λέξη για να ξεκινήσει νέος γύρος παιχνιδιού. Νικητής είναι εκείνος που ο μετρητής του θα φτάσει πρώτος στον αριθμό 10.

Σημείωση:

- Για να κλείσετε το χρονόμετρο, βάλτε το κουμπί στη θέση ΚΛΕΙΣΙΜΑΤΟΣ πριν πατήσετε το πλήκτρο ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (X).
- Αν το χρονόμετρο είναι ανοικτό, όταν ο δεύτερος παίκτης έχει μόνο 10 δευτερόλεπτα για να μαντέψει τη λέξη, αρχίζει ν' αναβοσβήνει το εικονίδιο « Βόμβα » και ακούγεται ένα ηχητικό εφέ μέχρι το τέλος του γύρου παιχνιδιού.
- Η λειτουργία της ηλεκτρονικής κρεμάλας σταματά αυτόματα μετά από 5 λεπτά αδράνειας.

Περιεχόμενα της συσκευασίας

- 1 παιχνίδι ηλεκτρονικής κρεμάλας
- 1 δίσκος γραμμάτων
- 70 τεμάχια γραμμάτων
- 1 εγχειρίδιο οδηγιών

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Όλα τα υλικά συσκευασίας, όπως ταινία, πλαστικά φύλλα, σύρματα πρόσδεσης και ετικέτες δεν αποτελούν μέρος αυτού του παιχνιδιού και πρέπει να απορριφθούν για λόγους ασφάλειας του παιδιού σας.

Πληροφορίες για τις μπαταρίες

Το παιχνίδι ηλεκτρονικής κρεμάλας λειτουργεί με 3 μπαταρίες 1.5V AAA (δεν περιλαμβάνονται).

1. Με ένα κατσαβίδι, ανοίξτε το καπάκι της μπαταρίας που βρίσκεται στο κάτω μέρος της συσκευής.
2. Βάλτε μέσα τις 3 μπαταρίες τύπου AAA/LR03 , προσέχοντας την πολικότητα που φαίνεται στο κάτω μέρος του χώρου των μπαταριών, και σύμφωνα με το διπλανό διάγραμμα.
3. Κλείστε πάλι το καπάκι των μπαταριών και σφίξτε τη βίδα.



Οι μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν πρέπει να επαναφορτίζονται. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι πριν φορτιστούν. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να φορτίζονται μόνο κάτω από την επίβλεψη ενήλικου ατόμου. Δεν πρέπει να αναμειγνύονται διαφορετικοί τύποι μπαταριών ή νέες μπαταρίες μαζί με μεταχειρισμένες. Πρέπει να χρησιμοποιούνται μόνο οι μπαταρίες ίδιου ή ισοδύναμου τύπου με αυτόν που συνιστάται. Οι μπαταρίες πρέπει να μπαίνουν με τη σωστή πολικότητα. Οι μπαταρίες που έχουν εξαντληθεί πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι. Οι ακροδέκτες της τροφοδοσίας δεν πρέπει να βραχυκυκλώνονται. Όταν πέσει η ισχύς των μπαταριών, θα μειωθεί η ένταση της κόκκινης φωτεινής ένδειξης στο μηχανήμα. Φροντίστε τότε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες. Παρόμοια, όταν ο ήχος εξασθενήσει ή το παιχνίδι δεν αποκρίνεται, φροντίστε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες. Παρακαλούμε κρατήστε τη συσκευασία για γιατί περιέχει σημαντικές πληροφορίες που μπορούν να χρειαστούν στο μέλλον.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Μπορεί να προκληθεί κακή λειτουργία ή απώλεια μνήμης από αλληλεπίδραση ισχυρής συχνότητας ή ηλεκτροστατική εκκένωση. Σε περίπτωση μη ομαλής λειτουργίας, κάντε επαναφορά της μονάδας ή αφαιρέστε τις μπαταρίες και εισάγετέ τις ξανά.

Συντήρηση και εγγύηση

Για να καθαρίσετε το παιχνίδι, χρησιμοποιήστε μόνο ένα μαλακό πανί ελαφρά μουσκεμένο σε νερό. Μη χρησιμοποιήσετε κανένα απορρυπαντικό. Μη εκθέτετε το παιχνίδι στο φως του ήλιου ή σε οποιαδήποτε άλλη πηγή θερμότητας. Μη αφήσετε το το παιχνίδι να βραχεί. Μη αποσυρμολογήσετε ή αφήσετε να πέσει κάτω το παιχνίδι. Βγάζετε τις μπαταρίες αν το προϊόν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Παρακαλούμε φυλάξτε αυτό το εγχειρίδιο οδηγιών γιατί περιέχει σημαντικές πληροφορίες. Αυτό το προϊόν καλύπτεται με 2ετή εγγύηση.

Για οποιαδήποτε απαίτηση που προβλέπεται στην εγγύηση ή στην τεχνική υποστήριξη, παρακαλούμε επικοινωνήστε με τον διανομέα, παρουσιάζοντας μια έγκυρη απόδειξη αγοράς. Η εγγύησή μας καλύπτει οποιοδήποτε ελάττωμα ως προς τα κατασκευαστικά υλικά και την τεχνική αρτιότητα, με εξαίρεση οποιαδήποτε φθορά που προκύπτει από τη μη τήρηση των οδηγιών του εγχειριδίου ή οποιαδήποτε απρόσεκτη ενέργεια απέναντι σε αυτό το προϊόν (όπως αποσυρμολόγηση, έκθεση σε ζεστό ή υγρό μέρος, κλπ.). Συνιστάται να φυλάξετε τη συσκευασία για οποιοσδήποτε περαιτέρω πληροφορίες.

Στην προστάθειά μας της συνεχούς βελτίωσης των υπηρεσιών μας, πιθανώς να κάνουμε αλλαγές στα χρώματα και τις λεπτομέρειες του προϊόντος που φαίνονται στη συσκευασία.

Προειδοποίηση! Το παιχνίδι αυτό δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Κίνδυνος πνιγμού.

Κωδικός αναφοράς: JG800

www.lexibook.com

©2010 Lexibook®



Υποδείξεις για την προστασία του περιβάλλοντος

Οι παλιές ηλεκτρικές συσκευές είναι πολύτιμα υλικά και συνεπώς δεν έχουν θέση στα οικιακά απορρίμματα! Θα θέλαμε λοιπόν να σας παρακαλέσουμε να μας υποστηρίξετε συμβάλλοντας ενεργά στην προστασία των πρώτων υλών και του περιβάλλοντος παραδίδοντας τη συσκευή αυτή στις υπηρεσίες ανακύκλωσης - εφόσον υπάρχουν.



IM code: JG800IM1040



Affranchir
ici

**LEXIBOOK S.A ,
Mon avis compte,
2, avenue de Scandinavie,
91953 Courtaboeuf Cede x
FRANCE**