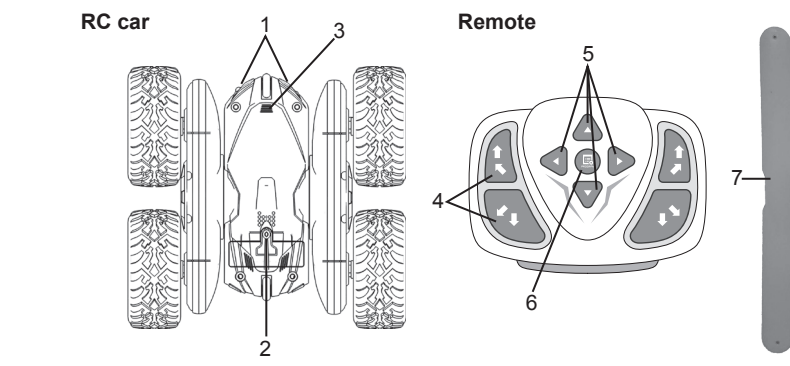
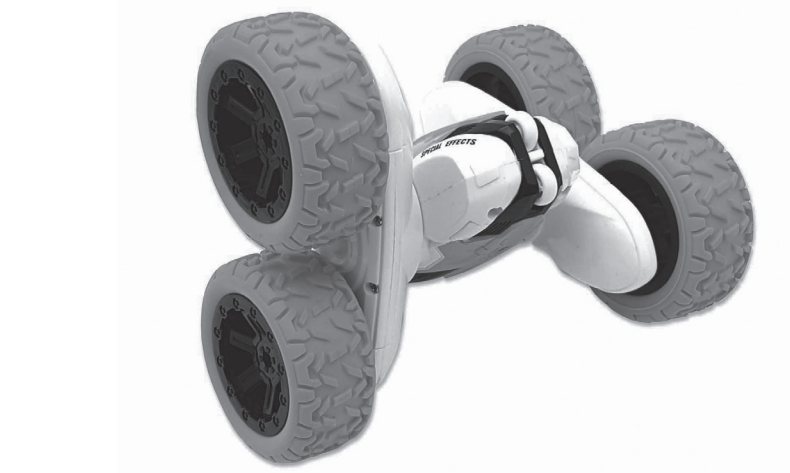


Voiture télécommandée / RC car



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

LEXIBOOK®
RC20_10

ENGLISH

SAFETY INSTRUCTIONS

PLEASE READ BEFORE OPERATING THIS EQUIPMENT.
Before using the unit, be sure to read all operating instructions carefully. Please note that these are general precautions and may not pertain to your unit

1. Read this Instruction Manual before you attempt to connect or operate the appliance.
2. Keep these instructions in good condition. Heed all warnings. Follow all instructions.
3. Save this Instruction Manual for future reference.
4. The apparatus shall not be exposed to dripping or splashing and no objects filled with liquids, such as vases, shall be placed on the product. Dry location use only.
5. No naked flame source, such as candles, should be placed on the product.
6. Children should be supervised to ensure that they do not play with the appliance.
7. Ventilation should not be impeded by covering the ventilation openings.
8. Only use accessories, which are specified by the manufacturer.
9. Use replacement parts, which are specified by the manufacturer.
10. Install the unit in accordance with the manufacturer's instructions.
11. Place the unit where there is good ventilation. Place the system on a flat, hard and stable surface. Do not expose to temperatures above 40°C. Allow at least 10 cm clearance from the rear and the top of the unit and 5 cm from each side.
12. Press the players buttons gently. Pressing them too hard can damage the player.
13. Dispose of used batteries in an environmental-responsible manner.
14. Always ensure that the product is unplugged from the electrical outlet before moving or cleaning. Clean it with dry cloth only.
15. Turn off the product during lightning, storms or when it will not be used for long periods of time.
16. This product has no user-serviceable parts. Do not attempt to repair this product yourself. Only qualified service personnel should perform servicing. Take the product to the electronics repair shop of your choice for inspection and repair.
17. NEVER let anyone, especially children, push anything into holes, slots or any other openings in the unit's casing as this could result in a fatal electric shock.
18. Don't mount this product on a wall or ceiling.
19. Do not place the unit near TVs, speakers and other objects that generate strong magnetic fields.
20. Do not leave the unit unattended when it is in use.
21. Keep minimum distances around the apparatus for sufficient ventilation.
22. The ventilation should not be impeded by covering the ventilation openings with items, such as newspapers, table-cloths, curtains, etc.
23. The use of apparatus in moderate climates.
24. Batteries should be disposed of properly. Take them to the collection container in order to protect the environment.

PRODUCT DESCRIPTION

When unpacking, ensure that the following elements are included:
1 x Crosslander® RC car 1 x remote 1 x remote bracelet
1 x rechargeable battery (inside the car) 1 x USB charging cable 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

Your RC car operates with the 3.7V --- 300mAh rechargeable battery, which can be charged with the 5.0V --- 2.0A USB charging cable (included) or USB adaptor (not included).
The remote operates with 2 x 1.5V --- AAA/LR03 batteries (not included).

Charging the car :
1. Check that the unit is switched off.
2. Using a screwdriver, open the battery door located at the rear of the unit (see figure 1).
3. Delicately remove the rechargeable battery from the compartment.
Unplug it by pinching both sides of the connector.
4. Insert the small end of the USB charging cable (included) into the battery connector.
5. Connect the other end of the micro USB cable into the USB port of your powered computer or USB type power adaptor and connect it to a wall socket (see figure 2).
6. The LED indicator on the USB port lights up when the battery is charging.
7. Once loading is complete the LED light will turn off.

Adaptor specifications:
Input Power: 100 V $\sim$ 240 V $\sim$ 50 / 60 Hz,
Output Power: 5.0 V --- 2.0A

Note: Please note that the micro USB cable can be used for battery charging only and not for data transfer.

Warning: Disconnect the adaptor if the game is not used for a long period of time to prevent overheating. When the game is powered by an adapter, do not play outside. Check the state of the adapter and the connection cords regularly.
If their condition is deteriorating, do not use the adapter until it has been repaired. The toy shall only be used with a transformer for toys. The adapter is not a toy. The device should be disconnected from the power supply to be cleaned if liquids are used for cleaning. The toy is not intended for children under 3 years old. Misuse of transformer can cause electrical shock.

Parental advisory: transformer and adaptor for toys are not intended to be used as a toy. The usage must be under parental advice.

Installing batteries in the remote:
1. Using a screwdriver, open the battery door located at the rear of the unit.
2. Insert 3 x 1.5V AAA/LR03 batteries observing the polarity markings inside the battery compartment.
3. Close the battery compartment and tighten the screw.

WARNING:
- Danger of explosion if battery is incorrectly replaced. Please only replace it with the same or equivalent battery.
- The battery should not be exposed to high temperatures, such as sunlight, fire or anything similar.
- Significant electromagnetic interference or electrostatic discharges may cause the device to malfunction or lose data. If the device is not functioning correctly, switch it off and then on again, unplug the USB cable or remove the batteries and insert them again.
- The normal function of the product may be disturbed by strong electromagnetic interference. If so, simply reset the product to resume normal operation by following the instruction manual. In case the function could not resume, please use the product in other location.

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.

PRODUCT DESCRIPTION

1. Light effects	4. Movement buttons	7. Bracelet strap
2. Battery compartment on back	5. Directions buttons	
3. On/Off switch on front	6. Programming button	

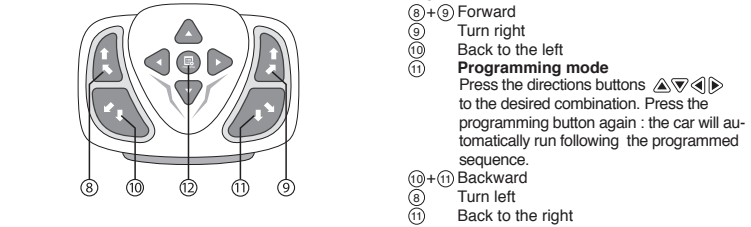
GETTING STARTED

When you first use the product, open the battery compartment at the rear of the unit with a screwdriver, take the battery out and charge it, following the steps indicated in the "Power supply" section. Once it's charged, plug back the battery inside the car, and close the compartment.

Remote use
Install the batteries in the remote, as indicated in the "Power supply" section.
2 modes :



How to use
Switch the On/Off button. Put the car on the floor and direct it with the buttons on the remote.



SPECIFICATIONS

Input power	USB DC 5.0V --- 2.0A
Frequency range	2405 $\sim$ 2475MHz
Transmission power	-5dBm

MAINTENANCE AND WARRANTY

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not to 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 3-month 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: RC20_10
© Lexibook®

FCC NOTICE
This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications.
However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:
- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.
Warning: Changes of modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user authority to operate the equipment.

Made in China, Shantou.

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

Lexibook Limited
Unit 8-9, 4th Floor
Kenning Industrial Building
19 Wang Hoi Road
Kowloon Bay, Kowloon
Hong Kong

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).

Correct disposal of batteries in this product
(Applicable in countries with separate collection systems) This symbol means that the product contains a built-in rechargeable battery covered by European Directive 2013/56/EU which cannot be disposed of with normal household waste. All batteries should be disposed separately from the municipal waste stream via designated collection facilities appointed by the government or the local authorities. The correct disposal of your old batteries will help to prevent potential negative consequences for the environment, animal and human health. We strongly advise you to take your product to an official collection point or service center to have a professional remove the rechargeable battery. Inform yourself about the local separate collection system for electrical and electronic products and rechargeable batteries. Follow local rules and never dispose of the product and rechargeable batteries with normal household waste. For more detailed information about disposal of your old batteries, please contact your city office or waste disposal service center.

ENGLISH

SAFETY INSTRUCTIONS

ESPAÑOL

CONTENIDO DEL EMBALAJE

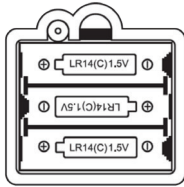
1 x mesa de pinball electrónica 2 x soportes 1 x manual de instrucciones

¡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.

POWER SUPPLY

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

Colocación de las pilas:
1. Para colocar las pilas, abre el compartimento de las pilas, situado en la parte inferior de la unidad.
2. 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.
3. Vuelva a colocar la tapa del compartimento.



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. 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 digital 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. Paraconseguirlo, 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 impropio 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: JG61Series
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

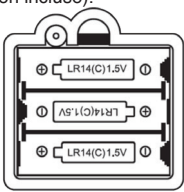
ATTENZIONE: I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di fissaggio metallici non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati.

ALIMENTAZIONE

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

Installazione batterie:

1. Servendosi di un cacciavite, aprire lo scomparto batterie situato a livello della parte inferiore dell'unità.
2. Inserire 3 x 1,5 V  batterie di tipo C/LR14, rispettando la polarità indicata all'interno dello scomparto batterie.Vuelva a colocar la tapa del compartimento.
3. 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 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. Non esporre le batterie a un calore eccessivo, ad esempio la luce del sole o un fuoco.

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

DENTRO DA CAIXA

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

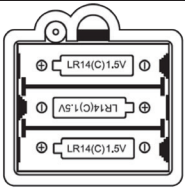
ATENÇÃO: As peças da embalagem, como os revestimentos de plástico, elásticos, etiquetas e fios de fixação de metal não fazem parte do brinquedo e devem ser deixados fora.

ALIMENTAÇÃO

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

Colocação das pilhas:

1. Com uma chave de fendas, abra a tampa do compartimento das pilhas na parte traseira da unidade.
2. Insira 3 pilhas C/LR14 de 1,5V  tendo em conta a polaridade indicada no fundo do compartimento das pilhas.
3. 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 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. As pilhas não deverão ser expostas a calor em excesso, como luz directa do sol, fogo ou algo parecido.

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

VERPACKUNGSMATERIAL

1 x Flipperspiel 2 x Ständer 1 x Bedienungsanleitung

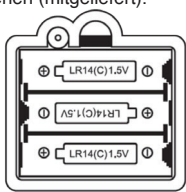
WARNUNG: Das gesamte Verpackungsmaterial wie Klebeband, Plastikfolie, Drähte und Etiketten ist nicht Teil dieses Produktes und sollten entsorgt werden.

STROMVERSORGUNG

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

Batterie einlegen:

1. Öffne mithilfe eines Schraubendrehers das Batteriefach an der Unterseite des Gerätes..
2. 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.
3. 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 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. 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.

PRODUKTBESCHREIBUNG

IN DE VERPAKKING

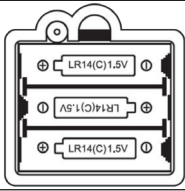
1 x elektronisch flipperkastspel 2 x standaards 1 x Gebruikershandleiding

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).

1. Open het klepje van het batterijcompartiment dat zich onder het spel bevindt door gebruik te maken van een schroevendraaier.
2. Plaats 3 x 1,5V  C/LR14 batterijen en let hierbij op de juiste polariteit zoals aangegeven binnenin het batterijvak.
3. 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 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. Geef 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. 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 digitale 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, ontgrendelt 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 detergenten 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 informatie 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 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! 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.

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

Montare i 2 piedì sotto il flipper elettronico da tavolo. Alzare il tabellone in verticale per leggere il punteggio sullo schermo digitale. 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 – Fabricato 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).



GUIA DE INÍCIO

Coloque os 2 pés sob o pinball da mesa eletrônica. Aumente o placar verticalmente para ler a pontuação na tela digital. 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.

DECORRER 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 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.

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.



Hinweise zum Umweltschutz
Alt-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

