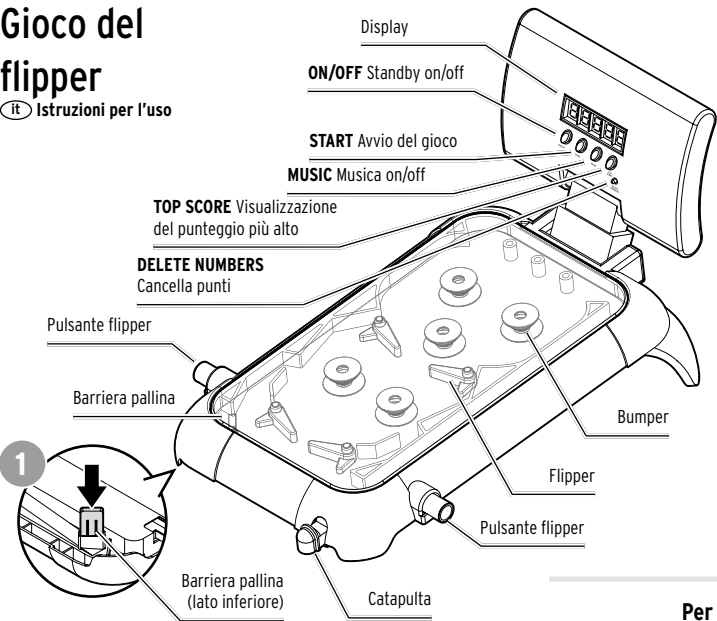


Gioco del flipper

Istruzioni per l'uso



www.tchibo.ch/anleitungen
(Nel campo «Bedienungsanleitungen» inserire il codice articolo, quindi confermare con «Suchen»)

Codice articolo: 721 335

Produttore:
Lexibook S.A.
6 avenue des Andes, Bâtiment 11,
91940 Les Ulis, France (Francia)

Informazioni aggiuntive sulle batterie fornite:

Produttore: Maxell (Shanghai) Trading Co., Ltd.
Jingnan District, Shanghai City, PR CHINA,
www.maxell.com.hk
E-mail: maxell@maxell.com.hk
Modello: Maxell
Data di produzione: 2025/03
Prodotto da: Cina

Per la vostra sicurezza

Leggere attentamente le avvertenze di sicurezza e utilizzare l'articolo solo nel modo descritto nelle presenti istruzioni, per evitare di provocare lesioni o danni involontari. Conservare le presenti istruzioni per l'uso per la consultazione futura. In caso di cessione dell'articolo, consegnare anche le presenti istruzioni al nuovo proprietario.

Finalità d'uso

L'articolo è destinato ad uso domestico e non è adatto a scopi commerciali. Indicato per i bambini dai 3 anni.

ATTENZIONE:

- Non è adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccole parti. Pericolo di soffocamento.
- Togliere tutto il materiale di imballaggio prima di dare l'articolo a un bambino. Pericolo di soffocamento.
- Le batterie/accumulatori possono essere inseriti o sostituiti solo da persone adulte. Se si utilizzano accumulatori (batterie ricaricabili), questi devono essere ricaricati esclusivamente sotto la supervisione di un adulto e per mezzo di un caricabatterie adeguato. Rimuovere gli accumulatori dall'articolo durante la ricarica.
- In caso di perdite da una batteria/accumulatore, evitare il contatto con la pelle, gli occhi e le mucose. Risciacquare eventualmente le zone interessate con acqua e rivolgersi immediatamente a un medico.
- Le batterie non ricaricabili non devono essere caricate.
- Le batterie/accumulatori non devono essere smontati, gettati nel fuoco né cortocircuitati. Non esporre le batterie/accumulatori a fonti di calore intenso.
- I morsetti elettrici nel vano batterie non devono essere cortocircuitati.
- Se necessario, pulire i contatti delle batterie/accumulatori e dell'apparecchio prima dell'inserimento. Pericolo di surriscaldamento!
- Rimuovere le batterie/accumulatori dall'articolo quando sono scarichi o quando l'articolo non è utilizzato. In tal modo si evitano danni che potrebbero insorgere in caso di perdite.
- Sostituire sempre tutte le batterie/accumulatori. Non utilizzare insieme batterie/accumulatori di diverso tipo, marca o con diversa capacità, batterie/accumulatori vecchi e nuovi.
- Durante l'inserimento delle batterie/accumulatori prestare attenzione alla polarità (+/-).

- Non utilizzare l'articolo se presenta danni visibili. Non cercare di riparare l'articolo. Non apportare modifiche all'articolo.
- Non immergere l'articolo in acqua, proteggerlo dall'umidità.

Pericolo per le persone affette da epilessia o che si sospetta siano affette da epilessia

- In un numero molto ridotto di persone determinati stimoli visivi (ad es. le luci lampeggianti) possono causare crisi epilettiche. I sintomi iniziali di questi attacchi possono essere svariati, ad es. vertigini, disturbo della capacità visiva, contrazioni dei muscoli degli occhi e del viso, perdita del senso dell'orientamento, stato confusionale oppure temporanea perdita di coscienza. Quando si perde conoscenza è possibile ferirsi cadendo oppure urtando gli oggetti presenti nelle vicinanze. Se si avverte uno di questi sintomi mentre si gioca, interrompere il gioco e rivolgersi a un medico. I genitori devono sorvegliare i propri figli e chiedere loro se avvertono i sintomi indicati sopra. Questi attacchi si verificano con maggiore probabilità nei bambini e negli adolescenti rispetto agli adulti.

Inserimento / sostituzione delle batterie

Sostituire le batterie se l'audio si abbassa o l'apparecchio non reagisce correttamente.

1. Svitare la vite (Fig. 2) e rimuovere il coperchio del vano batterie (Fig. 3).
2. Togliere le batterie scariche e inserirne di nuove (Fig. 4). Prestare attenzione alla corretta polarità (+/-).
3. Riposizionare il coperchio e serrare saldamente la vite.

Montaggio

vedi Fig. 6 + 7

Utilizzo

Accensione/spegnimento

1. Per accendere il flipper portare l'interruttore sul lato inferiore su **ON** (Fig. 5). I LED nel campo di gioco lampeggiano 3 volte brevemente.
2. Per avviare il gioco premere poi il tasto **ON/OFF** sotto il display. Risuona una breve melodia di saluto, sul display lampeggia **HI** e poi **0000** per il numero di punti.
- ▶ Con il tasto **MUSIC** si definisce se durante il gioco deve essere presente o meno una musica di sottofondo.
3. Per terminare il gioco premere ancora il tasto **ON/OFF** sotto il display. Risuona una breve melodia, il display si spegne, l'apparecchio si porta in standby.
- ❗ Se per ca. 3 minuti non si premono altri tasti o non si gioca, l'apparecchio si porta automaticamente in standby.
4. Per spegnere completamente il flipper portare l'interruttore sul lato inferiore su **OFF**.
- ❗ Per salvaguardare le batterie spegnere sempre completamente il flipper quando non è in uso.

Gioco

Liberare la pallina

Per il trasporto la pallina è posizionata davanti a sinistra, dietro la barriera rossa.

- ▶ Per liberare la pallina tirare la barriera sul lato inferiore dell'apparecchio verso il basso (Fig. 1). La pallina rotola via.
- ▶ Quando si ripone l'apparecchio bloccare nuovamente la pallina dietro la barriera in modo che non rotoli in modo incontrollato.

Gioco

1. Accendere l'apparecchio e avviare il gioco come descritto. Sul display lampeggia **HI** e poi l'ultimo punteggio più alto (Top Score), oppure **0000** se l'apparecchio è stato appena acceso.
- La pallina si trova a sinistra accanto alla catapulta.
2. Tirare all'indietro la catapulta fino a quando la pallina rotola davanti ad essa.
3. Rilasciare la catapulta.
- La pallina viene sparata verso l'alto sul campo di gioco e cerca di ritornare verso il basso all'uscita passando attraverso i bumper e i flipper.
4. Premendo in modo mirato i pulsanti dei flipper a sinistra e a destra sull'apparecchio è possibile fermare la pallina e rispingerla verso l'alto.
- Ogni volta che viene toccato un bumper vengono sommati punti sul display.
- Il gioco termina quando la pallina è uscita dal campo di gioco.

❗ Dopo ogni gioco è possibile alternarsi tra i giocatori o accordarsi in modo che ad es. ogni giocatore svolga 3 o 5 giochi in sequenza e venga no sommati i punti.

5. Prima che inizi il nuovo giocatore, con il tasto **DELETE NUMBERS** resettare su **0000**.

Alla fine è possibile determinare quale è stato il punteggio più alto raggiunto (Top Score).

6. Premere il tasto **TOP SCORE**: risuona una fanfara e il punteggio più alto lampeggia sul display.

❗ Spegnendo completamente l'apparecchio il punteggio più alto viene cancellato.

Pulizia

▶ Pulire se necessario l'apparecchio con un panno morbido leggermente inumidito.

Smaltimento

L'articolo, l'imballaggio e le batterie fornite in dotazione sono realizzati in materiali di alta qualità che possono essere riciclati. Il riciclo riduce i rifiuti e protegge l'ambiente.

Smaltire l'imballaggio in maniera conforme. Sfruttare le possibilità locali per lo smaltimento della carta, del cartone e degli imballaggi leggeri.

❗ Gli apparecchi, le batterie e gli accumulatori contrassegnati da questo simbolo non devono essere smaltiti con i rifiuti domestici! La legge obbliga a smaltire separatamente apparecchi usati e rifiuti domestici. Gli apparecchi elettrici contengono sostanze pericolose. Questi possono essere dannosi per l'ambiente e la salute se conservati e smaltiti in modo improprio. Per informazioni sui punti di raccolta degli apparecchi usati, rivolgersi all'amministrazione comunale o cittadina. Le batterie e gli accumulatori scarichi devono essere consegnati presso un punto di raccolta del proprio comune oppure presso un centro specializzato nella vendita di batterie. Coprire i contatti delle batterie/accumulatori al litio con nastro adesivo prima dello smaltimento.

Dati tecnici

Codice articolo: 721 335
Modello: JG610
Batterie: 3x R14P / 1,5 V (Zn/MnO₂)
Temperatura ambiente: da +10 a +40 °C