

Tchibo

Jeu pop-it

fr Mode d'emploi

Chère cliente, cher client!

Ce jeu pop-it pratique est idéal en déplacements. Avec 4 modes de jeu et jusqu'à 999 niveaux, le plaisir de jouer est garanti pour petits et grands! Il est possible de réduire le volume ou de le désactiver complètement. L'utilisation est très simple et intuitive; vous découvrirez rapidement le fonctionnement des différents jeux.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec cet article!

L'équipe Tchibo

Pour votre sécurité

Lisez attentivement les consignes de sécurité et n'utilisez cet article que de la façon décrite dans ce mode d'emploi afin d'éviter tout risque de détérioration ou de blessure.

Conservez ce mode d'emploi pour pouvoir le consulter ultérieurement. Si vous donnez, prêtez ou vendez cet article, remettez ce mode d'emploi en même temps que l'article.

Domaine d'utilisation

- Cet article est conçu pour l'usage privé et ne convient pas à un usage commercial ou professionnel.
- N'utiliisez cet article que dans des conditions climatiques modérées.

Danger: risques pour les enfants

- Tenez le matériel d'emballage hors de portée des enfants. Il y a notamment risque d'étouffement!
- En cas d'ingestion, les piles peuvent entraîner une intoxication mortelle. Si une pile est ingérée, elle peut causer de graves lésions internes dans les 2 heures, susceptibles d'entraîner la mort. Gardez donc l'article et les piles neuves ou usagées hors de portée des enfants. Si vous soupçonnez quelqu'un d'avoir avalé ou introduit une pile dans son corps d'une quel-conque façon, consultez immédiatement un médecin.
- Le tournevis fourni sert à ouvrir le couvercle du compartiment ou à rempla-cer les piles. Il n'est pas un jouet. Tenez-le hors de portée des enfants. Seuls les adultes sont autorisés à mettre les piles en place ou à les remplacer.

Danger: risque pour les personnes souffrant ou susceptibles de souffrir d'épilepsie

- Chez un nombre minime de personnes, certains éléments visuels (p. ex. les clignotements intervenant dans les jeux vidéo ou autres) peuvent provoquer des crises d'épilepsie. Ces crises peuvent commencer par divers symptômes tels que vertiges, troubles de la vision, soubresauts au niveau des yeux ou du visage, perte d'orientation, confusion ou perte temporaire de connaissance. Les personnes qui perdent connaissance risquent de se blesser en tombant ou en heurtant des objets à proximité. Si un de ces symptômes apparaît pendant que vous jouez, arrêtez immédia-tement le jeu et consultez un médecin. Il est recommandé aux parents d'ob-server leurs enfants et de les questionner sur l'apparition éventuelle d'un des symptômes mentionnés ci-dessus. La probabilité de telles crises est plus grande chez les enfants et les adolescents que chez les adultes.

Danger: risque pour la sant   des jeux vid  o

- Faites une pause de 10    15 minutes au plus tard au bout d'une heure de jeu. Veillez particul  rement    ce que les enfants respectent cette pause.
- Ne jouez pas en   tat de fatigue ou d'  puisement. Cessez de jouer si vous ressentez des maux de t  te.
- Jouez toujours dans une pi  ce bien   clair  e.

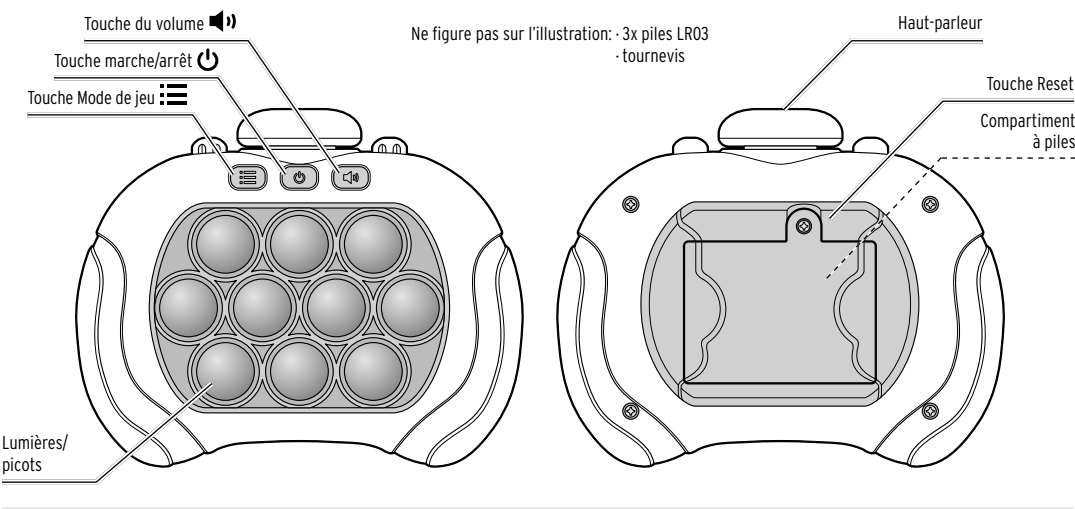
Danger: risque de blessure

- Si une pile a coul  ,   vitez tout contact avec la peau, les yeux et les muqueuses. Le cas   ch  ant, rincez    l'eau les endroits concern  s et consultez sans d  lai un m  decin.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas   tre recharg  es.
- Il ne faut ni ouvrir, ni jeter au feu, ni court-circuiter les piles.

Risque de d  t  riation

- L'article n'est pas con  u pour   tre utilis   avec des piles rechargeables (batteries).
- Prot  gez l'article et les piles de toute chaleur excessive. Enlevez les piles de l'article lorsqu'elles sont usag  es ou si vous n'utilisez pas l'article pendant un certain temps. Vous   viterez ainsi les d  t  riations pouvant r  sulter d'un   coulement.
- Ne court-circuitez pas les bornes du compartiment    piles.
- Remplacez toujours toutes les piles    la fois. Ne m  langez pas les piles neuves et les piles plus anciennes, et n'utilisez pas de piles de capacit  , de marque ou de type diff  rents.
- Ins  rez les piles en respectant la bonne polarit   (+/-).
- Ne plongez pas l'article dans l'eau. Prot  gez-le de la pouss  re, des chocs, de l'humidit  , de l'exposition directe au soleil et des temp  ratures extr  mes.
- Pour le nettoyage, n'utilisez en aucun cas des produits abrasifs ou caustiques, des brosses dures, etc.

Vue g  n  rale (contenu de la livraison)

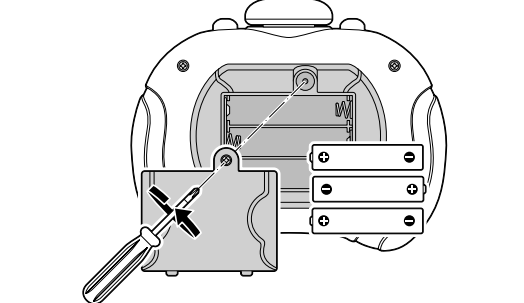


Ins  rer / remplacer les piles

**DANGER: risque pour les enfants -**
danger de mort par   touffement/ingestion

- Tenez le mat  riel d'emballage hors de port  e des enfants.   liminez-le imm  diatement.
- Seuls les adultes sont autoris  s    mettre les piles en place ou    les remplacer.

   Si l'appareil n'est pas encore   teint,   teignez-le avec la touche marche/arr  t .



- D  vissez la vis du compartiment    piles et retirez le couvercle.
 - Ins  rez les piles fournies comme indiqu   dans le compartiment    piles en respectant la bonne polarit   (+/-).
 - Remettez le couvercle du compartiment    piles en place et resserrez la vis.
- 
 - Les piles doivent   tre remplac  es quand *Schwache Batterie. Bitte ersetzen Sie die Batterie. (Pile faible. Veuillez remplacer la pile.)* re-tentit.
 - L'article n'est pas con  u pour   tre utilis   avec des piles rechargeables (batteries).

Utilisation

Allumer /   teindre l'appareil

   Pour allumer et   teindre l'appareil, appuyez sur la touche marche/arr  t .

Apr  s la mise en marche, une m  lodie et le message de bienvenue *Willkommen beim Puzzle-Spiel. (Bienvenue dans le jeu de puzzle.)* retentissent et les lu-mi  res clignotent.

 Si vous ne d  marrez pas de jeu et n'appuyez sur aucune touche, l'appareil vous demandera 2x de commencer le jeu (*Dr  cke die Taste, um das Spiel zu starten*). Si vous n'appuyez toujours sur aucune touche, l'  cran s'  teindra automatiquement au bout d'env. 1 minute.

R  gler le volume

   chaque mise en marche, le volume du son par d  faut est r  gl   sur le niveau le plus fort. Vous pouvez modifier le volume en appuyant    plusieurs reprises sur la touche du volume  comme suit:
volume moyen > volume le plus faible > mode silencieux > volume le plus faible etc.

Lorsque le volume maximum est    nouveau atteint, un bip retentit.

S  lectionner le mode de jeu et commencer

Vous pouvez choisir entre quatre modes de jeu.

 Par d  faut, l'appareil d  marre    chaque mise en marche en **mode niveaux**.

-  Appuyez plusieurs fois bri  vement sur la touche Mode de jeu  jusqu'   ce que le mode souhait   soit annonc  . Un voyant lumineux indique en plus le mode choisi.

-  Appuyez sur la touche Reset pour lancer le jeu.

Mode niveaux

 Il s'agit d'  teindre dans le temps imparti les lumi  res qui s'allument en appuyant sur les picots. Il y a 999 niveaux. Pour atteindre le niveau sup  rieur, vous devez tout d'abord terminer 5 sous-niveaux.    chaque fois que vous terminez un niveau, le nombre de lumi  res      teindre en appuyant

sur les picots augmente, et le temps imparti diminue. Si vous avez r  ussi le niveau, une fanfare de succ  s retentit et vous entendez l'annonce du niveau de difficult   suivant (p. ex. *niveau 2*).

Si vous appuyez sur le mauvais picot ou que vous n'  teignez pas les lumi  res dans le temps imparti et que vous appuyez sur la touche Reset, une m  lodie d'  ch  c retentit et toutes les lumi  res clignotent plusieurs fois en m  me temps.

Vous vous retrouvez au premier niveau.

   Red  marrez le jeu en appuyant sur la touche Reset.

Choisir un autre niveau de difficult  

Si vous n'avez pas encore d  marr   le jeu en **mode niveaux**, vous pouvez choisir un autre niveau de difficult  . Vous avez 999 niveaux de difficult      votre disposition.

   Appuyez longuement sur la touche  jusqu'   l'annonce du niveau suivant. R  p  tez l'op  ration jusqu'   ce que le niveau souhait   soit annonc  .

Mode sauvegarde (mode m  moire)

 Il y a 9 niveaux. Pour atteindre le niveau sup  rieur, vous devez tout d'abord terminer 5 sous-niveaux. Un signal sonore retentit, puis les lumi  res s'al-lument les unes apr  s les autres et s'  teignent    nouveau. Un autre signal sonore retentit pour annoncer que la s  rie est termin  e.

   Appuyez maintenant sur les picots dans l'ordre dans lequel les lumi  res se sont allum  es.

Un signal de succ  s confirme que l'ordre du sous-niveau est correct.

Si vous avez r  ussi le niveau, une fanfare de succ  s retentit et vous entendez l'annonce du niveau de difficult   suivant (p. ex. *niveau 2*).

Si vous appuyez sur le mauvais picot ou si vous appuyez trop rapidement sur la touche Reset, une m  lodie d'  ch  c retentit et toutes les lumi  res clignotent plusieurs fois en m  me temps. Vous vous retrouvez au premier niveau.

   Red  marrez le jeu en appuyant sur la touche Reset.

Choisir un autre niveau de difficult  

Si vous n'avez pas encore d  marr   le jeu en **mode sauvegarde (mode m  moire)**, vous pouvez choisir un autre niveau de difficult  . Vous avez 9 niveaux de difficult      votre disposition.

   Appuyez longuement sur la touche  jusqu'   l'annonce du niveau sui-vant. R  p  tez l'op  ration jusqu'   ce que le niveau souhait   soit annonc  .

Mode score

 1. Appuyez sur tous les picots lumineux en une minute. Un signal de succ  s confirme que toutes les lumi  res ont   t     teintes. 2. Appuyez sur la touche Reset pour d  marrer la prochaine partie. Plus vous   teignez de lumi  res, plus votre score est   lev   (max. 100 points). Le score maximal atteint est m  moris   automatiquement.

Si vous appuyez sur la touche Reset trop t  t ou sur un mauvais picot, un signal d'  ch  c retentit et toutes les lumi  res clignotent plusieurs fois en m  me temps.

R  f  rence: 702 424

Made exclusively for:
Tchibo GmbH,   berseering 18, 22297 Hamburg, Germany, www.tchibo.ch

Les points ne sont pas not  s et vous vous trouvez    nouveau au d  but du jeu. Si toutes les lumi  res n'ont pas   t     teintes dans le temps imparti, *Die Zeit ist abgelaufen. Das Ergebnis betr  gt ... Punkte. (Le temps imparti est   coul  . Le score est ...)* retentit.

   Red  marrez le jeu en appuyant sur la touche Reset.

Demander l'annonce du score

Si vous n'avez pas encore d  marr   le jeu en **mode score**, vous pouvez deman-der    ce que le score maximal soit annonc  .

   Appuyez longuement sur la touche  jusqu'   ce que le score maximal soit annonc  .

Le score maximal est perdu apr  s un changement de piles.

Mode multi-joueurs

 1. Appuyez sur les picots lumineux, puis sur la touche Reset. Les lumi  res s'allument toutes de gauche    droite et une m  lodie retentit. 2. Pendant ce temps, donnez l'appareil    votre partenaire de jeu. C'est    son tour de jouer, ensuite il vous rend l'appareil ou le fait passer.

   chaque fois que vous terminez un niveau, le nombre de lumi  res      teindre en appuyant sur les picots augmente, et le temps imparti diminue. Si vous appuyez sur la touche Reset trop t  t ou sur un mauvais picot, un signal d'  ch  c retentit et toutes les lumi  res clignotent plusieurs fois en m  me temps. Si vous n'avez pas   teint les lumi  res dans le temps imparti, une m  lodie d'  ch  c retentit et toutes les lumi  res clignotent plusieurs fois en m  me temps. Vous vous retrouvez au d  but du jeu.

   Red  marrez le jeu en appuyant sur la touche Reset.

Nettoyage

PRUDENCE - risque de d  t  riation

- Pour le nettoyage, n'utilisez pas de produits chimiques ni de nettoyeurs   gressifs ou abrasifs.
- Ne plongez pas l'article dans l'eau.

   Si n  cessaire, nettoyez l'article avec un chiffon sec et non pelucheux.

Caract  ristiques techniques

Mod��le:	702 424
Piles:	3x LR03(AAA)/1,5 V (ZnMnO2)
Temp��rature ambiante:	de +10 �� +40 ��C

Made exclusively for: Tchibo GmbH,   berseering 18, 22297 Hamburg, Germany www.tchibo.ch

Sous r  serve de modifications techniques et esth  tiques de l'article dues    l'am  lioration des produits.



  limination

L'article, son emballage et les piles fournies sont produits    partir de mat  -riaux pr  cieux pouvant   tre recycl  s afin de r  duire la quantit   de d  chets et de pr  server l'environnement.

  liminez l'**emballage** selon les principes de la collecte s  lective en s  parant le papier, le carton et les emballages l  gers.

 Les **appareils**, ainsi que les **piles, ordinaires ou rechargeables, et les batteries** signal  s par ce symbole ne doivent pas   tre   limin  s avec les ordures m  nag  res! Vous   tes tenu par la l  gislation d'  liminer les appareils en fin de vie en les s  parant des ordures m  nag  res. Les appareils   lectriques contiennent des substances dangereuses qui peuvent nuire    l'environnement et    la sant   en cas de stockage et d'  limination incorrects. Pour avoir des in-formation sur les centres de collecte o   remettre les appareils en fin de vie, adressez-vous    votre municipalit  . Vous   tes tenu de remettre les piles et batteries usag  es aux centres de collecte de votre ville ou de votre commune ou aux commerces sp  cialis  s vendant des piles. Masquez les contacts avec du ruban adh  sif avant d'  liminer les piles et les batteries au lithium.

Informations suppl  mentaires sur les piles fournies:

Fabricant:	Naccon Power Technology Co., Ltd 6F Block A, Dongshangang Industrial Park, Xixiang St., Baoan District, Shenzhen, P.R. China
Marque:	NACCON
Site web:	http://www.naccon.com
Courriel:	aguoguo@naccon.com
Date de fabrication:	2024/10