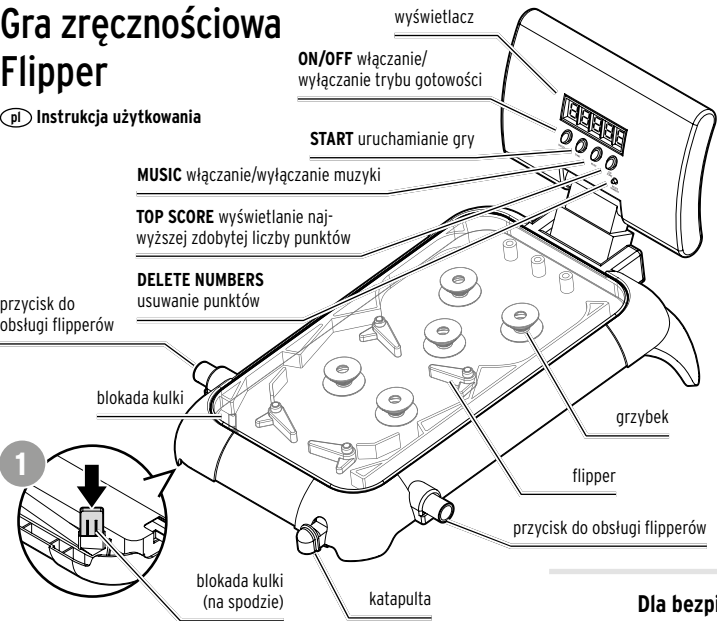


Gra zręcznościowa Flipper

pl Instrukcja użytkownika



Numer artykułu: 721 335

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

Informacje na temat dołączonych baterii

Producent: Maxell (Shanghai) Trading Co., Ltd.
Jingan District, Shanghai City, PR CHINA,
www.maxell.com.hk
Adres e-mail: maxell@maxell.com.hk
Model: Maxell
Data produkcji: 2025/03
Kraj produkcji: Chiny

Dla bezpieczeństwa użytkownika

Należy dokładnie przeczytać wskazówki bezpieczeństwa i użytkować produkt wyłącznie zgodnie z opisem w instrukcji, aby uniknąć niezamierzonych obrażeń ciała lub uszkodzeń sprzętu. Zachować instrukcję do późniejszego wykorzystania. W razie zmiany właściciela produktu należy przekazać również tę instrukcję.

Przeznaczenie

Produkt zaprojektowano do użytku prywatnego i nie nadaje się do zastosowań komercyjnych.

Produkt zalecany dla dzieci powyżej 3. roku życia.

OSTRZEŻENIE:

- Produkt nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Drobne elementy. Niebezpieczeństwo udławienia.
- Przed przekazaniem produktu dziecku należy usunąć wszelkie materiały opakowaniowe. Niebezpieczeństwo udławienia/uduszenia.
- Baterie/akumulatory mogą być wkładane lub wymieniane wyłącznie przez osoby dorosłe. Jeżeli stosowane są akumulatory (baterie wielokrotnego ładowania), mogą one być ładowane wyłącznie przez osobę dorosłą i w przeznaczony do tego ładowarce. W celu naładowania należy wyjąć akumulatory z produktu.
- W przypadku wycieku z baterii/akumulatora należy unikać kontaktu ze skórą, oczami i błonami śluzowymi. W razie potrzeby opłukać miejsca kontaktu wodą i natychmiast udać się do lekarza.
- Nie wolno ładować zwykłych baterii jednorazowego użytku.
- Baterii/akumulatorów nie wolno rozbiierać na części, wrzucać do ognia ani zwierca. Baterie/akumulatory należy chronić przed nadmiernym ciepłem.
- Nie wolno zwierca zacisków przyłączeniowych w komorze baterii.
- W razie potrzeby należy przed włożeniem oczyścić styki baterii/akumulatorów oraz urządzenia. Istnieje niebezpieczeństwo przegrzania!
- Baterie/akumulatory należy wyjąć z produktu, gdy są zużyte lub gdy produkt nie będzie przez dłuższy czas używany. Dzięki temu można uniknąć szkód, które mogą powstać wskutek wycieku elektrolitu.
- Należy zawsze wymieniać wszystkie baterie/akumulatory. Nie wolno używać baterii/akumulatorów różnych typów lub marek, a także baterii/akumulatorów o różnej pojemności, jak i starych baterii/akumulatorów razem z nowymi.
- Podczas wkładania baterii/akumulatorów należy zwrócić uwagę na właściwe ułożenie biegunów (+/-).

- Nie wolno używać produktu, jeżeli wykazuje on widoczne uszkodzenia. Nie należy również próbować samodzielnie go naprawiać. Nie wolno wprowadzać żadnych zmian w produkcie.
- Nie wolno zanurzać produktu w wodzie. Chronić go przed działaniem wilgoci.

Niebezpieczeństwo dla osób cierpiących na epilepsję lub z podejrzeniem epilepsji

• W przypadku bardzo małej grupy osób określone doznania wizualne (np. migające światła) mogą doprowadzić do ataków epileptycznych. Zwiastunem takich ataków są różne objawy, np. zawroty głowy, zmiany w zdolności widzenia, drżenie oczu lub twarzy, utrata orientacji, zamęt w głowie lub przejściowa utrata świadomości. Osoby tracące świadomość mogą się zranić o znajdujące się w pobliżu przedmioty lub w wyniku upadku. Jeśli w trakcie gry wystąpi któryś z objawów, grę należy natychmiast przerwać i skorzystać z pomocy lekarskiej. Rodzice powinni obserwować swoje dzieci i pytać je o pojawianie się wyżej wymienionych objawów. Prawdopodobieństwo wystąpienia tego rodzaju objawów u dzieci i młodzieży jest większe niż w przypadku osób dorosłych.

Wkładanie/wymiana baterii

Baterie należy wymienić na nowe, jeśli emitowany dźwięk stanie się wyraźnie słabszy lub gdy urządzenie przestanie prawidłowo reagować.

1. Wykręcić śrubkę (rys. 2) i zdjąć pokrywkę komory baterii (rys. 3).
2. Wyjąć zużyte baterie (jeśli są włożone) i włożyć nowe do komory baterii (rys. 4). Zwrócić przy tym uwagę na właściwe ułożenie biegunów (+/-).
3. Ponownie założyć pokrywkę komory baterii i dokręcić śrubkę.

Montaż

Patrz rysunki 6 + 7

Użytkowanie

Włączanie/wyłączanie

1. Aby włączyć flipper, przesunąć włącznik/wyłącznik na spodzie urządzenia do pozycji **ON** (rys. 5). Diody LED w polu gry migają krótko trzykrotnie.
2. Aby uruchomić nową grę, nacisnąć przycisk **ON/OFF** pod wyświetlaczem. Rozlega się krótki dźwięk powitalny, na wyświetlaczu miga napis **HI**, a następnie **0000** jako liczba zdobytych punktów.
- ▷ Za pomocą przycisku **MUSIC** można określić, czy w trakcie gry ma być stale odtwarzana w tle muzyka, czy też nie.
3. Aby zakończyć grę, nacisnąć ponownie przycisk **ON/OFF** pod wyświetlaczem. Rozbrzmiewa krótka melodia, wskazanie znika z wyświetlacza, a urządzenie przechodzi do trybu gotowości.

Jeżeli przez ok. 3 minuty nie zostanie naciśnięty żaden przycisk wzgl. nie zostanie uruchomiona żadna gra, urządzenie automatycznie przejdzie do trybu gotowości.

4. Aby całkowicie wyłączyć flipper, przesunąć przełącznik na spodzie urządzenia do pozycji **OFF**.

Aby oszczędzać baterie, należy zawsze całkowicie wyłączać flipper, gdy nie jest on używany.

Granie

Uwalnianie kulki

Na potrzeby transportu produktu kulka znajduje się w jego lewej przedniej części, za czerwoną blokadą kulki.

- ▷ Aby uwolnić kulkę, należy pociągnąć umieszczoną na spodzie urządzenia blokadę kulki w dół (rys. 1). Kulka zostaje uwolniona.
- ▷ Jeśli urządzenie ma zostać schowane, należy znów zablokować kulkę za blokadą kulki, tak aby nie przemieszczała się ona w niekontrolowany sposób po urządzeniu.

Granie

1. Włączyć urządzenie i uruchomić grę, postępując zgodnie z powyższym opisem. Na wyświetlaczu miga napis **HI**, a następnie najwyższa ostatnio zdobyta liczba punktów (Top Score) albo **0000**, jeśli urządzenie zostało akurat włączone po raz pierwszy.

Kulka znajduje się z lewej strony obok katapulty.

2. Odciągnąć katapultę do tyłu na tyle, aby potoczyła się przed katapultę.

3. Puścić katapultę.

Kulka wybijana jest do góry na pole gry i szuka drogi w dół przez grzybki i flippery aż do wylotu.

4. Poprzez odpowiednio skoordynowane naciśkanie lewego i prawego przycisku do obsługi flipperów gracz może utrzymywać kulkę w polu gry, podbijając ją flipperami z powrotem do góry.

Każde dotknięcie przez kulkę grzybka w polu gry skutkuje dodaniem kolejnych punktów na wyświetlaczu.

Gra jest zakończona, gdy kulka spadnie w dół aż do wylotu.

Po każdej grze użytkownik może się zmieniać z innymi graczami albo umówić się z nimi, że np. każdy z graczy ma 3 lub 5 gier z rzędu, z których punkty są potem sumowane.

5. Zanim do gry przystąpi następny gracz, za pomocą przycisku **DELETE NUMBERS** wyzerować wskazanie wyświetlacza (**0000**).

Na koniec zabawy można sprawdzić, jaka była najwyższa zdobyta liczba punktów (Top Score).

6. Nacisnąć przycisk **TOP SCORE**, rozbrzmiewa dźwięk fanfary, a na wyświetlaczu miga najwyższa zdobyta liczba punktów.

Jeśli urządzenie zostanie całkowicie wyłączone, najwyższa zdobyta liczba punktów (Top Score) zostanie skasowana.

Czyszczenie

▷ W razie potrzeby wytrzeć urządzenie lekko zwilżoną, miękką ściereczką.

Usuwanie odpadów

Produkt, jego opakowanie oraz dołączone w komplecie baterie zawierają wartościowe materiały, które nadają się do ponownego wykorzystania. Ponowne przetwarzanie odpadów powoduje zmniejszenie ich ilości i przyczynia się do ochrony środowiska naturalnego.

Opakowanie należy usunąć zgodnie z zasadami segregacji odpadów. Należy wykorzystać lokalne możliwości oddzielnego zbierania papieru, tektury oraz opakowań lekkich.

Urządzenia, baterie i akumulatory, które zostały oznaczone tym symbolem, nie mogą być usuwane do zwykłych pojemników na odpady domowe!

Użytkownik jest ustawowo zobowiązany do usuwania zużytego sprzętu oddzielnie od odpadów domowych. Urządzenia elektryczne zawierają substancje niebezpieczne. W przypadku nieprawidłowego przechowywania i usuwania mogą one szkodzić zdrowiu oraz środowisku naturalnemu. Informacji na temat punktów zbiórki bezpłatnie przyjmujących zużyty sprzęt udzieli Państwu administracja samorządowa.

Zużyte baterie i akumulatory należy przekazywać do gminnych bądź miejskich punktów zbiórki lub też wrzucać je do specjalnych pojemników, udostępnionych w sklepach handlujących bateriami. Przed usunięciem należy zakleić styki baterii/akumulatorów litowych.

Dane techniczne

Numer artykułu:	721 335
Model:	JG610
Baterie:	3x R14P / 1,5 V (Zn/MnO ₂)
Temperatura otoczenia:	od +10°C do +40°C