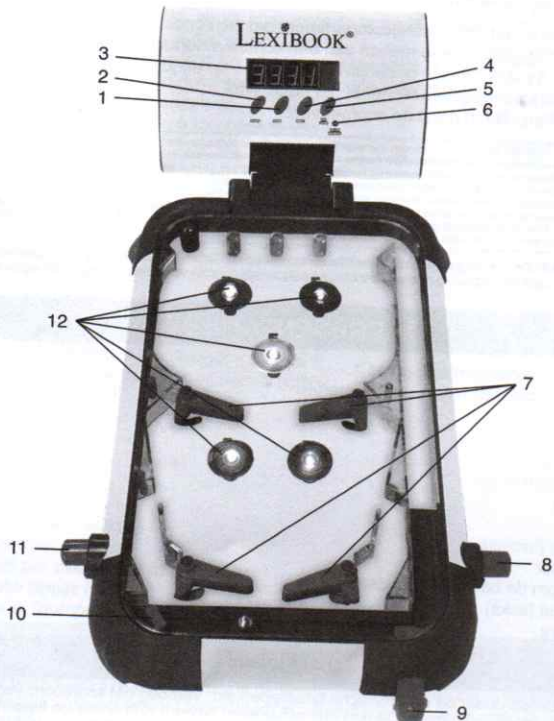


Flipper électronique / Electronic pinball / Flipperspiel
Flipper eletrônico / Mesa de pinball electrónica
Logo de pinball / Elektronisch flipperkastspel
Elektronisk flippermaskine / Flipper elektroniczny
Elektromos flipper / Elektronický pinball



Mode d'emploi • Instruction manual
 Manual de instrucciones • Manual de instruções
 Manuale di istruzioni • Bedienungsanleitung
 Gebruikershandleiding • Instrukcje użytkowania
 Használati utasítás • Návod k použití • Instruktioner til brug

LEXIBOOK®
JG610series_03

FRANÇAIS

CONTENU DE L'EMBALLAGE

1 x flipper électronique de table / 2 x pieds / 1 x manuel d'instruction

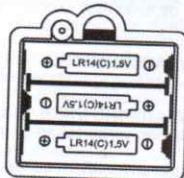
ATTENTION: Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

ALIMENTATION

Le flipper électronique fonctionne avec 3 piles de type C/LR14 de 1,5V --- (non fournies).

Remplacement des piles

- Ouvrir le couvercle du compartiment à piles situé sous le produit à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 3 piles C/LR14, en respectant la polarité indiquée au fond du compartiment des piles.
- Refermer le compartiment des piles et resserrer la vis.



Ne pas recharger les piles non rechargeables. 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. Ce jeu doit être alimenté avec les piles spécifiées seulement. Les batteries ne doivent jamais être exposées à une source de chaleur excessive, par exemple la lumière du soleil ou un feu. N'utiliser que des piles de type identique ou équivalent à celles recommandées.

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

DESCRIPTION DU PRODUIT

Veillez vous référer aux dessins à la page 1.

- Bouton START – Pour commencer une nouvelle partie
- Mode veille
- Affichage pour compter les points
- Bouton MUSIC pour couper ou activer la musique
- Bouton TOP SCORE pour afficher le meilleur score
- Bouton DELETE NUMBERS pour effacer l'historique du meilleur score
- 4 flippers (leviers)
- Contrôle des leviers (droite)
- Bouton d'impulsion
- Barrière pour bloquer la balle
- Contrôle des leviers (gauche)
- 5 bumpers (obstacles)

INSTALLATION DU JEU

Emboîtez les 2 pieds sous le flipper de table électronique. Relevez le panneau indicateur du score à la verticale pour lire le score sur l'écran. L'interrupteur de mise en marche se trouve sous le flipper. Placez-le en position ON pour allumer le flipper, et en position OFF pour l'éteindre.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de conserver la bille le plus longtemps possible en mouvement pour obtenir le meilleur score. Vous devrez donc éviter que la bille ne tombe entre les flippers (leviers) et vous devrez utiliser ces derniers pour envoyer la bille contre les bumpers (obstacles) situés au centre du jeu et qui permettent de cumuler des points. Plus la bille touchera les bumpers, plus vous accumulerez des points.

DÉROULEMENT DU JEU

Avant de commencer une nouvelle partie, remettez à zéro le score de l'écran en appuyant sur le bouton START. Pour commencer une partie, lancez une bille. Pour ce faire, débloquez la bille en tirant la barrière vers le bas, faites-la passer sur le côté droit, et lancez la sur la surface de jeu en tirant sur le bouton d'impulsion.

ENTRETIEN ET GARANTIE

Protéger le jouet contre 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, essayer d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relire attentivement la notice afin de vérifier que rien n'a été omis.

Note: Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations. Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans (Europe uniquement). Pour toute mise en œuvre de la garantie ou du 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.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation en raison des petites pièces.

AVERTISSEMENT! Ce jouet produit des flashes qui peuvent déclencher l'épilepsie chez les personnes sensibilisées.

Référence: JG610series_03

Conçu et développé en Europe - Fabriqué en Chine.
 © Lexibook®

Suivez-nous / Follow us
 @LexibookCom



lexibook_en

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

www.lexibook.com

Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à savcomfr@lexibook.com



www.lexibook.com
 @Lexibook®

Informations sur la protection de l'environnement

Tout appareil électrique usé 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 ménage des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).

