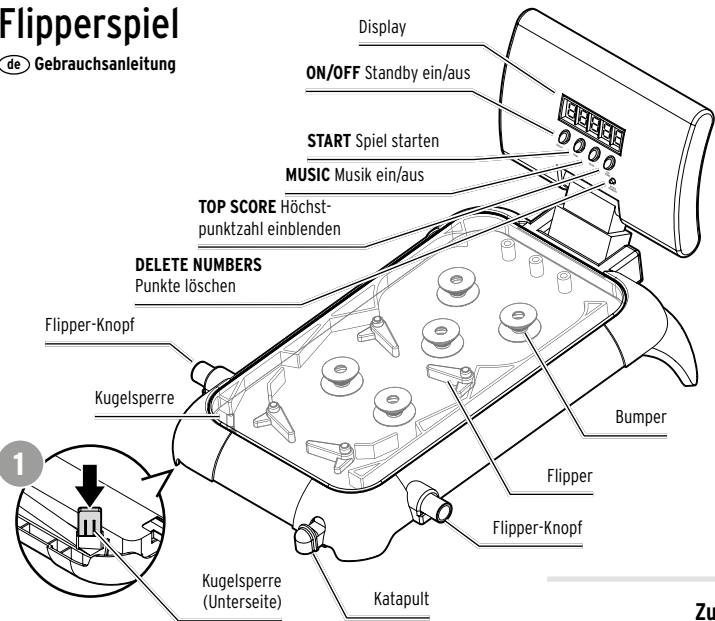


Flipperspiel

de Gebrauchsanleitung



www.tchibo.de/anleitungen

Artikelnummer: 721 335

Hersteller:

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes, Bâtiment 11,

91940 Les Ulis, France

Informationen zu den beiliegenden Batterien

Hersteller: Maxell (Shanghai) Trading Co., Ltd.

Jingan District, Shanghai City, PR CHINA,

www.maxell.com.hk

Email: maxell@maxell.com.hk

Modell: Maxell

Herstellungsdatum: 2025/03

Hergestellt in: China

Zu Ihrer Sicherheit



Lesen Sie aufmerksam die Sicherheitshinweise und benutzen Sie den Artikel nur wie in dieser Anleitung beschrieben, damit es nicht versehentlich zu Verletzungen oder Schäden kommt. Bewahren Sie diese Anleitung zum späteren Nachlesen auf. Bei Weitergabe des Artikels ist auch diese Anleitung mitzugeben.

Verwendungszweck

Der Artikel ist für den Privatgebrauch konzipiert und für gewerbliche Zwecke ungeeignet.

Empfohlen für Kinder ab 3 Jahre.

ACHTUNG:

- Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
- Entfernen Sie das gesamte Verpackungsmaterial, bevor Sie den Artikel einem Kind geben. Erstickungsgefahr.
- Batterien/Akkus dürfen ausschließlich von Erwachsenen eingelegt oder ausgetauscht werden. Wenn Sie Akkus (wiederaufladbare Batterien) verwenden, dürfen diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen und in einem geeigneten Ladegerät geladen werden. Akkus müssen zum Laden aus dem Artikel genommen werden.
- Sollte eine Batterie/ein Akku ausgelaufen sein, vermeiden Sie Kontakt mit Haut, Augen und Schleimhäuten. Spülen Sie ggf. die betroffenen Stellen mit Wasser und suchen Sie umgehend einen Arzt auf.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.
- Batterien/Akkus dürfen nicht auseinandergenommen, in Feuer geworfen oder kurzgeschlossen werden. Schützen Sie Batterien/Akkus vor übermäßiger Wärme.
- Die Anschlussklemmen im Batteriefach dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Reinigen Sie die Batterie-/Akku- und Gerätekontakte bei Bedarf vor dem Einlegen. Überhitzungsgefahr!
- Nehmen Sie die Batterien/Akkus aus dem Artikel heraus, wenn diese erschöpft sind oder Sie den Artikel länger nicht benutzen. So vermeiden Sie Schäden, die durch Auslaufen entstehen können.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien/Akkus. Benutzen Sie keine verschiedenen Batterie- und/oder Akku-Typen, Marken, Batterien/Akkus mit unterschiedlicher Kapazität oder alte und neue Batterien/Akkus gemischt.
- Achten Sie beim Einsetzen der Batterien/Akkus auf die Polarität (+/-).

- Verwenden Sie den Artikel nicht, wenn er sichtbare Schäden aufweist. Versuchen Sie nicht selbst, den Artikel zu reparieren. Nehmen Sie keine Veränderungen am Artikel vor.
- Tauchen Sie den Artikel nicht in Wasser, schützen Sie ihn vor Feuchtigkeit.

Gefahr für Personen mit Epilepsie oder Verdacht auf Epilepsie

- Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (z.B. flackernde Lichter) zu epileptischen Anfällen führen. Solche Anfälle können mit verschiedenen Symptomen beginnen z.B. Schwindel, Veränderungen in der Seheistung, Augen- oder Gesichtszuckungen, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Personen, die ihr Bewusstsein verlieren, können sich durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen verletzen. Falls beim Spielen solch ein Symptom auftritt, müssen Sie das Spielen sofort beenden und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten Ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Batterien einlegen/wechseln

Wechseln Sie die Batterien, wenn der Ton nachlässt bzw. das Gerät nicht mehr richtig reagiert.

1. Drehen Sie die Schraube heraus (Abb. 2) und nehmen Sie den Batteriefachdeckel ab (Abb. 3).
2. Nehmen Sie ggf. die verbrauchten Batterien heraus und legen Sie die neuen ein (Abb. 4). Beachten Sie die korrekte Polarität (+/-).
3. Setzen Sie den Deckel wieder auf und drehen Sie die Schraube ein.

Montage

siehe Abb. 6 + 7

Gebrauch

Ein-/ausschalten

1. Um den Flipper einzuschalten, schieben Sie den Schalter auf der Unterseite auf **ON** (Abb. 5). Die LEDs im Spielfeld blinken 3x kurz auf.
2. Um das Spiel zu starten, drücken Sie dann die Taste **ON/OFF** unterm Display. Es ertönt ein kurzer Begrüßungston, im Display blinkt **HI** und dann **0000** für die Punktzahl.
3. Um das Spiel zu beenden, drücken Sie erneut die Taste **ON/OFF** unterm Display. Es ertönt eine kurze Melodie, die Anzeige erlischt, das Gerät ist in Standby.

Wenn Sie ca. 3 Minuten keine Taste drücken bzw. spielen, geht das Gerät automatisch in Standby.

4. Um den Flipper komplett auszuschalten, schieben Sie den Schalter auf der Unterseite auf **OFF**.

Um die Batterien zu schonen, schalten Sie den Flipper bei Nichtgebrauch immer komplett aus.

Spielen

Kugel freigeben

Für den Transport befindet sich die Kugel vorne links, hinter der roten Kugelsperre.

Um die Kugel freizugeben, ziehen Sie die Kugelsperre auf der Unterseite des Geräts nach unten (Abb. 1). Die Kugel rollt heraus.

Wenn Sie das Gerät wegräumen, sperren Sie die Kugel wieder hinter der Kugelsperre ein, damit sie nicht unkontrolliert herumrollt.

Spielen

1. Schalten Sie das Gerät ein und starten Sie das Spiel wie beschrieben. Im Display blinkt **HI** und dann der letzte Top Score (höchste Punktzahl) oder **0000**, wenn das Gerät gerade erst eingeschaltet wurde.

Die Kugel liegt links neben dem Katapult.

2. Ziehen Sie das Katapult so weit zurück, bis die Kugel davor rollt.

3. Lassen Sie das Katapult los.

Die Kugel wird nach oben auf das Spielfeld geschossen und sucht sich ihren Weg durch die Bumper und Flipper nach unten ins Aus.

4. Durch abgepasstes Drücken der Flipper-Knöpfe links und rechts am Gerät können Sie die Kugel aufhalten und wieder nach oben schießen.

Bei jeder Bumper-Berührung werden Punkte auf der Anzeige addiert.

Das Spiel ist beendet, sobald die Kugel ins Aus fällt.

Sie können sich nach jedem Spiel mit den Mitspielern abwechseln oder verabreden, dass z.B. jeder Spieler 3 oder 5 Spiele nacheinander hat und die Punkte addiert werden.

5. Bevor der nächste Spieler übernimmt, setzen Sie die Anzeige mit der Taste **DELETE NUMBERS** wieder auf **0000**.

Zum Schluss können Sie ermitteln, welches die höchste erreichte Punktzahl (Top Score) war.

6. Drücken Sie die Taste **TOP SCORE**, es ertönt eine Fanfare und die Höchstpunktzahl blinkt im Display.

Wenn Sie das Gerät komplett ausschalten, wird der Top Score gelöscht.

Reinigen

Wischen Sie das Gerät bei Bedarf mit einem leicht feuchten, weichen Tuch ab.

Entsorgen

Der Artikel, seine Verpackung und die mitgelieferten Batterien wurden aus wertvollen Materialien hergestellt, die wiederverwertet werden können. Dies verringert den Abfall und schont die Umwelt.

Entsorgen Sie die **Verpackung** sortenrein. Nutzen Sie dafür die örtlichen Möglichkeiten zum Sammeln von Papier, Pappe und Leichtverpackungen.

Geräte, Batterien und Akkus die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind, dürfen nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden! Sie sind gesetzlich dazu verpflichtet, Altgeräte getrennt vom Hausmüll zu entsorgen. Elektrogeräte enthalten gefährliche Stoffe.

Diese können bei unsachgemäßer Lagerung und Entsorgung der Umwelt und Gesundheit schaden. Informationen zu Sammelstellen, die Altgeräte kostenlos entgegennehmen, erhalten Sie bei Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung. Leere Batterien und Akkus müssen bei einer Sammelstelle Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung oder beim batterievertreibenden Fachhandel abgegeben werden. Kleben Sie bei Lithium-Batterien/Akkus die Kontakte vor dem Entsorgen ab.

Altgeräte aus privaten Haushalten können bei Sammelstellen der öffentlich-rechtlichen Entsorgungsträger oder bei von Tchibo im Sinne des ElektroG eingerichteten Rücknahmestellen unentgeltlich abgegeben werden. Rücknahmestellen in Ihrer Nähe finden Sie unter www.take-e-back.de. Weitere Informationen zur kostenlosen Rückgabe von Elektroartikeln finden Sie unter www.tchibo.de/entsorgung.

Technische Daten

Artikelnummer:	721 335
Modell:	JG610
Batterien:	3x R14P / 1,5 V (Zn/MnO ₂)
Umgebungstemperatur:	+10 bis +40 °C