

Pinball MAGICAL CIRCUS

INSTRUCCIONES INSTRUÇÕES

Guardar este manual de instrucciones para posibles consultas futuras.
Conservar as instruções para referência no futuro.

6+



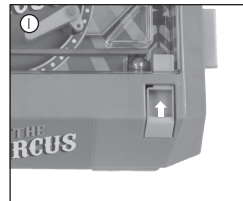
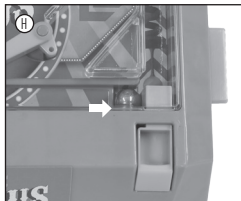
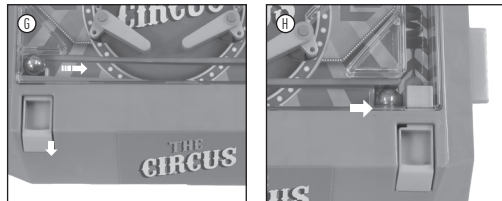
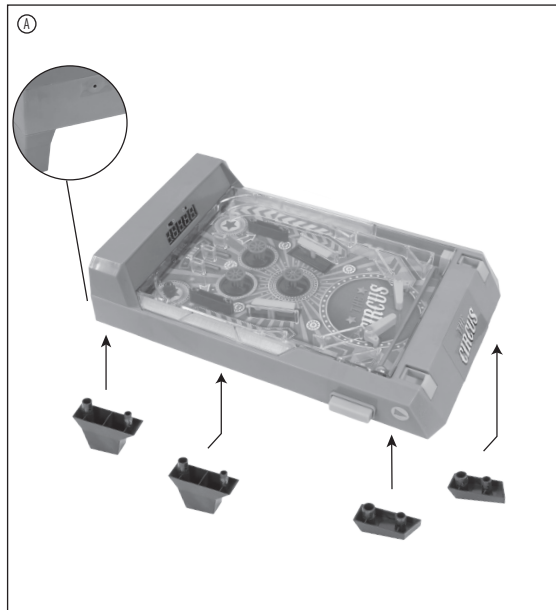
Ref.: GA2001

ES

LISTADO DE PIEZAS

- 1 mesa de pinball
- 4 patas

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

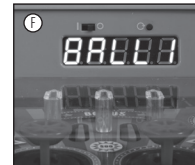
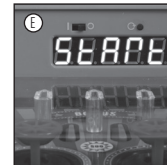
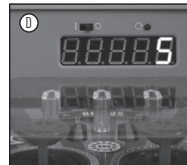
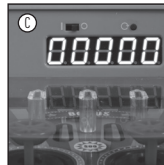
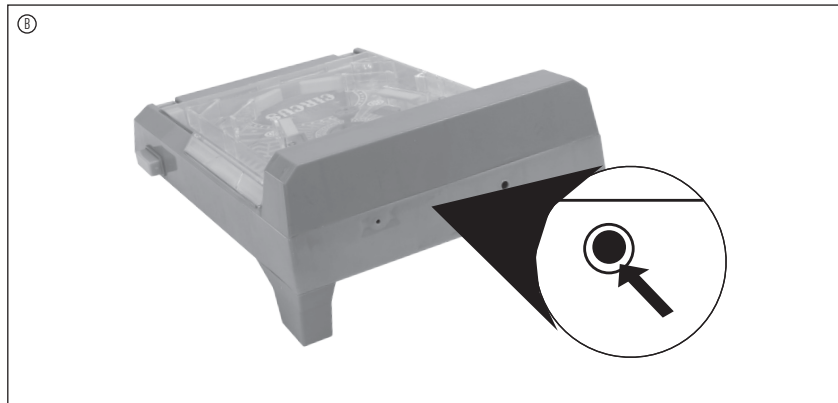


PT

LISTA DE PEÇAS

- 1 mesa de pinball
- 4 pernas

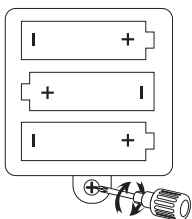
INSTRUÇÕES DE MONTAGEM



1. Coloca el juguete sobre una superficie lisa y estable.
2. Asegúrate de que el juguete está apagado.
3. Coloca las pilas (ver instrucciones).
4. Coloca las patas del juguete. Las patas más altas deben colocarse en la parte de atrás, y las más cortas en la parte delantera (ver imagen A).

COLOCACIÓN DE LAS PILAS

Pilas: 3 x AA 1,5 V (LR6) no incluidas.



Las pilas deben ser colocadas por un adulto. Apaga el juguete antes de poner las pilas. Afloja el tornillo con la ayuda de un destornillador de punta de estrella (no incluido) para abrir el compartimento de las pilas situado en la parte trasera del juguete. Coloca / sustituye las pilas en el compartimento dedicado a tal efecto y respetando el esquema de polaridad que se indica en la ilustración. Cierra el compartimento y atorníllalo de nuevo.

1. Coloque o brinquedo numa superfície lisa e estável.
2. Certifique-se de que o brinquedo está desligado.
3. Coloque as pilhas (ver instruções).
4. Coloque as pernas do brinquedo. As pernas mais altas devem colocar-se na parte de trás, e as mais curtas na parte da frente (ver imagem A).

COLOCAÇÃO DAS PILHAS

Pilhas: 3 x AA 1,5 V (LR6) não incluídas.

A colocação das pilhas deve ser feita por um adulto. Desligue o brinquedo antes de colocar as pilhas. Com uma chave de fendas (não incluída), remova o parafuso e abra a tampa das pilhas na parte de trás do brinquedo. Insira / substitua as pilhas na unidade, com a polaridade indicada no compartimento das pilhas. Volte a colocar a tampa do compartimento das pilhas com o parafuso e a chave de fendas.

INSTRUCCIONES IMPORTANTES RELACIONADAS CON LAS PILAS

No recargar pilas no recargables. Las pilas recargables solo han de ser cargadas bajo la supervisión de un adulto. Las pilas recargables han de ser retiradas del juguete antes de ser cargadas. No han de mezclarse diferentes tipos de pilas, o pilas nuevas y usadas. Las pilas han de ser insertadas con la polaridad correcta. Las pilas agotadas han de ser retiradas del juguete. Los bornes de alimentación no han de ser cortocircuitados.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Enciende el interruptor, que está situado encima del marcador (ver imagen C). Cuando empiece a sonar la música, el último récord de puntuación empezará a parpadear.
- Si la bola de acero está en su compartimento (ver imagen G), libérala usando el tirador.
- La bola rodará hasta la zona de espera, al lado del tirador derecho (ver imagen H). La bola siempre debe estar en esa posición antes de empezar una partida.
- Pulsa el botón de reinicio (🔄) (ver imagen C). El marcador comenzará una cuenta atrás de 5 segundos (ver imágenes D y E).
- Los sensores automáticos detectarán la bola en la zona de espera e indicarán «Ball 1» en el marcador (ver imagen F).
- Coloca la bola en la zona de lanzamiento con la ayuda del tirador derecho para que la bola caiga en la ranura que está justo delante del tirador. Suelta el tirador para lanzar la bola (ver imágenes H e I).
- Para controlar las palancas, pulsa los botones situados en los laterales del juguete (ver imagen J).

CÓMO JUGAR

- Los jugadores deben acumular el mayor número de puntos posible en tres tiradas consecutivas. Para acumular puntos, golpea la bola contra las 2 ranuras superiores (30 puntos), los dos bumpers redondos de arriba (30 puntos), el bumper redondo de abajo (10 puntos) y los dos bumpers laterales (20 puntos). No hay límite de tiempo.
- La partida termina cuando la bola de la tercera tirada cae por el orificio central y rueda sobre el área de los sensores.
- Para comenzar un nuevo juego, pulsa el botón de reinicio (🔄) (ver diagrama C).
- Si por algún motivo quieres resetear la puntuación máxima para llevarla de nuevo a cero, utiliza la punta de un clip para pulsar el botón de «reset» situado en la parte trasera del juguete (ver imagen B).
- El juego se apagará automáticamente si no se realiza ninguna acción en 2 minutos.

RESOLUCIÓN DE INCIDENCIAS

- En caso de que la bola de acero se atasque en cualquier posición, da un ligero empujón o una sacudida a la máquina para desalojarla. Este truco también sirve para cuando la bola se atasca en alguna de las zonas del parachoques.
- En caso de que el juguete empiece a funcionar más lentamente, mal o que los marcadores empiecen a fallar, sustituye las pilas por otras nuevas.

ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA: No conviene para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas. Bola pequeña. Peligro de atragantamiento.

Advertencias: Los colores y contenidos pueden ser diferentes de los ilustrados. Retire el envoltorio, bolsas, bridas antes de dar este juguete a un niño. Utilizar bajo la supervisión de un adulto. El montaje debe ser realizado por un adulto. Limpiar con un paño seco.

IMPACTO MEDIOAMBIENTAL

Quando sea el momento de desechar el producto, por favor considere el impacto medioambiental y llévelo a un punto adecuado para reciclar. Los plásticos y metales utilizados en la construcción de este aparato pueden ser separados para permitir su reciclaje. Pregunte a su centro más cercano para más detalles. Todos nosotros podemos participar en la protección del medio ambiente.



INSTRUÇÕES IMPORTANTES DAS PILHAS

As pilhas não recarregáveis não podem ser recarregadas. As pilhas recarregáveis só deverão ser recarregadas sob a supervisão de um adulto. As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas. Não misture pilhas novas com pilhas usadas. Não misture pilhas alcalinas com pilhas normais (zinco-carbono), ou recarregáveis (níquel-cádmio). As pilhas destinam-se a ser introduzidas com a polaridade correcta. As pilhas gastas devem ser removidas do brinquedo. Não coloque os terminais em curto-circuito.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- Ligue o interruptor, que está situado na cima do painel de pontuação (ver imagem C). Quando a música começar a tocar, a última melhor pontuação começará a piscar.
- Se a esfera de aço está no seu compartimento (ver imagem G), liberte-a utilizando o lançador.
- A esfera rolará até à zona de espera, ao lado do lançador direito (ver imagem H). A esfera deve estar sempre nessa posição antes de iniciar o jogo.
- Pressione o botão de reinício (🔄) (ver imagem C). O marcador começará uma contagem decrescente de 5 segundos (ver imagens D e E).
- Os sensores automáticos detetarão a esfera na zona de espera e indicarão «Ball 1» no marcador (ver imagem F).
- Coloque a esfera na zona de lançamento com a ajuda do lançador direito para que a esfera caia na ranhura situada mesmo em frente do lançador. Solte o lançador para lançar a esfera (ver imagens H e I).
- Para controlar as alavancas, pressione os botões situados nos laterais do brinquedo (ver imagem J).

COMO JOGAR

- Os jogadores devem acumular o maior número de pontos possível em três lances consecutivos. Para acumular pontos, bata a esfera contra as 2 ranhuras superiores (30 pontos), os 2 bumpers redondos superiores (30 pontos), no bumper redondo inferior (10 pontos) e nos 2 bumpers laterais (20 pontos). Não existe limite de tempo.
- O jogo termina quando a esfera do terceiro lance cair pelo orifício central e rolar pela área dos sensores.
- Para começar um novo jogo, pressione o botão de reinício (🔄) (ver diagrama C).
- Se por algum motivo quiser limpar a pontuação máxima para a levar novamente ao zero, utilize a ponta de um clipe para pressionar o botão de «reset» situado na parte de trás do brinquedo (ver imagem B).
- O jogo desligar-se-á automaticamente se estiver inativo durante 2 minutos.

SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- Se a esfera de aço ficar presa em qualquer posição, empurre levemente ou dê um abanão à máquina para deslocar a esfera. Este truque também funciona quando a esfera fica presa nalguma das zonas do para-choque.
- Se o brinquedo começar a funcionar mal, mais devagar ou se os marcadores começarem a falhar, substitua as pilhas por outras novas.

ADVERTÊNCIAS DE SEGURANÇA

ATENÇÃO: Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Pequena bola. Risco de engasgamento.

Atenção: As cores e os conteúdos podem diferir das imagens apresentadas. Remova a embalagem, bolsas, braçadeiras e fios antes de dar o brinquedo à criança. Utilizar sob a supervisão de um adulto. A montagem deve ser feita por uma pessoa adulta. Limpar com um pano seco.

PROTEÇÃO DO MEIO AMBIENTE

Quando for necessário eliminar o produto, por favor considere o impacto ambiental e leve-o a um ecoponto adequado para reciclar. Os plásticos e metais utilizados na construção deste equipamento podem ser separados para permitir a sua reciclagem. Pergunte no centro de reciclagem que lhe está mais próximo, para mais detalhes. Todos nós podemos participar na protecção do meio ambiente.

