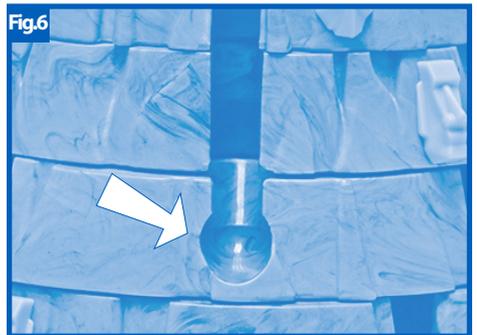
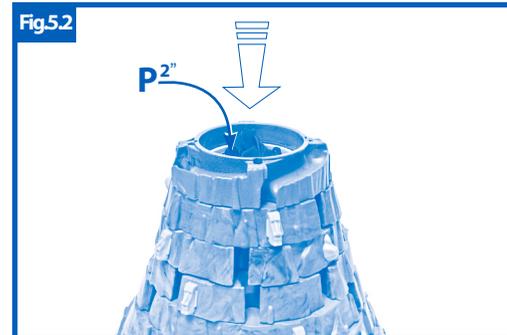
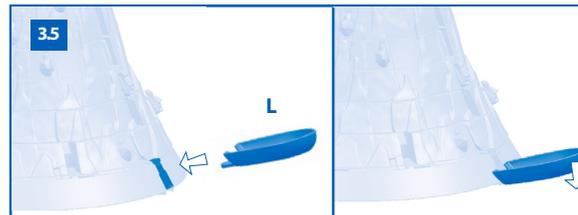
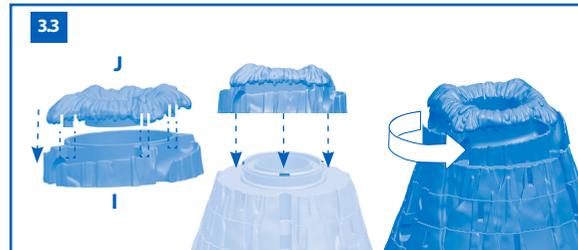
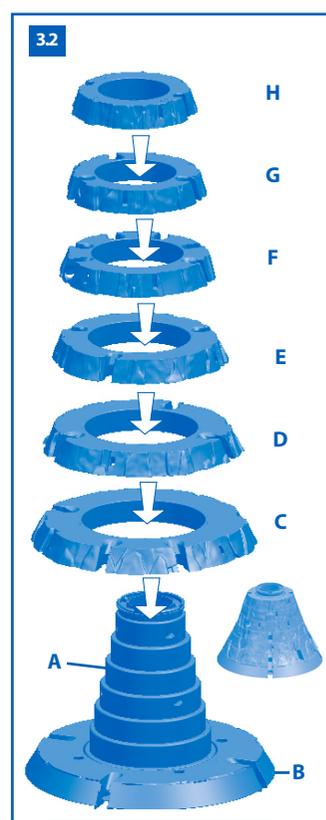
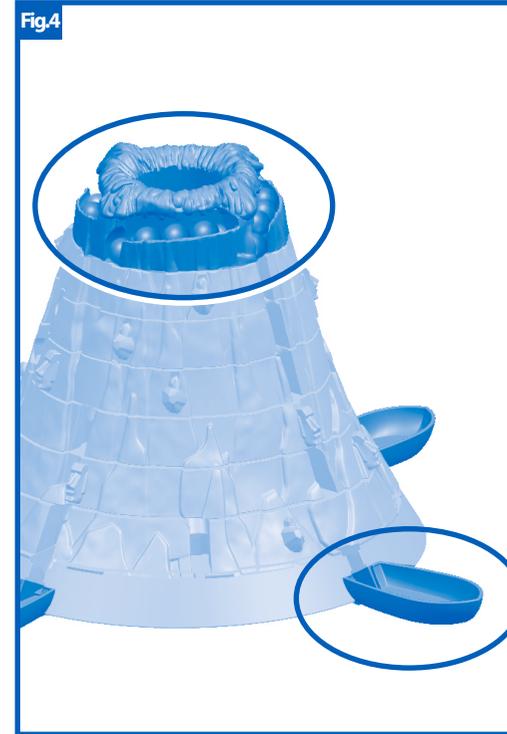
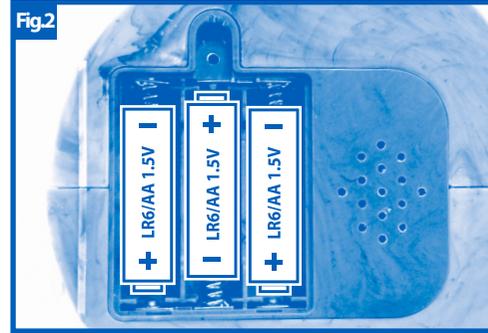




96738IM-V16

MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE INSTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUÇÕES

VOLCÁN AVENTURA VULCANO AVVENTURA AVENTURA NO VULCÃO



Made in China

3x LR6 (AA)



1.5V

IMC. TOYS, S.A. • Pare Llaurador, 172 • 08224 Terrassa (Barcelona) SPAIN
Tel. 0034 937 888 992 • Fax 0034 937 332 833 • e-mail: info@imc.es • www.imctoys.com

ITEM 096738IM • EAN: 8421134096738 • 190418

INSTRUCCIONES DE USO Y FUNCIONAMIENTO

Los juguetes de IMC TOYS siguen estrictos controles en su producción para garantizar el disfrute y la seguridad de los niños. Son de fácil uso y funcionamiento. Estamos seguros que les proporcionarán grandes momentos de entretenimiento. Le agradecemos la adquisición y la confianza depositada en uno de nuestros productos. Para ver nuestro extenso catálogo de productos, le invitamos a que visite nuestra página web en **www.imctoys.com**

¡INFORMACIÓN IMPORTANTE!

NOTA PARA ADULTOS

Para 2 a 4 jugadores. Edad de juego recomendada a partir de 6 años.

Retire todos los plásticos, alambres y cualquier objeto que esté destinado a sujetar el producto durante su transporte antes de entregárselo a los niños.

Para un correcto ensamblado y uso del producto durante el juego es necesaria y recomendada la supervisión de un adulto. Retire todos los plásticos, alambres y cualquier objeto que esté destinado a sujetar el producto durante su transporte antes de entregárselo a los niños.

FUNCIONAMIENTO CON PILAS
Sustitución y colocación
Este producto precisa de 3 pilas LR6 (AA) de 1,5V alcalinas (no incluidas).

Retire el tornillo de seguridad de la tapa del compartimento de pilas (O) situado en la parte posterior del producto (ver fig. 1). Coloque las pilas siguiendo el gráfico de polaridad indicado (ver fig. 2). Ponga la tapa y atorníllela de nuevo para la seguridad de sus hijos.

¡Recuerde! La sustitución o manipulación de las pilas deberá ser realizada siempre bajo la supervisión de un adulto.

ENSAMBLADO DEL PRODUCTO

Para el correcto ensamblado del producto, siga la secuencia de imágenes incluidas (ver fig. 3).

OBJETIVO DEL JUEGO

"La explosión se acerca... ¡El Volcán Aventura ha despertado! ¿Serás capaz de recuperar el máximo de gemas antes de que el volcán erupcione? ¡Demuestra que eres el explorador más valiente y consigue más gemas que tus rivales!"

Opciones de juego:

Modo fácil: El jugador que tenga más gemas (de cualquier color) en su barca después que el volcán erupcione, gana.

Modo difícil: El jugador que tenga más gemas en su barca de su color después que el volcán erupcione, gana.

Dinámica de juego: Se coloca el volcán en el centro de la mesa y cada jugador escogerá un color de barca (L) y gemas (K). Seguidamente, cada jugador escogerá una de las posiciones iniciales y colocará las 4 gemas y la barca del color escogido en su ubicación inicial (ver fig. 4). El producto incluye una gema extra de cada color como recambio en caso de pérdida.

Comienza el juego:

Para empezar a jugar, se debe colocar la lava del volcán en el interior de este y presionar el botón ubicado en el interior del volcán (P) (ver fig.5, 5.2) durante 2 segundos. Si se ha hecho correctamente, una música tribal comenzará a sonar indicando que la partida ha comenzado. Empieza el primer turno el jugador que el grupo en juego haya escogido, por ejemplo el de menor edad. El jugador en juego debe intentar hacer caer a su barca la mayor cantidad de gemas de su color o de cualquier otro color según modo de juego escogido.

Para ello, debe girar libremente a derecha o izquierda los discos que conforman el volcán (piezas B,C,D,E,F,G,H) hasta que el volcán emita un sonido de explosión y se ilumine el cráter, que indican cambio de turno al siguiente jugador (en sentido horario respecto al jugador inicial). El juego consta de 12 turnos/explosiones en total, tras los cuales el volcán entrará en erupción y la partida habrá finalizado. El jugador que tenga más gemas en su barca tras la erupción será el ganador.

A tener en cuenta durante las partidas: Los discos se pueden mover libremente tanto para beneficio propio, como para perjudicar al resto de jugadores.

En el caso de que una gema caiga por una de las trampas del volcán (ver fig.6), quedará eliminada del juego y no podrá volverse a colocar en el mismo durante la partida en juego.

La música tribal irá acelerando para indicar a los jugadores que la erupción está cerca.

En el modo difícil, cada gema caída de un color distinto al de la barca no contará en el recuento final de gemas.

No es posible pausar la partida durante el juego. Si esta se detiene presionando el botón (P) ubicado en el interior del volcán (ver fig.5), se deberá volver a empezar una nueva partida. Para ello presione de nuevo el botón ubicado en el interior del volcán durante 2 segundos.

MODO DE AHORRO DE ENERGÍA

El producto dispone de un sistema de ahorro de energía y auto apagado. 5 minutos después de finalizada una partida este se activará. Presione el botón (P) para activarlo de nuevo. (Ver fig. 5). Es recomendable retirar las pilas del producto una vez finalizado el juego y evitar daños en el producto en caso de un no uso prolongado.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si el nivel de luces y sonidos es inferior al habitual, es indicativo de agotamiento de las pilas, y estas deberán ser sustituidas. En caso de bloqueo verifique que la tela a modo de lava no bloquea el sistema de expulsión. Para resetear el producto, retire las pilas del compartimento de pilas y vuévalas a colocar.

Limpieza:

El producto únicamente es lavable superficialmente a mano. Recuerde que, en su interior, existen mecanismos y circuitos electrónicos que se dañan al contacto con el agua. Use un paño ligeramente humedecido con agua o espuma seca si es necesario, séquelo seguidamente con un paño seco o dejarlo secar en el interior sin exponer al sol o a fuentes directas de calor. No use detergentes o disolventes.

No lo utilice hasta su completo secado. En el caso de que se mojara la caja electrónica, apáguelo y extraiga las pilas inmediatamente. Seque el compartimento de pilas con un trapo seco. Deje destapado el compartimento de pilas hasta que esté completamente seco, puede acelerar esta operación ayudándose de un secador de mano. No intente utilizar el equipo hasta que éste no esté completamente seco.

RECOMENDACIONES PARA UN USO RESPONSABLE Y PARA LA PROTECCIÓN MEDIOAMBIENTAL

Deposita los embalajes de transporte, cartón, plásticos, etc., en los contenedores de reciclaje de tu localidad.

Utiliza pilas recargables siempre que puedas. Recuerda desconectar el juguete si has terminado de jugar y retira las pilas del juguete si no lo vas a usar por un largo periodo de tiempo.

Si el juguete todavía funciona y ya no lo quieres, no lo tires. Recuerda que otras personas pueden seguir disfrutando de él, busca entidades y/o asociaciones que puedan hacérselo llegar. No debe tirar el producto a un contenedor de

basura de casa cuando ya no le sea de utilidad. Debe llevarlo a un punto de reciclaje de dispositivos eléctricos y electrónicos. Consulte el símbolo inscrito en el producto, el manual de usuario o el embalaje para más información. Los materiales son, según el mercado, reciclables. Si recicla el material o encuentra forma de reutilizar los dispositivos viejos, contribuye de forma importante a la protección del medio ambiente.

Por favor, consulte con el centro de reciclaje o con las autoridades locales más cercanos.

SEGURIDAD

¡ADVERTENCIAS!

- Advertencia. No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene pequeñas piezas susceptibles de ser ingeridas. Peligro de asfixia.
- Advertencia. No conveniente para niños menores de 3 años por contener bola pequeña.
- Por favor, guarde el embalaje para futuras referencias, ya que contiene información muy importante.
- La empresa se reserva el derecho a que el producto pueda diferir de la ilustración por mejoras técnicas.
- Este producto requiere 3 pilas LR6 (AA) de 1,5 V. (No incluidas).

- Las pilas o acumuladores deben ser colocados respetando la polaridad indicada en el gráfico.
- Las pilas o acumuladores usados deberán ser retirados del juguete, podrían causar averías.
- No mezclar pilas viejas con pilas nuevas.
- No mezclar diferentes tipos de pilas.
- Sólo deben utilizarse pilas del tipo recomendado por el fabricante o equivalentes.
- Las pilas no recargables, no deben ser recargadas.
- Los bornes de las pilas no deben ser cortocircuitados.
- La sustitución o manipulación de las pilas, deberá ser realizada siempre bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las pilas del compartimento, cuando no vaya a utilizar la unidad por un periodo largo de tiempo.

- Por favor, sea respetuoso con el medio ambiente, y deposite las pilas gastadas en los contenedores para tal fin.
- Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de ser cargadas.
- Las pilas recargables sólo deben ser cargadas bajo la supervisión de un adulto.

- Para un mejor funcionamiento recomendamos el uso de pilas alcalinas.
- Lea las instrucciones antes de usar, sígalas y guárdelas como referencia.
- En un entorno con interferencias de radio frecuencia, la muestra puede funcionar incorrectamente y su funcionamiento volverá a ser normal cuando se elimine la interferencia.

- En caso de descarga electrostática, puede provocarse un mal funcionamiento de la muestra y por tanto el usuario deberá reiniciarla. (Extraiga las pilas y colóquelas de nuevo).

- Si se producen transitorios, la muestra funcionará mal y el usuario deberá reiniciarla. (extraiga las pilas y colóquelas de nuevo).

- Quitar todos los elementos destinados a la sujeción y protección del producto durante el transporte antes de dárselo a los niños (plásticos, etiquetas, alambres, etc.).

ISTRUZIONI DI USO E FUNZIONAMENTO

I prodotti di IMC TOYS sono sottoposti a rigidi controlli di produzione per garantirne un utilizzo sicuro e divertente da parte dei bambini. L'utilizzo e funzionamento sono molto semplici. Siamo certi che i vostri bambini si divertiranno. Grazie per aver acquistato uno dei nostri prodotti.

Per consultare il nostro ampio catalogo di prodotti, visitate il nostro sito Web all'indirizzo **www.imctoys.com**.

INFORMAZIONI IMPORTANTI

NOTE PER GLI ADULTI

Per 2 o 4 giocatori. Età consigliata per il gioco 6 anni. Prima di consegnare questo prodotto ai bambini, rimuovere tutti gli elementi in plastica, i cavi e gli oggetti utilizzati per fissare il prodotto durante il trasporto.

Per un corretto montaggio e uso del prodotto durante il gioco è necessaria e raccomandata la supervisione di un adulto.

Non utilizzare sfere diverse da quelle fornite con il prodotto da parte del produttore, l'uso si altre sfere o altri proiettili può causare danni a persone e cose e danneggiare il prodotto.

FUNZIONAMENTO CON BATTERIE

Sostituzione e installazione

Questo prodotto richiede 3 pile LR6 (AA) da 1,5 V alcaline (non incluse).

Rimuovere la vite di sicurezza dal coperchio del vano delle pile (O) situato nella parte posteriore del lanciatore prodotto (vedi Fig. 1).Posizionare la pila secondo la polarità indicata (vedi fig. 2). Posizionare nuovamente coperchio e vite per la sicurezza dei propri ragazzi.
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo.
- Non mischiare pile vecchie con pile nuove.
- Non mischiare vari tipi di pile.
- Usare solo pile del tipo raccomandato dal fabbricante o equivalenti.

Attenzione! La sostituzione o la gestione delle batterie devono essere effettuate sempre sotto la supervisione di un adulto.

ASSEMBLAGGIO DEL PRODOTTO

Per il corretto montaggio del prodotto, seguire la sequenza di immagini. Fig. 3.

SCOPO DEL GIOCO

"Sta per esplodere...! Il Vulcano Aventura si è svegliato! Riuscirai a recuperare il maggior numero di gemme prima che il vulcano erutti? Dimostrati di essere l'esploratore più coraggioso e conquista più gemme dei tuoi rivali!"

Opzioni di gioco:

Modalità facile: vince il giocatore che possiede più gemme (di qualsiasi colore) sulla barca dopo l'eruzione del vulcano.

Modalità difficile: vince il giocatore che possiede più gemme del suo colore sulla barca dopo l'eruzione del vulcano.

Dinamiche di gioco: collocare il vulcano al centro del tavolo; ogni giocatore sceglie un colore di barca (L) e di gemme (K). In seguito, ogni giocatore sceglie una delle posizioni iniziali e colloca le 4 gemme e la barca del colore scelto nella sua posizione iniziale (vedere fig. 4). Il prodotto include una gemma extra di ogni colore in sostituzione in caso di perdita.

Inizio del gioco:

Per iniziare il gioco, collocare la lava del vulcano all'interno del vulcano e premere il tasto situato all'interno dello stesso (P) (vedere fig. 5.1, 5.2) per 2 secondi. Se l'operazione è stata effettuata correttamente, si sentirà una musica tribale che indica che la partita è cominciata. Il primo turno spetta al giocatore scelto dal gruppo in gioco, per esempio il giocatore più giovane. Durante il suo turno, il giocatore in gioco deve cercare di far cadere nella sua barca il maggior numero di gemme del suo colore o di tutti i colori, in base alla modalità di gioco selezionata. Per farlo, deve girare liberamente a destra o a sinistra i dischi che formano il vulcano (pezzi B,C,D,E,F,G,H) fino a quando il vulcano emetterà un suono di esplosione e il cratere si illuminerà, indicando che il turno passa

al giocatore successivo (in senso orario rispetto al giocatore iniziale).

La partita è formata da 12 turni/esplosioni totali, dopo i quali il vulcano erutterà ponendo fine alla partita. Il giocatore con più gemme nella barca dopo l'eruzione sarà il vincitore.

Da tenere in considerazione durante le partite:

I dischi possono essere mossi liberamente sia a proprio vantaggio sia per danneggiare il resto dei giocatori.

Nel caso in cui una gemma cada attraverso una delle trappole del vulcano (vedere fig.6), sarà eliminata dal gioco e non potrà essere ricollocata durante la partita in gioco.

La musica tribale continuerà ad accelerare per indicare ai giocatori che l'eruzione è vicina.

Nella modalità difficile, ogni gemma caduta di un colore diverso nella barca non conterà per il conteggio finale delle gemme.

Non è possibile mettere in pausa la partita durante il gioco. Se si spegne il vulcano premendo il tasto (P) ubicato all'interno dello stesso (vedere fig. 5), sarà necessario cominciare una nuova partita. Per farlo, premere di nuovo il tasto situato all'interno del vulcano per 2 secondi.

MODALITÀ DI RISPARMIO ENERGETICO

Il prodotto è dotato di un sistema di risparmio energetico e spegnimento automatico. Si attiverà trascorsi 5 minuti dalla fine della partita. Premere il tasto (P) per riattivarlo (vedere fig. 5). Si consiglia di rimuovere le pile dal prodotto una volta terminato il gioco ed evitare danni al prodotto in caso di inutilizzo prolungato.

SOLUZIONE DEI PROBLEMI

Se il livello di luci e suoni è inferiore al solito, significa che le pile si stanno esaurendo e che devono essere sostituite. In caso di blocco, verificare che la tela-lava non blocchi il sistema di espulsione. Per resettare il prodotto, rimuovere le pile dal vano pile e collocarle di nuovo.

Pulizia:

Pulire la superficie del prodotto solo a mano. Ricordate che vi sono meccanismi e circuiti elettronici all'interno che potrebbero essere danneggiati se entrano in contatto con l'acqua. Utilizzare un panno inumidito con acqua o schiuma a secco, se necessario, poi asciugare immediatamente con un panno asciutto o lasciare asciugare all'interno, senza esposizione ai raggi del sole o fonti di calore. Non utilizzare detergenti o solventi.

Non utilizzare il giocattolo fino a quando non è completamente asciutto. Se i meccanismi si inumidiscono, spegnerlo e rimuovere immediatamente le batterie. Asciugare il comparto delle batterie con un panno asciutto. Lasciare aperto il comparto delle batterie fino a quando non è completamente asciutto. Se si desidera, utilizzare un asciugacapelli per velocizzare la procedura. Non cercare di utilizzare l'unità fino a quando non è completamente asciutta.

Ruotando le sfere a terra, queste possono catturare sporcizia e detriti con adesione di peli e fili che possono bloccare e danneggiare il lanciatore se vi cadono all'interno. Se questo accade, pulirlo semplicemente passando la mano o con un panno sulle sfere prima di rimetterle nell'erogatore.

RACCOMANDAZIONI PER UN USO RESPONSABILE E PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE

Smaltisci il sacchetto usato per il trasporto, il cartone, la plastica e altri rifiuti negli appositi contenitori per il riciclaggio.

Se puoi, usa pile ricaricabili.

Quando smetti di usarlo, spegni il gioco o se pensi di non utilizzarlo per molto tempo toglì le pile. Se sei stanco del tuo giocattolo, e se funziona ancora, non buttarlo via. Ricordati che altri bambini potrebbero ancora giocarci, quindi cerca qualche ente o associazione che lo raccolga e lo regali a chi

è meno fortunato di te.

Non smaltire il prodotto come normale rifiuto domestico. Portarlo presso un punto di raccolta per il riciclaggio di dispositivi elettrici ed elettronici. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale dell'utente o la confezione.

In base al contrassegno che li distingue, i materiali sono riciclabili. Riciclare o trovare modi alternativi di utilizzare i dispositivi vecchi contribuisce in modo considerevole alla salvaguardia dell'ambiente. Si invita a richiedere informazioni presso il centro di smaltimento rifiuti autorizzato o presso le autorità locali.

SICUREZZA

AVVERTENZE!

- Avvertenza. Non raccomandato per bambini di meno di 36 mesi. Contiene pezzi piccoli che potrebbero essere ingeriti. Pericolo di soffocamento.
- Avvertenza. Non adatto a bambini inferiori ai 3 anni in quanto contiene piccola sfera.
- Non usare proiettili (sfere) diversi da quelli previste dal costruttore e inclusi nel prodotto. Si potrebbero provocarelesioni alle persone, e danni al prodotto stesso.
- Per favore, conservare la confezione per future referenze, visto che contiene informazioni molto importanti.

- La ditta si riserva il diritto di poter far differire il prodotto dall'illustrazione per migliorie tecniche.
- Questo prodotto richiede 3 pile del tipo LR6 (AA)1,5 V (non incluse).

- Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità.

- Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo.

- Non mischiare pile vecchie con pile nuove.

- Non mischiare vari tipi di pile.

- Usare solo pile del tipo raccomandato dal fabbricante o equivalenti.

- Le pile non ricaricabili, non devono essere ricaricate.

- I morsietti di alimentazione non devono essere cortocircuitati.

- La sostituzione e la manipolazione delle pile dovranno essere realizzate sempre sotto la sorveglianza di un adulto.

- Togliere le pile dal compartimento, se si pensa di non usare l'unità per un lungo periodo.

- Vi preghiamo di rispettare l'ambiente e di gettare le pile consumate negli appositi contenitori.

- Le pile ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di venire caricate.

- Le pile ricaricabili devono essere caricate solo in presenza di un adulto.

- Per un funzionamento ottimale si raccomanda l'uso di pile alcaline.

- Legga le istruzioni prima dell'uso, le segua e le conservi per futuri riferimenti.

- In ambienti con interferenze da radiofrequenze, potrebbero verificarsi malfunzionamenti. Dopo l'eliminazione dell'interferenza, riprenderà il normale funzionamento.

- In caso di cariche elettrostatiche, il campione può funzionare in modo anomalo e può essere necessario il ripristino da parte dell'utente. (estrarre e reinserire le pile).

- In caso di temporanee interferenze il campione può funzionare in modo anomalo e può essere necessario il ripristino da parte dell'utente. (estrarre e reinserire le pile).

- Togliere tutti i componenti usati per fissare e proteggere il prodotto durante il trasporto prima di darlo ai bambini (componenti di plastica, etichette, fili metallici, ecc.).

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO E OPERAÇÃO

Os produtos IMC TOYS passam por rigorosos controlos de produção para garantir a diversidade e a segurança dos seus filhos. São fáceis de utilizar e de operar. Estamos certos de que irão proporcionar muita diversão às suas crianças. Obrigado por adquirir um dos nossos produtos.

Para ver o nosso vasto catálogo de produtos, visite a nossa página web em **www.imctoys.com**.

INFORMAÇÃO IMPORTANTE

NOTA PARA ADULTOS

Para 2 ou 4 jogadores. Idade recomendada a partir de 6 anos.

Antes de entregar o brinquedo às crianças, retire todos os plásticos, fios e qualquer objeto concebido para o fixar durante o transporte.

Para uma montagem e utilização corretas do produto durante o jogo, é necessária e recomendada a supervisão de um adulto.

Não use outras bolas a não ser as fornecidas pelo fabricante com o produto, dado que a utilização de outras ou projéteis poderá causar danos a pessoas e bens e danificar o produto.

FUNCIONAMENTO COM PILHAS

Sustituição e instalação

Este produto necessita de 3 pilhas LR6 (AA) 1,5 V alcalinas (não incluídas).

Retire o parafuso de segurança da tampa do compartimento das pilhas (O) situado na parte de trás do lançador produto (consultar a fig. 1). Coloque as pilhas de acordo com os gráficos de polaridade indicados (ver fig. 2). Feche a tampa e aperte o parafuso para a segurança dos seus filhos.

Aviso! A substituição e o manuseamento das pilhas deve sempre ser realizado sob a supervisão de um adulto.

MONTAGEM DO PRODUTO

Para a montagem correta do produto, siga a sequência de imagens. Fig. 3.

OBJETIVO DO JOGO

"A explosão aproxima-se... O Vulcão Aventura despertou! Serás capaz de recuperar o máximo de pedras preciosas antes de o vulcão entrar em erupção? Prova que és o explorador mais corajoso e consegue mais pedras preciosas do que os teus adversários!"

Opções de jogo:

Modo fácil: O jogador que obtenha mais pedras preciosas (de qualquer cor) no seu barco depois da erupção do vulcão, ganha.

Modo difícil: O jogador que obter mais pedras preciosas no barco da sua cor depois da erupção do vulcão, ganha.

Dinâmica de jogo: O vulcão é colocado no centro da mesa e cada jogador escolhe uma cor do barco (L) e pedras preciosas (K). Seguidamente, cada jogador escolherá uma das posições iniciais e colocará as 4 pedras preciosas no barco da cor escolhida na sua localização inicial (ver fig. 4). O produto inclui uma pedra preciosa extra de cada cor em caso de perda.

Começa o jogo:

Para começar o jogo, deve colocar-se a lava do vulcão no seu interior e pressionar o botão localizado no interior do vulcão (P) (ver fig. 5.1, 5.2) durante 2 segundos. Se tal tiver sido feito corretamente, começará a ouvir uma música tribal, indicando que indica que o jogo começou. Começa com a primeira vez o jogador que o grupo tiver escolhido, por exemplo, o mais novo. O jogador deve tentar fazer cair no seu barco a maior quantidade de pedras preciosas de sua cor ou peça alternativa ao jogo de modo determinado. Para tal, deve rodar livremente para a esquerda ou para a direita os discos que formam o vulcão (peças B,C,D,E,F,G,H) até que o vulcão emita um som de explosão e a cratera se ilumine, indicando a mudança de vez para

o jogador seguinte (no sentido dos ponteiros do relógio relativamente ao primeiro jogador).

O jogo consta de 12 vezes/explosões no total, depois das quais o vulcão entrará em erupção e a partida será concluída. O jogador que tiver mais pedras no seu barco após a erupção será o vencedor.

A ter em conta durante as partidas:

Os discos podem ser movidos livremente, quer para benefício próprio quer para prejudicar os outros jogadores.

No caso de uma pedra preciosa cair por uma das armadilhas do vulcão (ver fig.6), ficará fora de jogo e não poderá voltar a ser colocada no mesmo durante a partida em jogo.

A música tribal irá acelerando para indicar aos jogadores que a erupção está próxima.

No modo difícil, cada pedra preciosa caída de um cor diferente da cor do barco não contará na sua contagem final.

Não é possível colocar a partida em pausa durante o jogo. Se a partida parar pressionando o botão (P) localizado no interior do vulcão (ver fig. 5), a partida deverá ser reiniciada. Para tal, pressionar novamente o botão localizado no interior do vulcão durante 2 segundos.

MODO DE POUPANÇA DE ENERGIA

O produto dispõe de um sistema de poupança de energia e desligamento automático. 5 minutos depois de terminada uma partida, este será ativado. Pressionar o botão (P) para o ativar novamente (ver fig. 5). É aconselhável retirar as pilhas do produto após a conclusão do jogo para evitar danos ao produto, em caso de não utilização prolongada.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Se a intensidade das luzes ou do som diminuir, tal indica que as pilhas estão gastas, devendo ser substituídas. Em caso de bloqueio, verificar se a lava não está a bloquear o sistema de expulsão. Para reiniciar o produto, retirar as pilhas do respetivo compartimento e voltar a colocá-las.

Limpieza:

Limpar apenas a superfície do produto à mão. Recordar que existem mecanismos e circuitos eletrónicos dentro que podem ser danificados quando em contacto com água. Utilizar um pano levemente humedecido com água ou espuma, se necessário e secar imediatamente com um pano seco ou deixar secar no interior, sem expor à luz solar ou fontes de calor. Não utilizar detergentes ou solventes.

Não utilizar até estar totalmente seco. Se o equipamento se molhar, desligar e remover as pilhas imediatamente. Secar o compartimento das pilhas com um pano seco. Deixar aberto do compartimento das pilhas até que esteja completamente seco. Se quiser, usar um secador de cabelo para acelerar este processo. Não tentar utilizar a unidade até estar totalmente seca.

Ao rodar as bolas pelo chão, estas podem apanhar sujidade e aderir a restos de pelos e fios que podem bloquear e danificar o lançador se estes caírem no seu interior. Se tal ocorrer, poderá limpá-lo simplesmente passando a mão ou um pano pelas bolas antes de as introduzir de novo no dispensador.

RECOMENDAÇÕES DE UTILIZAÇÃO RESPONSÁVEL E DE PROTEÇÃO DO AMBIENTE

Colocar as embalagens de transporte, cartão, plástico, etc., nos contentores de reciclagem no seu bairro.

Utilizar pilhas recarregáveis sempre que possível. Recordar desligar o brinquedo se tiver terminado de brincar com ele e retirá-las pilhas se não for utilizar durante um período de tempo considerável. Se não quiser mais o brinquedo e ele ainda funcio-

nar, não deite fora. Lembre-se que outras pessoas podem aproveitá-lo; procure entidades e ou associações a quem o oferecer.

No final do tempo de vida, o produto não deve ser tratado como o lixo doméstico normal. Deverá ser entregue num ponto de recolha para reciclagem de dispositivos elétricos e eletrónicos. Consulte o símbolo no produto, no manual do utilizador ou na embalagem para mais informações.

Os materiais são recicláveis, de acordo com as suas marcações. Se reciclar o material ou encontrar outras formas de utilização dos aparelhos antigos, realizará uma contribuição considerável para a proteção do meio ambiente. Por favor, consulte o centro de reciclagem mais próximo ou autoridades locais.

SEGURANÇA

AVISOS!</