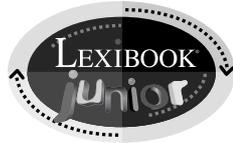


Ziota

Mode d'emploi

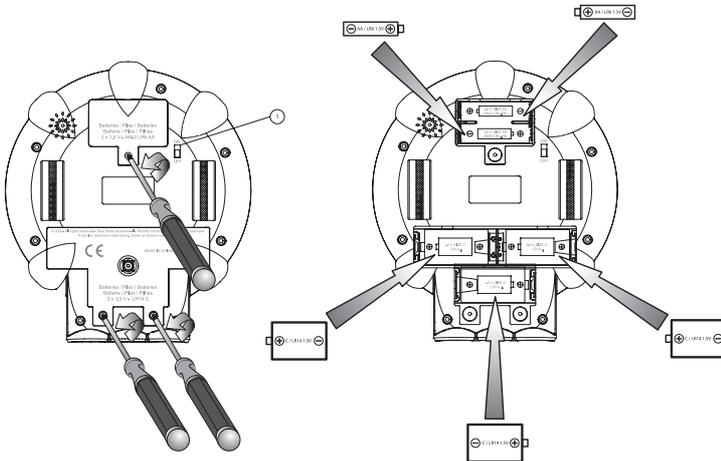


ALIMENTATION

Ziota fonctionne avec 2 piles alcalines LR6 et 3 piles alcalines LR14 de 1,5V. **Ce jeu doit être alimenté par l'intermédiaire des piles spécifiées uniquement.**

INSTALLATION DES PILES

1. Ouvrir la porte du compartiment à piles situé au dos du jeu.
2. Installer les piles dans leur emplacement respectif en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles.
3. Refermer le compartiment à piles.
4. Mettre le jeu en marche en positionnant le sélecteur (1) sur ON.



Ne pas utiliser de piles rechargeables (accumulateurs). Ne pas recharger les piles non rechargeables, elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser. Ne pas mélanger différents types de piles (salines et alcalines par exemple), ou des piles neuves et usagées. Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité, par ou sous la surveillance d'un adulte. Les piles usagées doivent être enlevées du jouet. Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu, elles risqueraient d'exploser. Retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte.

Lorsque le son s'affaiblit ou que le jeu ne réagit plus, pensez à changer les piles.

Si votre appareil présente un dysfonctionnement, arrêtez l'appareil en positionnant le sélecteur (1) sur OFF puis remettez-le en marche en le positionnant sur ON, cette opération vous permet d'effectuer le mode RESET sur votre produit. (explication : il n'est pas nécessaire d'enlever les piles, car il n'y a pas d'effet mémoire dans le produit.)

MISE EN MARCHÉ

Alimentez l'unité en plaçant le commutateur situé sous la soucoupe sur la position ON.

Ziota tourne deux fois sur lui-même et fait retentir un bruit de compte à rebours. Vous avez alors 20 secondes pour commencer le jeu. Le jeu démarre dès que vous lui appuyez sur la tête.

L'extraterrestre se met à nouveau à tourner deux fois sur lui-même puis s'enfuit.

Laissez-lui un peu d'avance jusqu'à ce qu'il s'arrête et se mette à jouer le bruit de début de jeu.

Ensuite, il s'échappe ; vous pouvez alors commencer à lui courir après pour l'attraper. Tapez-lui sur la tête ou essayez de le coincer dans un endroit où il ne pourra pas s'échapper.

Une fois attrapé, Ziota fait retentir une petite musique et se met à trembler.

Le compte à rebours retentit à nouveau pour que de nouvelles aventures commencent ! Appuyez-lui de nouveau sur la tête pour qu'il s'enfuit !

Si vous n'avez pas attrapé Ziota au bout d'une minute, il se moquera de vous !

Ziota augmente sa vitesse lorsqu'il sent que quelqu'un se rapproche lui.

Il augmente aussi sa vitesse après une défaite pour qu'il soit plus difficile à attraper. 3 niveaux de difficulté sont possibles.

A chaque fois que le jeu est mis sous tension, Ziota revient au niveau le plus facile.

CONSEILS LIÉS A L'UTILISATION

- Ziota se déplace plus facilement sur un sol dur ou un tapis à poils courts.
- Ce jeu est conçu pour jouer à l'intérieur. Les réactions de Ziota peuvent être différentes en extérieur, le produit peut même alors ne pas fonctionner correctement.
- Veuillez ne pas masquer ou ne pas obstruer les trous des sondes (3 paires sur l'avant de la soucoupe et 2 paires sur le dessus de la soucoupe).
- Il se peut que Ziota connaisse parfois des difficultés à repérer certains obstacles minces, sombres ou noirs. Il peut aussi ne pas trouver de solutions pour s'échapper si les objets qui l'entourent sont trop nombreux.

GARANTIE

NOTE : Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni de votre 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 de toute intervention intempestive sur l'article (telle que démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...).

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jeu, utilisez uniquement un chiffon doux légèrement imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent.
2. Ne pas exposer le jeu à la lumière directe du soleil ni à toute autre source de chaleur.

3. Ne pas le mouiller.

4. Ne pas le démonter, ni le laisser tomber.

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.

Si l'unité ne fonctionne pas...	vérifiez que les piles sont installées correctement.
Si la vitesse devient trop lente...	installez de nouvelles piles et/ou vérifiez que rien n'a été emprisonné autour des axes de roues.
S' il y a un bruit de ronflement continu et l'unité ne fonctionne pas...	installez de nouvelles piles.
Si l'unité tourne sur elle-même constamment ou se déplace d'une manière hésitante...	Vérifiez que rien ne masque partiellement ou totalement les trous des sondes.



"Fr Wany SA patent "Wany SA" n°: 01/01065"

Ce produit est conforme aux conditions essentielles des directives européennes 88/378 et 93/68.

Référence : JG3000

Garantie 2 ans.



© 2002 LEXIBOOK®

Conçu en Europe – Fabriqué en Chine

LEXIBOOK

2, avenue de Scandinavie

91953 Courtaboeuf Cedex

France

Assistante technique : 0821.23.3000

<http://www.lexibookjunior.com>

Référence notice d'emploi : ZJG3000IM0132