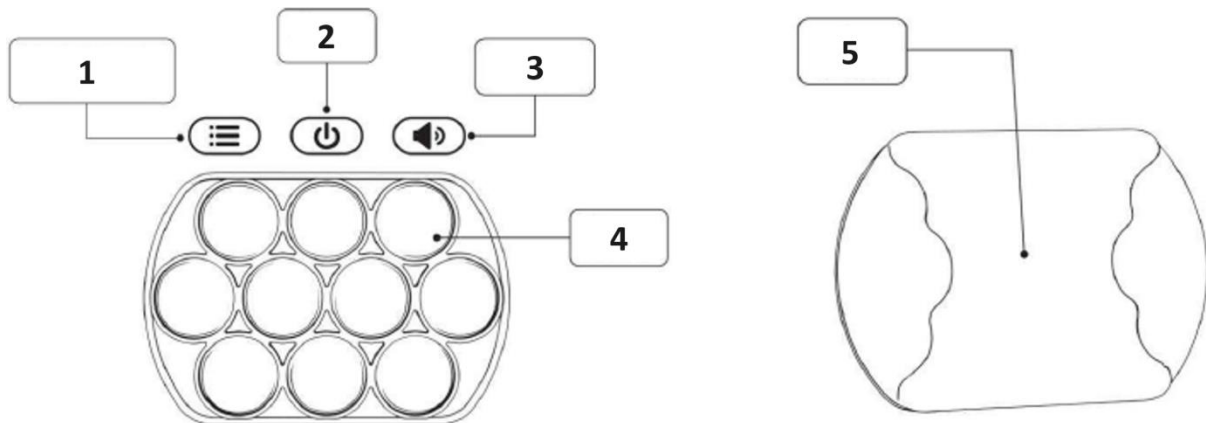


## EN: ZOOMO – USER MANUAL

### Functional Overview:



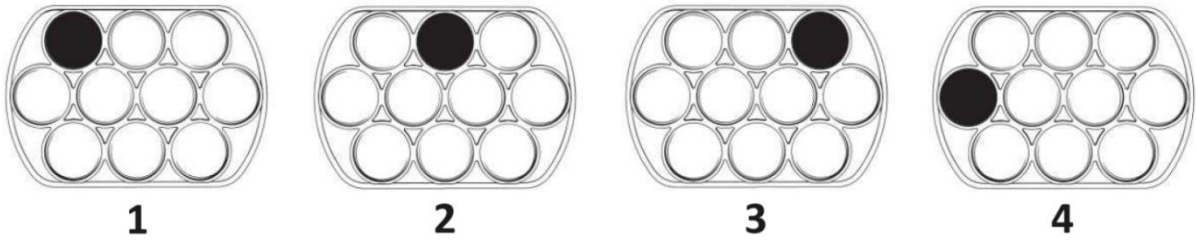
1. Mode Selection Key (4 Modes)
2. Power Button
3. Volume Button
4. Mouse Button
5. Back Side Button

*Note: It will automatically shut down after 1 minute of no operation when not in game mode.*

### MODE OPERATION

- **Breakthrough Mode (As Shown In Figure 1):** There are over 200 major levels, each requiring completion of 5 smaller levels before advancing. With each level increase, the number of lights will increase, and the time limit for each level will decrease. Failure to turn off the lights within the time limit and pressing the back button results in game failure, returning to the initial state. In the non-game state, long-press the volume button to select the level (after selection, press the back button to enter the game).
- **Memory Mode (As Shown In Figure 2):** There are 9 major levels, each with 5 smaller levels to complete before advancing. To start, wait for the lights to turn on and the prompt sound to end, then press the keys in the order of the lights. Pressing the wrong button results in game failure with no points. The game resets to the initial state and waits for a restart. In the non-game state, long-press the volume button to select the level (after selection, press the back button to enter the game).
- **Scoring Mode (As Shown In Figure 3):** Press the mouse-killing button according to the lights within 1 minute. If all ten buttons are pressed, press the back button to enter the next round. The more lights turned off, the higher the score (up to 100 points). If a light remains on, the game fails with no score, returning to the initial state. In the non-game state, press the third light button to check the highest score (which clears when the batteries are removed).
- **Multiplayer Mode (As Shown In Figure 4):** Press the mouse-killing button according to the illuminated lights. Each player advances after completing a level, with the next player taking a turn. As levels progress, the number of lights and time limit decrease. Failure to turn off the lights within the time limit and pressing the back button results in returning to the initial state, awaiting a restart.

*Note: When a light is turned on during the game, it must be fully turned off. After selecting the mode, press the back button to enter the game.*

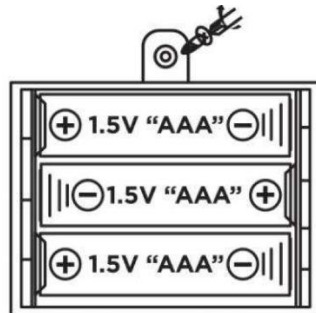


**SWITCH BUTTON:** Click the power button to start the machine with a prompt sound. Click the power button again to turn it off.

**VOLUME ADJUSTMENT:** Volume starts at the highest level (4 levels total) upon startup. Click the volume button to decrease the level. Continue clicking until there is no sound, indicating level 1. Click again to increase to level 2, and so on. When you hear the "didi" sound, it indicates the highest level.

**BATTERY INSTALLATION:**

- The toy requires three 1.5V "AAA" non-rechargeable batteries.
- Non-rechargeable batteries cannot be recharged. Rechargeable batteries should only be charged under adult supervision.
- Remove rechargeable batteries from the toy before charging.
- Use a screwdriver to loosen the screw, open the battery cover, and insert/remove the batteries according to correct polarity.
- Only use recommended batteries, and do not mix old and new or different types.
- Dispose of used batteries properly.
- Avoid shorting power terminals.



**INSTRUCTIONS FOR RECYCLING AND DISPOSAL:**



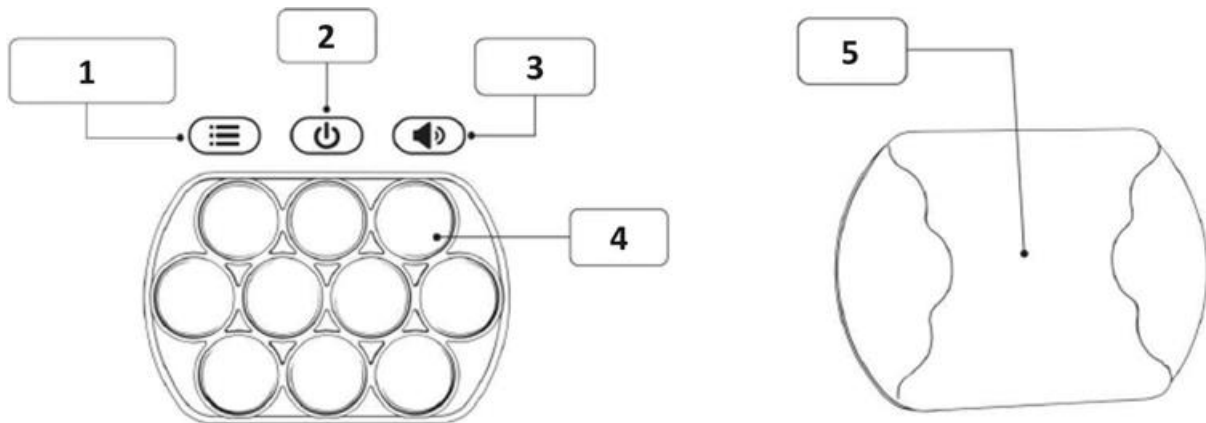
This label means that the product cannot be disposed of as other household waste throughout the EU. To prevent potential damage to the environment or human health from uncontrolled waste disposal. Recycle responsibly to promote the sustainable use of material resources. If you want to return a used device, use the drop-off and collection system, or contact the retailer from whom you bought the product. The retailer can accept the product for environmentally safe recycling.



A declaration by the manufacturer that the product complies with the requirements of the applicable EU Directives.

## SI: ZOOMO - UPORABNIŠKI PRIROČNIK

### Pregled delovanja:



1. Gumb za izbiro načina (4 načini)
2. Tipka za vklop
3. Gumb za glasnost
4. Gumb za miško
5. Gumb na zadnji strani

*Opomba: Ko naprava ni v načinu igre, se po 1 minuti delovanja samodejno izklopi.*

### NAČIN DELOVANJA

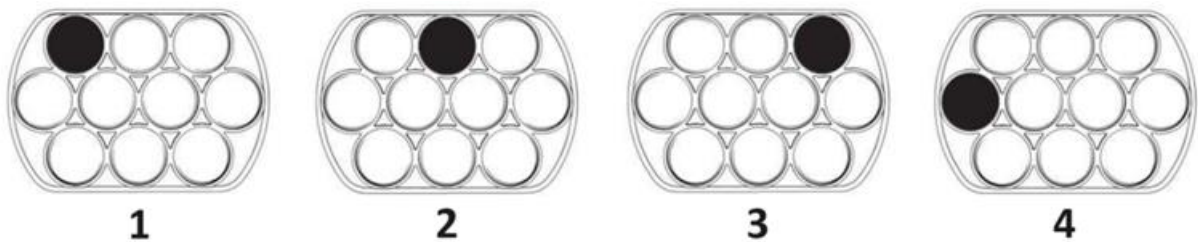
- **Način Breakthrough (kot je prikazano na sliki 1 )**: Na voljo je več kot 200 večjih stopenj, na vsaki pa je treba pred napredovanjem opraviti 5 manjših stopenj. Z vsako višjo ravno se bo povečalo število luči, časovna omejitev za posamezno raven pa se bo zmanjšala. Če luči ne ugasnete v časovnem roku in ne pritisnete gumba za nazaj, igra ne uspe in se vrne v začetno stanje. V stanju brez igre dolgo pritisnite gumb za glasnost, da izberete stopnjo (po izbiri pritisnite gumb nazaj, da vstopite v igro).

- **Spominski način (kot je prikazano na sliki 2 )**: Na voljo je 9 glavnih ravni, vsaka s petimi manjšimi ravnmi, ki jih je treba opraviti pred napredovanjem. Za začetek počakajte, da se prižgejo luči in se konča zvok poziva, nato pritisnite tipke v vrstnem redu luči. Če pritisnete napačno tipko, igra ne bo uspešna in brez točk. Igra se vrne v začetno stanje in počaka na ponovni zagon. V stanju brez igre dolgo pritisnite tipko za glasnost, da izberete stopnjo (po izbiri pritisnite tipko nazaj, da vstopite v igro).

- **Način točkovanja (kot je prikazano na sliki 3 )**: V 1 minuti pritisnite gumb za ubijanje miške glede na luči. Če je pritisnjenih vseh deset gumbov, pritisnite gumb nazaj za vstop v naslednji krog. Več ko je ugasnjenih luči, višje je število točk (do 100 točk). Če luč ostane prižgana, se igra zaključi brez rezultata in se vrne v začetno stanje. V stanju brez igre pritisnite tretji gumb za luči, da preverite najvišji rezultat (ki se izbriše, ko odstranite baterije).

- **Način za več igralcev (kot je prikazano na sliki 4 )**: Pritisnite gumb za ubijanje miške glede na osvetljene lučke. Vsak igralec napreduje po končani stopnji, pri čemer se naslednji igralec postavi na vrsto. Z napredovanjem stopenj se število luči in časovna omejitev zmanjšujeta. Če luči ne ugasnete v časovnem roku in ne pritisnete gumba za nazaj, se vrnete v začetno stanje in čakate na ponovni zagon.

*Opomba: Ko se med igro prižge luč, jo je treba popolnoma ugasniti. Ko izberete način, pritisnite gumb nazaj, da začnete igro.*

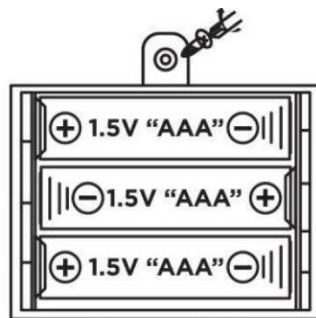


**Gumb za vklop:** S klikom na gumb za vklop se naprava zažene z opozorilnim zvokom. Če želite napravo izklopiti, ponovno kliknite gumb za vklop.

**NASTAVITEV GLASNOSTI:** Ob zagonu se glasnost začne na najvišji ravni (skupaj 4 ravni). Če želite zmanjšati raven glasnosti, kliknite gumb za glasnost. S klikanjem nadaljujte, dokler ni zvoka, kar pomeni, da je raven 1. Ponovno kliknite, da povečate glasnost na 2. stopnjo, in tako naprej. Ko zaslišite zvok "didi", je to najvišja raven.

#### **NAMESTITEV BATERIJE:**

- Igrača potrebuje tri 1,5V "AAA" baterije, ki jih ni mogoče ponovno napolniti.
- Baterij, ki jih ni mogoče ponovno napolniti, ni mogoče polniti. Baterije za ponovno polnjenje lahko polnite le pod nadzorom odrasle osebe.
- Pred polnjenjem odstranite baterije za ponovno polnjenje iz igrače.
- Z izvijačem sprostite vijak, odprite pokrov za baterije in vstavite/izvlecite baterije v skladu s pravilno polariteto.
- Uporabljajte samo priporočene baterije in ne mešajte starih in novih ali različnih tipov.
- Izrabljene baterije ustrezno odstranite.
- Izogibajte se kratkemu stiku napajalnih sponk.



#### **NAVODILA ZA RECIKLIRANJE IN ODLAGANJE:**



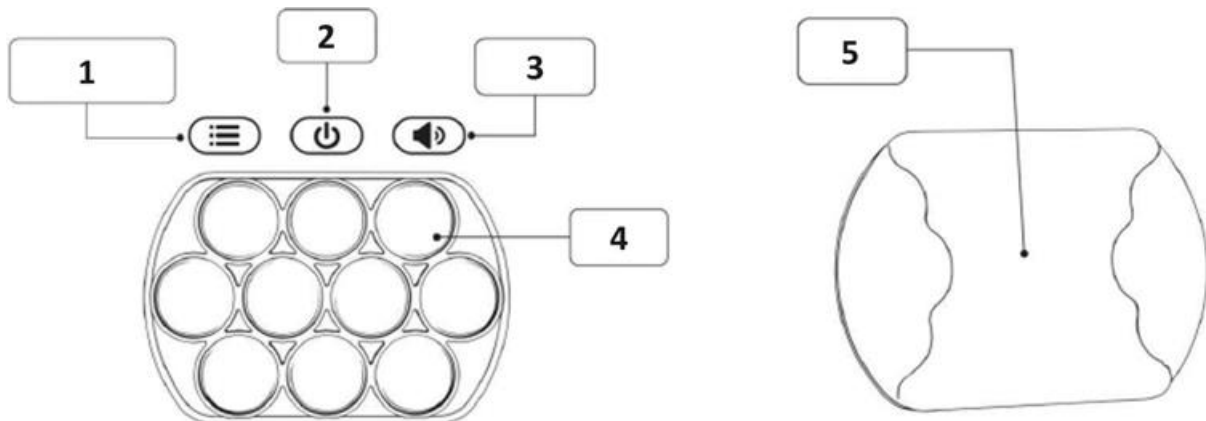
Ta oznaka pomeni, da izdelka ni dovoljeno odvreči med gospodinjske odpadke po vsej EU. Da bi preprečili potencialno škodo okolju ali človeškemu zdravju zaradi nekontroliranega odlaganja odpadkov. Reciklirajte odgovorno za spodbujanje trajnostne rabe materialnih virov. Če želite vrniti uporabljen izdelek, uporabite sistem za oddajo in zbiranje, ali pa stopite v stik z trgovcem, pri katerem ste izdelek kupili. Trgovina lahko sprejme izdelek za okolju prijazno recikliranje.



Izjava proizvajalca, da izdelek izpolnjuje zahteve ustreznih direktiv EU.

## HR: ZOOMO – KORISNIČKI PRIRUČNIK

### Funkcijski Pregled:



1. Tipka za Odabir Načina Rada (4 Načina)
2. Tipka za Napajanje
3. Tipka za Jačinu Zvuka
4. Tipka za Miša
5. Tipka na Zadnjoj Strani

Napomena: Automatski će se isključiti nakon 1 minute neaktivnosti kada nije u igračem načinu rada.

### OPERACIJA NAČINA RADA:

- **Način Probijanja (Kao što je Prikazano Na Slici 1):** Postoji preko 200 glavnih razina, prije svakog napredovanja potrebno je završiti 5 manjih razina. S povećanjem razine, povećat će se broj svjetala, a vremensko ograničenje za svaku razinu će se smanjiti. Neuspjeh u gašenju svjetla unutar vremenskog ograničenja i pritiskanje tipke za povratak rezultira neuspjehom u igri i vraćanjem na početno stanje. U neigračem stanju, dugim pritiskom na tipku za jačinu zvuka odaberite razinu (nakon odabira, pritisnite tipku za povratak da biste ušli u igru).
- **Način Memorije (Kao što je Prikazano Na Slici 2):** Postoji 9 glavnih razina, svaka s 5 manjih razina za završetak prije napredovanja. Za početak, pričekajte da se svjetla upale i da zvučni signal završi, zatim pritisnite tipke redosljedom svjetala. Pogrešno pritiskanje tipke rezultira neuspjehom u igri bez osvojenih bodova. Igra se resetira na početno stanje i čeka ponovno pokretanje. U neigračem stanju, dugim pritiskom na tipku za jačinu zvuka odaberite razinu (nakon odabira, pritisnite tipku za povratak da biste ušli u igru).
- **Način Bodovanja (Kao što je Prikazano Na Slici 3):** Pritisnite tipku za miša prema svjetlima unutar 1 minute. Ako su pritisnute sve deset tipki, pritisnite tipku za povratak da biste ušli u sljedeću rundu. Što je više svjetala ugašeno, to je viši rezultat (do 100 bodova). Ako je svjetlo upaljeno, igra ne uspijeva bez osvojenih bodova, a pritisak se vraća na početno stanje. U neigračem stanju, pritisnite treću tipku za svjetlo da biste provjerili najviši rezultat (koji se briše kada se baterije izvade).
- **Način Višeigrača (Kao što je Prikazano Na Slici 4):** Pritisnite tipku za miša prema osvijetljenim svjetlima. Svaki igrač napreduje nakon završetka razine, a sljedeći igrač preuzima svoj red. S povećanjem razine, broj svjetala i vremensko ograničenje se smanjuju. Neuspjeh u gašenju svjetala unutar vremenskog ograničenja i pritiskanje tipke za povratak rezultira povratkom na početno stanje, čekajući ponovno pokretanje.

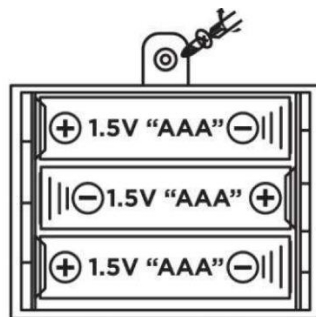
Napomena: Kada se svjetlo upali tijekom igre, mora se potpuno ugasiti. Nakon odabira načina rada, pritisnite tipku za povratak da biste ušli u igru.

**TIPKA ZA PREKIDAČ:** Pritisnite tipku za napajanje da biste pokrenuli uređaj uz zvučni signal. Pritisnite tipku za napajanje ponovno da biste ga isključili.

**PRILAGODBA JAČINE ZVUKA:** Jačina zvuka započinje na najvišoj razini (ukupno 4 razine) pri pokretanju. Pritisnite tipku za jačinu zvuka da biste smanjili razinu. Nastavite pritiskati dok ne čujete da nema zvuka, što ukazuje na razinu 1. Ponovno pritisnite da biste povećali na razinu 2, i tako dalje. Kada čujete zvuk "didi", to označava najvišu razinu.

#### POSTAVLJANJE BATERIJA:

- Igračka koristi tri 1.5V "AAA" neisključive baterije.
- Neisključive baterije se ne mogu puniti. Puni se samo pod nadzorom odrasle osobe.
- Prije punjenja, uklonite punjive baterije iz igračke.
- Upotrijebite odvijač za odvijanje vijka, otvorite poklopac baterije i umetnite/izvadite baterije prema ispravnoj polarizaciji.
- Upotrebljavajte samo preporučene baterije i nemojte miješati stare i nove ili različite vrste.
- Iskorištene baterije pravilno zbrinite.
- Izbjegavajte kratke spojeve na terminalima za napajanje.



#### UPUTE ZA RECIKLAŽU I ODLAGANJE:



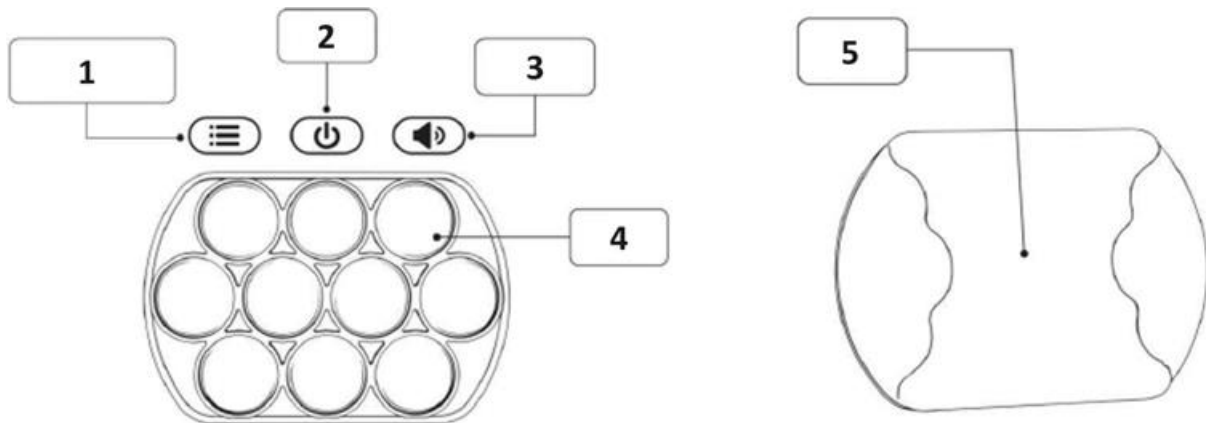
Ova oznaka znači da se proizvod ne smije odbaciti kao ostatak kućanstva u cijeloj EU. Kako biste spriječili moguću štetu okolišu ili ljudskom zdravlju od nekontroliranog odlaganja otpada. Reciklirajte odgovorno kako biste potaknuli održivu uporabu materijalnih resursa. Ako želite vratiti korišteni uređaj, koristite sustav za predaju i prikupljanje, ili kontaktirajte prodavača od kojeg ste kupili proizvod. Prodavač može prihvatiti proizvod za ekološki sigurno recikliranje.



Izjava proizvođača da proizvod zadovoljava zahtjeve odgovarajućih direktiva EU.

## IT: ZOOMO - MANUALE D'USO

### Panoramica delle funzioni:



1. Tasto di selezione della modalità (4 modalità)
2. Tasto di accensione
3. Tasto del volume
4. Tasto del mouse
5. Tasto laterale posteriore

*Nota: quando non è in modalità di gioco, si spegne automaticamente dopo 1 minuto di inattività.*

### MODALITÀ DI FUNZIONAMENTO

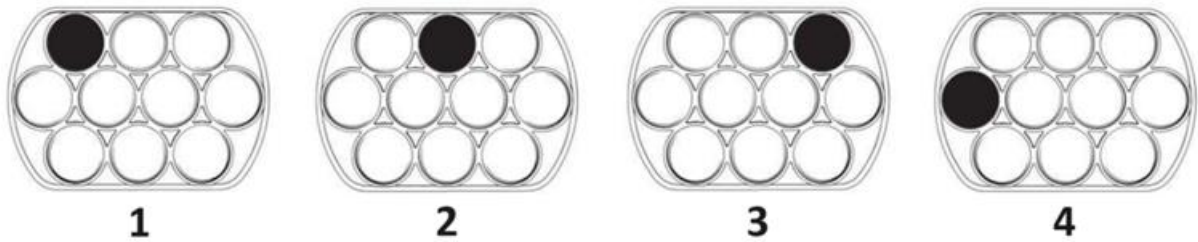
- **Modalità Breakthrough (come mostrato nella Figura 1):** Ci sono oltre 200 livelli principali, ognuno dei quali richiede il completamento di 5 livelli minori prima di avanzare. Ad ogni aumento di livello, il numero di luci aumenta e il tempo limite per ogni livello diminuisce. Se non si spengono le luci entro il tempo limite e si preme il pulsante indietro, il gioco fallisce e si torna allo stato iniziale. Nello stato di non gioco, premere a lungo il pulsante del volume per selezionare il livello (dopo la selezione, premere il pulsante posteriore per accedere al gioco).

- **Modalità Memoria (come mostrato nella Figura 2):** Ci sono 9 livelli principali, ciascuno con 5 livelli minori da completare prima di avanzare. Per iniziare, attendere l'accensione delle luci e la fine del suono di richiesta, quindi premere i tasti nell'ordine delle luci. Se si preme il tasto sbagliato, il gioco fallisce e non si ottengono punti. Il gioco si ripristina allo stato iniziale e attende il riavvio. Nello stato di non gioco, premere a lungo il tasto del volume per selezionare il livello (dopo la selezione, premere il tasto indietro per entrare nel gioco).

- **Modalità punteggio (come mostrato nella Figura 3):** Premere il pulsante di uccisione del mouse in base alle luci entro 1 minuto. Se vengono premuti tutti e dieci i pulsanti, premere il pulsante indietro per accedere al turno successivo. Più luci si spengono, più alto è il punteggio (fino a 100 punti). Se una luce rimane accesa, il gioco fallisce senza punteggio, tornando allo stato iniziale. Nello stato di non gioco, premere il pulsante della terza luce per verificare il punteggio più alto (che si annulla quando si rimuovono le batterie).

- **Modalità multigiocatore (come mostrato nella Figura 4):** Premere il pulsante di uccisione del mouse in base alle luci illuminate. Ogni giocatore avanza dopo aver completato un livello e il giocatore successivo passa il turno. Con l'avanzare dei livelli, il numero di luci e il tempo limite diminuiscono. Se non si spengono le luci entro il tempo limite e non si preme il pulsante indietro, si torna allo stato iniziale, in attesa di un riavvio.

*Nota: quando una luce si accende durante il gioco, deve essere completamente spenta. Dopo aver selezionato la modalità, premere il pulsante indietro per entrare nel gioco.*

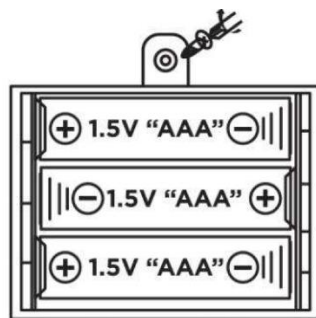


**PULSANTE DI ACCENSIONE:** fare clic sul pulsante di accensione per avviare la macchina con un segnale acustico. Fare nuovamente clic sul pulsante di accensione per spegnerlo.

**REGOLAZIONE DEL VOLUME:** All'avvio il volume parte dal livello più alto (4 livelli in totale). Fare clic sul pulsante del volume per diminuire il livello. Continuare a fare clic fino a quando non viene emesso alcun suono, indicando il livello 1. Fare nuovamente clic per passare al livello 2, indicando il livello 2. Fare nuovamente clic per aumentare il livello 2 e così via. Quando si sente il suono "didi", indica il livello più alto.

#### **INSTALLAZIONE DELLE BATTERIE:**

- Il giocattolo richiede tre batterie non ricaricabili da 1,5 V "AAA".
- Le batterie non ricaricabili non possono essere ricaricate. Le batterie ricaricabili devono essere caricate solo sotto la supervisione di un adulto.
- Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di caricarle.
- Utilizzare un cacciavite per allentare le vite, aprire il coperchio delle batterie e inserire/rimuovere le batterie rispettando la corretta polarità.
- Utilizzare solo le batterie consigliate e non mischiare batterie vecchie e nuove o di tipo diverso.
- Smaltire correttamente le batterie usate.
- Evitare di mettere in cortocircuito i terminali di alimentazione.



#### **ISTRUZIONI PER IL RICICLAGGIO E LO SMALTIMENTO:**



Questa etichetta indica che il prodotto non può essere smaltito come altri rifiuti domestici in tutta l'Unione Europea. Per prevenire possibili danni all'ambiente o alla salute umana derivanti da uno smaltimento non controllato dei rifiuti. Ricicla responsabilmente per promuovere l'uso sostenibile delle risorse materiali. Se desideri restituire un dispositivo usato, utilizza il sistema di raccolta o contatta il rivenditore presso il quale hai acquistato il prodotto. Il rivenditore può accettare il prodotto per un riciclaggio ecologicamente sicuro.

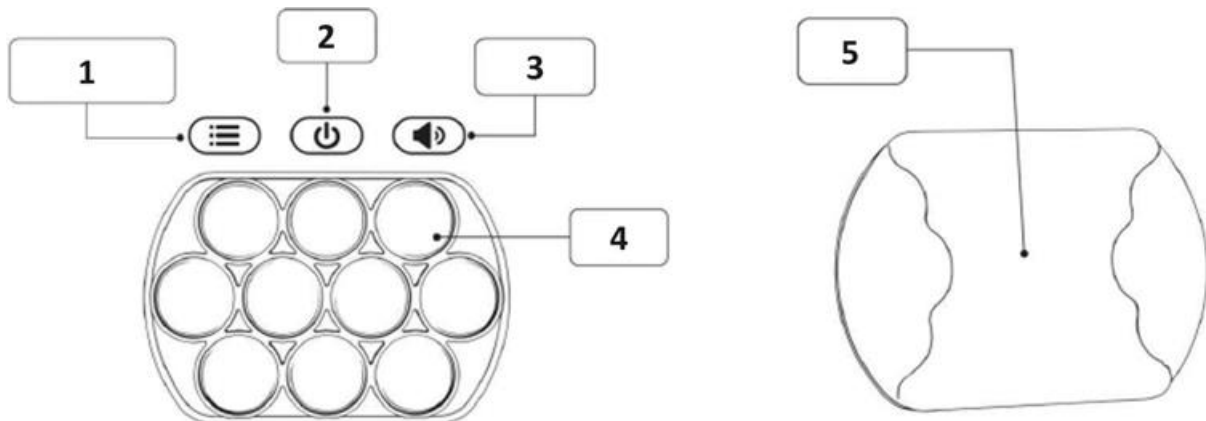


Una dichiarazione del produttore che attesta che il prodotto è conforme ai requisiti delle direttive dell'UE applicabili.



## DE/AT: ZOOMO - BENUTZERHANDBUCH

### Funktionsübersicht:



1. Moduswahltaste (4 Modi)
2. Power-Taste
3. Lautstärke-Taste
4. Maus-Taste
5. Rückseitige Taste

*Hinweis: Wenn sich das Gerät nicht im Spielmodus befindet, schaltet es sich nach 1 Minute ohne Bedienung automatisch ab.*

### BETRIEBSMODUS

- **Durchbruchmodus (wie in Abbildung 1 dargestellt):** Es gibt über 200 Hauptlevels, von denen jeder 5 kleinere Levels erfordert, bevor man weiterkommt. Mit jedem Level steigt die Anzahl der Lichter, und das Zeitlimit für jedes Level sinkt. Wenn Sie die Lichter nicht innerhalb des Zeitlimits ausschalten und die Zurück-Taste drücken, wird das Spiel abgebrochen und Sie kehren in den Ausgangszustand zurück. Drücken Sie im spielfreien Zustand lange auf die Lautstärketaste, um das Level auszuwählen (drücken Sie nach der Auswahl die Zurück-Taste, um das Spiel zu starten).

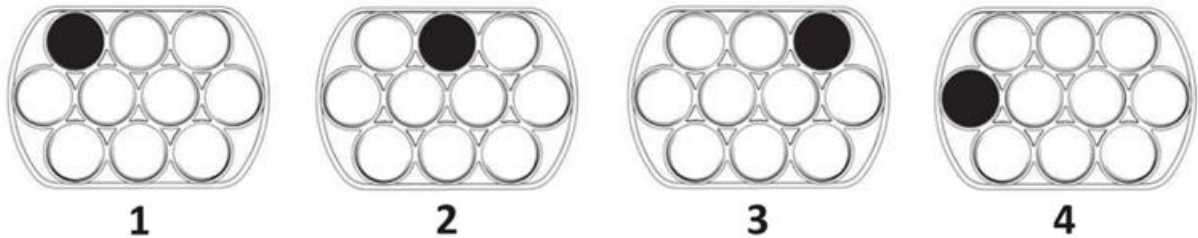
- **Speichermodus (wie in Abbildung 2 dargestellt):** Es gibt 9 Hauptlevels mit jeweils 5 kleineren Levels, die vor dem Weiterkommen abgeschlossen werden müssen. Um zu beginnen, warten Sie, bis die Lichter aufleuchten und der Aufforderungston endet, und drücken Sie dann die Tasten in der Reihenfolge der Lichter. Wenn Sie die falsche Taste drücken, wird das Spiel ohne Punkte beendet. Das Spiel wird auf den Ausgangszustand zurückgesetzt und wartet auf einen Neustart. Drücken Sie im spielfreien Zustand lange auf die Lautstärketaste, um das Level auszuwählen (drücken Sie nach der Auswahl die Zurück-Taste, um das Spiel zu starten).

- **Scoring-Modus (wie in Abbildung 3 dargestellt):** Drücken Sie innerhalb von 1 Minute die Taste zum Töten der Maus entsprechend den Lichtern. Wenn alle zehn Tasten gedrückt sind, drücken Sie die Zurück-Taste, um die nächste Runde zu beginnen. Je mehr Lichter ausgeschaltet werden, desto höher ist die Punktzahl (bis zu 100 Punkte). Bleibt ein Licht an, wird das Spiel ohne Punktzahl abgebrochen und der Ausgangszustand wiederhergestellt. Drücken Sie im Nicht-Spiel-Zustand die dritte Lichttaste, um die höchste Punktzahl zu ermitteln (die gelöscht wird, wenn die Batterien entfernt werden).

- **Mehrspielermodus (wie in Abbildung 4 dargestellt):** Drücken Sie die Taste zum Töten der Maus entsprechend den leuchtenden Lichtern. Jeder Spieler kommt nach Abschluss eines Levels weiter, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Mit fortschreitendem Level nimmt die Anzahl der Lichter und das

Zeitlimit ab. Wenn Sie die Lichter nicht innerhalb des Zeitlimits ausschalten und die Zurück-Taste drücken, kehren Sie in den Ausgangszustand zurück und warten auf einen Neustart.

*Hinweis: Wenn ein Licht während des Spiels eingeschaltet wird, muss es vollständig ausgeschaltet werden. Drücken Sie nach der Auswahl des Modus die Zurück-Taste, um das Spiel zu starten.*

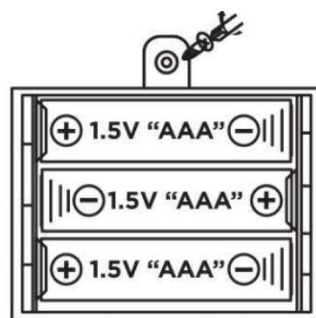


**SCHALTERTASTE:** Klicken Sie auf die Einschalttaste, um das Gerät mit einem Signalton zu starten. Klicken Sie erneut auf die Einschalttaste, um das Gerät auszuschalten.

**LAUTSTÄRKEEINSTELLUNG:** Die Lautstärke ist beim Einschalten des Geräts auf die höchste Stufe eingestellt (insgesamt 4 Stufen). Klicken Sie auf die Lautstärketaste, um die Lautstärke zu verringern. Klicken Sie weiter, bis kein Ton mehr zu hören ist, was die Stufe 1 anzeigt. Klicken Sie erneut, um die Lautstärke auf Stufe 2 zu erhöhen, und so weiter. Wenn Sie den "Didi"-Ton hören, ist die höchste Stufe erreicht.

#### **EINBAU DER BATTERIEN:**

- Das Spielzeug benötigt drei nicht wiederaufladbare 1,5 V "AAA"-Batterien.
- Nicht wiederaufladbare Batterien können nicht wieder aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien sollten nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden.
- Entfernen Sie die wiederaufladbaren Batterien vor dem Aufladen aus dem Spielzeug.
- Lösen Sie die Schraube mit einem Schraubenzieher, öffnen Sie die Batterieabdeckung und legen Sie die Batterien polrichtig ein bzw. entnehmen Sie sie.
- Verwenden Sie nur die empfohlenen Batterien, und mischen Sie nicht alte und neue oder verschiedene Typen.
- Entsorgen Sie verbrauchte Batterien ordnungsgemäß.
- Vermeiden Sie das Kurzschließen von Stromanschlüssen.



#### **ANLEITUNGEN ZUR RECYCLING UND ENTSORGUNG:**



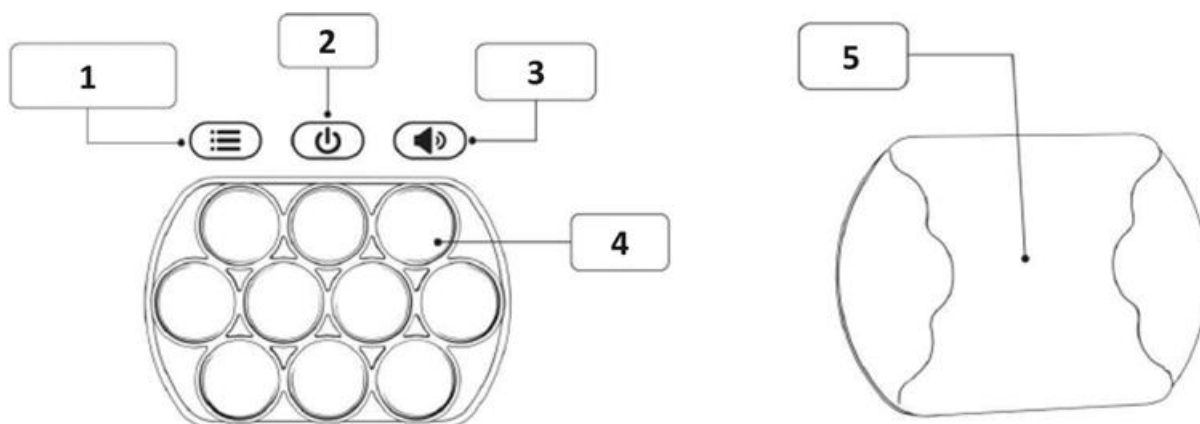
Dieses Label bedeutet, dass das Produkt nicht wie üblicher Haushaltsmüll in der gesamten EU entsorgt werden darf. Um mögliche Schäden an der Umwelt oder der menschlichen Gesundheit durch unkontrollierte Abfallentsorgung zu verhindern. Recyceln Sie verantwortungsbewusst, um die nachhaltige Nutzung von Materialressourcen zu fördern. Wenn Sie ein gebrauchtes Gerät zurückgeben möchten, verwenden Sie das Abgabesystem oder wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Produkt gekauft haben. Der Händler kann das Produkt umweltfreundlich recyceln.



Eine Erklärung des Herstellers, dass das Produkt den Anforderungen der geltenden EU-Richtlinien entspricht.

## CZ: ZOOMO - UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

### Přehled funkcí:



1. Tlačítko pro výběr režimu (4 režimy)
2. Tlačítko napájení
3. Tlačítko hlasitosti
4. Tlačítko myši
5. Zadní boční tlačítko

*Poznámka: Pokud není v herním režimu, po 1 minutě nečinnosti se automaticky vypne.*

### PROVOZNÍ REŽIM

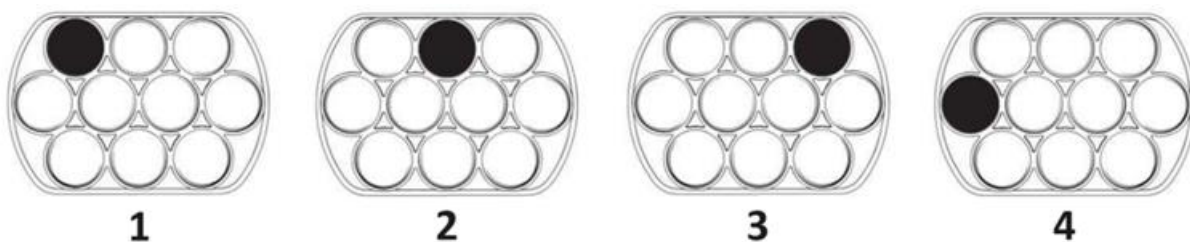
- **Průlomový režim (jak je znázorněno na obrázku 1)**: K dispozici je více než 200 hlavních úrovní, z nichž každá vyžaduje před postupem dál dokončení 5 menších úrovní. S každou další úrovní se zvyšuje počet světel a snižuje se časový limit pro každou úroveň. Nezhasnutí světel v časovém limitu a stisknutí tlačítka zpět má za následek selhání hry a návrat do výchozího stavu. V neherním stavu dlouhým stisknutím tlačítka hlasitosti vyberte úroveň (po výběru stiskněte tlačítko zpět pro vstup do hry).

- **Paměťový režim (jak je znázorněno na obrázku 2)**: K dispozici je 9 hlavních úrovní, z nichž každá má 5 menších úrovní, které je třeba dokončit před postupem dál. Chcete-li začít, počkejte, až se rozsvítí světla a skončí zvuková výzva, a poté stiskněte tlačítka v pořadí, v jakém se rozsvítí světla. Stisknutí nesprávného tlačítka vede k neúspěchu hry bez bodů. Hra se vrátí do počátečního stavu a čeká na restart. V neherním stavu dlouhým stisknutím tlačítka hlasitosti vyberte úroveň (po výběru stiskněte tlačítko zpět pro vstup do hry).

- **Režim bodování (jak je znázorněno na obrázku 3)**: Stiskněte tlačítko zabíjení myši podle světel během 1 minuty. Pokud je stisknuto všech deset tlačítek, stisknutím tlačítka zpět vstoupíte do dalšího kola. Čím více světel zhasne, tím vyšší je skóre (až 100 bodů). Pokud některé světlo zůstane svítit, hra skončí bez skóre a vrátí se do výchozího stavu. V neherním stavu stiskněte třetí tlačítko světla a zkontrolujte nejvyšší skóre (které se vymaže po vyjmutí baterií).

- **Režim pro více hráčů (jak je znázorněno na obrázku 4)**: Stiskněte tlačítko pro zabití myši podle rozsvícených světel. Každý hráč postoupí po dokončení úrovně a na řadu přichází další hráč. S postupem úrovní se počet světel a časový limit snižuje. Nezhasnutí světel v časovém limitu a stisknutí tlačítka zpět vede k návratu do výchozího stavu a čekání na restart.

*Poznámka: Pokud se během hry rozsvítí světlo, musí být zcela vypnuto. Po výběru režimu stiskněte tlačítko zpět pro vstup do hry.*

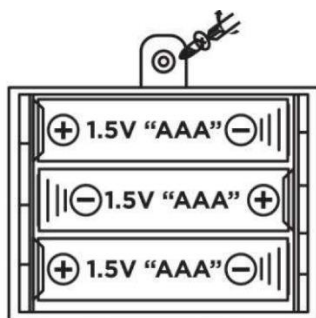


**TLAČÍTKO ZAPÍNÁNÍ:** Stisknutím tlačítka zapínání se stroj spustí se zvukovou výzvou. Opětovným kliknutím na tlačítko napájení jej vypnete.

**NASTAVENÍ HLASITOSTI:** Při spuštění se hlasitost spustí na nejvyšší úrovni (celkem 4 úrovně). Kliknutím na tlačítko hlasitosti úroveň snížíte. Pokračujte v klikání, dokud se nezvuk žádný zvuk, což znamená úroveň 1. Dalším kliknutím zvýšíte hlasitost na úroveň 2 a tak dále. Když uslyšíte zvuk "didi", znamená to nejvyšší úroveň.

#### INSTALACE BATERIE:

- Hračka vyžaduje tři 1,5V nenabíjecí baterie typu "AAA".
- Nenabíjecí baterie nelze dobíjet. Dobíjecí baterie by se měly nabíjet pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Před nabíjením vyjměte dobíjecí baterie z hračky.
- Pomocí šroubováku povolte šroub, otevřete kryt baterií a vložte/vyjměte baterie podle správné polarity.
- Používejte pouze doporučené baterie a nemíchejte staré a nové nebo různé typy.
- Použité baterie řádně zlikvidujte.
- Vyvarujte se zkratování napájecích svorek.



#### NÁVODY K RECYKLACI A ODSTRANĚNÍ:



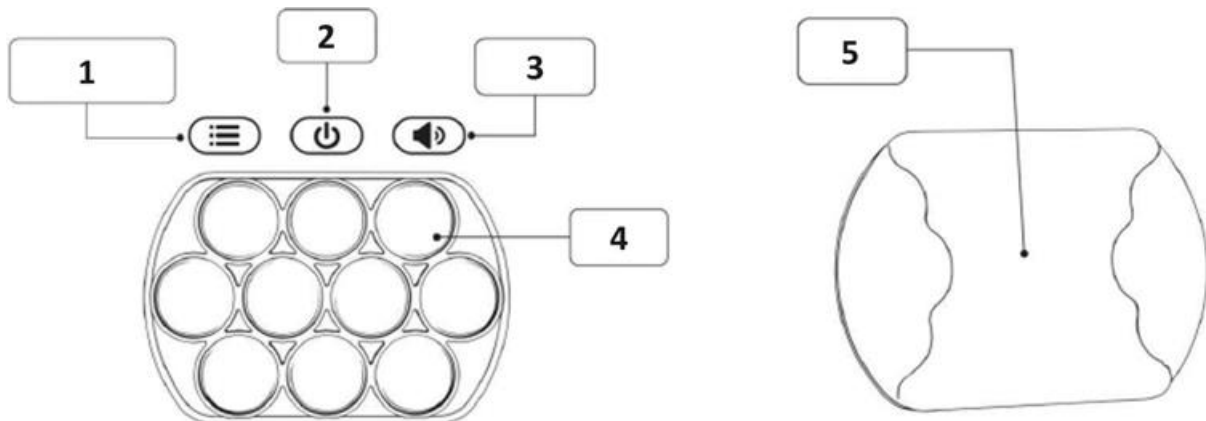
Toto označení znamená, že výrobek nesmí být vyhozen jako běžný domácí odpad po celé EU. Abyste předešli možným škodám na životním prostředí nebo lidskému zdraví z nekontrolované likvidace odpadu. Recyklujte odpovědně k podpoře udržitelného využívání materiálních zdrojů. Chcete-li vrátit použité zařízení, použijte systém odběru a sběru, nebo kontaktujte prodejce, od kterého jste produkt zakoupili. Prodejce může přijmout výrobek k ekologicky bezpečnému recyklování.



Prohlášení výrobce, že výrobek splňuje požadavky příslušných směrnic EU.

## PL: ZOOMO - INSTRUKCJA OBSŁUGI

### Przegląd funkcji:



1. Przycisk wyboru trybu (4 tryby)
2. Przycisk zasilania
3. Przycisk głośności
4. Przycisk myszy
5. Przycisk z tyłu

*Uwaga: Urządzenie wyłączy się automatycznie po 1 minucie bezczynności, jeśli nie jest w trybie gry.*

### TRYBY DZIAŁANIA

- **Tryb Breakthrough (jak pokazano na rysunku 1):** Istnieje ponad 200 głównych poziomów, z których każdy wymaga ukończenia 5 mniejszych poziomów przed przejściem dalej. Z każdym kolejnym poziomem liczba świateł będzie rosła, a limit czasu dla każdego poziomu będzie malał. Niewyłączenie świateł w określonym czasie i naciśnięcie przycisku Wstecz powoduje niepowodzenie gry i powrót do stanu początkowego. W stanie bez gry naciśnij i przytrzymaj przycisk głośności, aby wybrać poziom (po dokonaniu wyboru naciśnij przycisk Wstecz, aby przejść do gry).

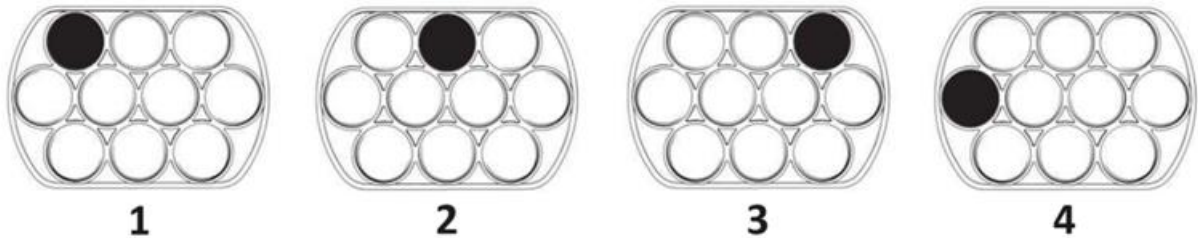
- **Tryb pamięci (jak pokazano na rysunku 2):** Dostępnych jest 9 głównych poziomów, każdy z 5 mniejszymi poziomami do ukończenia przed przejściem dalej. Aby rozpocząć, poczekaj na włączenie się świateł i zakończenie dźwięku zachęty, a następnie naciśnij przyciski w kolejności świateł. Naciśnięcie niewłaściwego przycisku skutkuje niepowodzeniem gry i brakiem punktów. Gra zresetuje się do stanu początkowego i będzie czekać na ponowne uruchomienie. W stanie bez gry naciśnij i przytrzymaj przycisk głośności, aby wybrać poziom (po dokonaniu wyboru naciśnij przycisk Wstecz, aby przejść do gry).

- **Tryb punktacji (jak pokazano na rysunku 3):** Naciśnij przycisk zabijania myszy zgodnie ze światłami w ciągu 1 minuty. Jeśli wszystkie dziesięć przycisków zostanie naciśniętych, naciśnij przycisk Wstecz, aby przejść do następnej rundy. Im więcej wyłączonych świateł, tym wyższy wynik (do 100 punktów). Jeśli światło pozostaje włączone, gra kończy się niepowodzeniem bez wyniku i następuje powrót do stanu początkowego. W stanie bez gry naciśnij trzeci przycisk światła, aby sprawdzić najwyższy wynik (który zostanie wyczyszczony po wyjęciu baterii).

- **Tryb wieloosobowy (jak pokazano na rysunku 4):** Naciśnij przycisk zabijania myszy zgodnie z zapalonymi światłami. Każdy gracz awansuje po ukończeniu poziomu, a następny gracz wykonuje turę. Wraz z postępowaniem poziomów zmniejsza się liczba świateł i limit czasu. Niezgaszenie świateł przed

upływem limitu czasu i naciśnięcie przycisku powrotu powoduje powrót do stanu początkowego i oczekiwanie na ponowne uruchomienie gry.

*Uwaga: Gdy światło jest włączone podczas gry, musi zostać całkowicie wyłączone. Po wybraniu trybu naciśnij przycisk Wstecz, aby przejść do gry.*

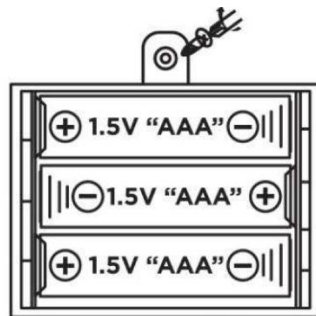


**PRZYCIŚK ZASILANIA:** Kliknij przycisk zasilania, aby uruchomić urządzenie i usłyszeć odpowiedni dźwięk. Kliknij przycisk zasilania ponownie, aby wyłączyć urządzenie.

**REGULACJA GŁOŚNOŚCI:** Głośność zaczyna się od najwyższego poziomu (łącznie 4 poziomy) po uruchomieniu. Kliknij przycisk głośności, aby zmniejszyć poziom. Kontynuuj klikanie, aż nie będzie dźwięku, wskazując poziom 1. Kliknij ponownie, aby zwiększyć do poziomu 2 itd. Gdy usłyszysz dźwięk "didi", oznacza to najwyższy poziom głośności.

#### INSTALACJA BATERII:

- Zabawka wymaga trzech nieładowalnych baterii 1,5 V "AAA".
- Baterie jednorazowe nie mogą być ładowane. Akumulatory powinny być ładowane wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.
- Przed ładowaniem należy wyjąć akumulatory z zabawki.
- Za pomocą śrubokręta poluzuj śrubę, otwórz pokrywę baterii i włóż/wyjmij baterie zgodnie z prawidłową biegunowością.
- Używaj wyłącznie zalecanych baterii i nie mieszaj starych z nowymi ani baterii różnych typów.
- Zużyte baterie należy prawidłowo utylizować.
- Należy unikać zwarcia zacisków zasilania.



#### INSTRUKCJE DOTYCZĄCE RECYKLINGU I UTYLIZACJI:



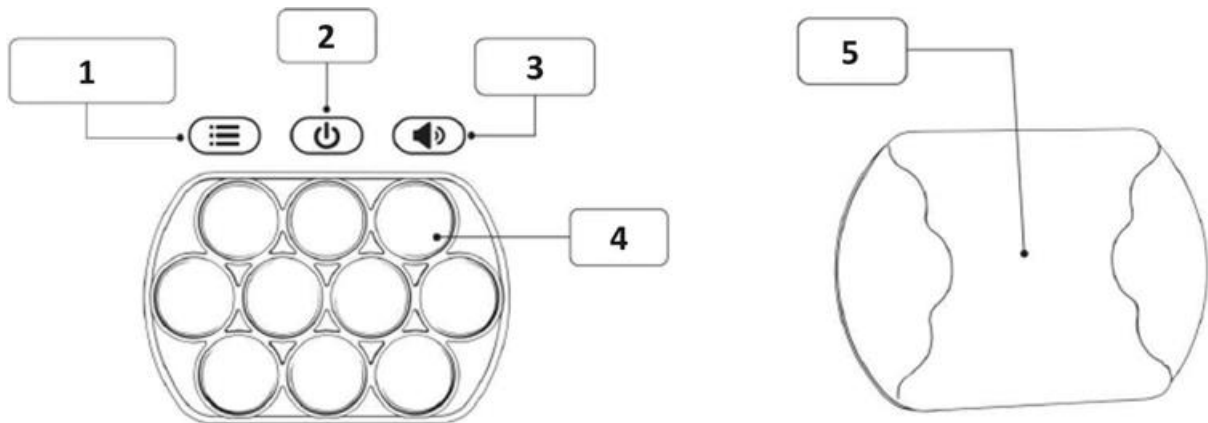
Ta etykieta oznacza, że produkt nie może być usuwany jako zwykły odpad domowy w całej UE. Aby zapobiec potencjalnym szkodom dla środowiska lub zdrowia ludzkiego wynikającym z niekontrolowanego usuwania odpadów. Recykling prowadź odpowiedzialnie, aby promować zrównoważone korzystanie z zasobów materialnych. Jeśli chcesz zwrócić używane urządzenie, skorzystaj z systemu odbioru i kolekcji lub skontaktuj się z detalistą, od którego zakupiłeś produkt. Detalista może przyjąć produkt do ekologicznego recyklingu.



Oświadczenie producenta, że produkt spełnia wymagania odpowiednich dyrektyw UE.

## HU: ZOOMO - FELHASZNÁLÓI KÉZIKÖNYV

### Funkcionális áttekintés:



1. Mód kiválasztó gomb (4 mód)
2. Bekapcsoló gomb
3. Hangerő gomb
4. Egér gomb
5. Hátsó oldali gomb

*Megjegyzés: A készülék automatikusan kikapcsol, ha 1 percig nem működik, ha nincs játékmódban.*

### ÜZEMMÓD MŰKÖDTETÉSE

- **Áttörés üzemmód (a 1. ábrán látható módon):** Több mint 200 fő szint van, amelyek mindegyikéhez 5 kisebb szint teljesítése szükséges a továbbjutás előtt. Minden egyes szint növekedésével nő a fények száma, és csökken az egyes szintek időkorlátja. Ha nem kapcsolja ki a fényeket az időkorláton belül, és nem nyomja meg a vissza gombot, a játék meghiúsul, és visszatér a kezdeti állapotba. A játékon kívüli állapotban nyomja meg hosszan a hangerőgombot a szint kiválasztásához (a kiválasztás után nyomja meg a vissza gombot a játékba való belépéshez).

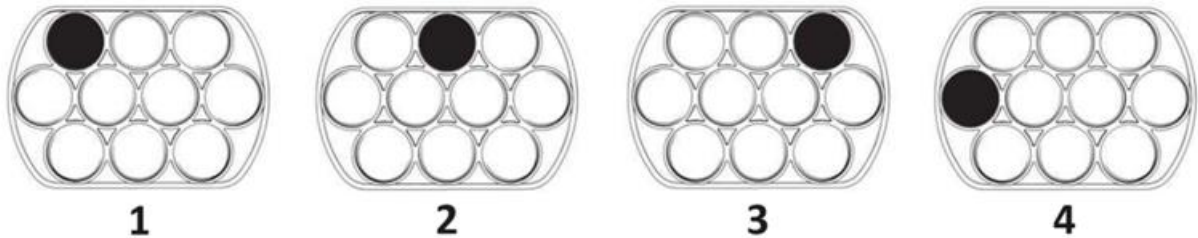
- **Memória üzemmód (a 2. ábrán látható módon):** 9 fő szint van, mindegyikhez 5 kisebb szint tartozik, amelyeket a továbblépés előtt teljesíteni kell. Az indításhoz várjuk meg, amíg a fények felkapcsolódnak és a felszólító hang megszűnik, majd nyomjuk meg a gombokat a fények sorrendjében. A rossz gomb megnyomása a játék sikertelenségét eredményezi pontok nélkül. A játék visszaáll a kezdeti állapotba, és várja az újraindítást. A játékon kívüli állapotban nyomja meg hosszan a hangerőgombot a szint kiválasztásához (a kiválasztás után nyomja meg a vissza gombot a játékba való belépéshez).

- **Pontozási mód (a 3. ábrán látható módon):** Nyomja meg az egérölő gombot a fényeknek megfelelően 1 percen belül. Ha mind a tíz gombot megnyomta, nyomja meg a vissza gombot a következő fordulóba való belépéshez. Minél több fényt kapcsol ki, annál magasabb a pontszám (100 pontig). Ha egy lámpa égve marad, a játék pontszám nélkül sikertelen, és visszatér a kezdeti állapotba. A játékon kívüli állapotban a harmadik fénygomb megnyomásával ellenőrizheti a legmagasabb pontszámot (amely törlődik, ha kiveszi az elemeket).

- **Többjátékos mód (a 4. ábrán látható módon):** Nyomja meg az egérölő gombot a világító fényeknek megfelelően. Minden játékos továbblép egy szint teljesítése után, és a következő játékos kerül sorra. A szintek előrehaladtával a fények száma és az időkorlát csökken. Ha nem kapcsolja le a fényeket az

időkorlátan belül, és nem nyomja meg a vissza gombot, akkor visszatér a kiindulási állapotba, és újraindításra vár.

*Megjegyzés: Ha a játék során egy fény bekapcsol, azt teljesen ki kell kapcsolni. Az üzemmód kiválasztása után nyomja meg a vissza gombot a játékba való belépéshez.*

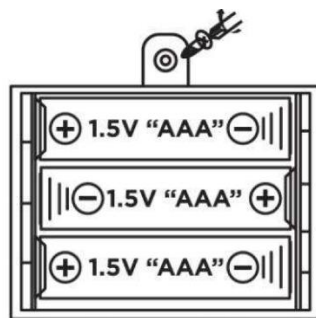


**KIKAPCSOLÓGOMB:** A bekapcsológomb megnyomásával a gép egy felszólító hanggal indul el. A bekapcsológombra való ismételt kattintással kapcsolja ki a gépet.

**HANGERŐSZABÁLYOZÁS:** A hangerő indításkor a legmagasabb szinten indul (összesen 4 szint). A hangerő gombra kattintva csökkentheti a szintet. Folytassa a kattintást addig, amíg nincs hang, ami az 1. szintet jelzi. Kattintson ismét a gombra a 2. szintre való növeléshez, és így tovább. Amikor a "didi" hangot hallja, az a legmagasabb szintet jelzi.

#### AKKUMULÁTOR TELEPÍTÉSE:

- A játékhoz három darab 1,5 V-os "AAA" nem újratölthető elemre van szükség.
- A nem újratölthető elemek nem tölthetők újra. Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad tölteni.
- Töltés előtt vegye ki az újratölthető elemeket a játékból.
- Csavarhúzóval lazítsa meg a csavart, nyissa ki az elemtartó fedelet, és helyezze be/szedje ki az elemeket a helyes polaritásnak megfelelően.
- Csak az ajánlott elemeket használja, és ne keverje a régi és új, illetve különböző típusú elemeket.
- A használt elemeket megfelelően ártalmatlanítsa.
- Kerülje a tápcsatlakozók rövidre zárását.



#### UTASÍTÁSOK A SZEMÉLTEADÁS ÉS HULLADÉKKEZELÉSHEZ:



Ez a címke azt jelenti, hogy a terméket nem szabad háztartási hulladékként eldobni az EU egész területén. Az esetleges környezeti vagy emberi egészségre káros hatások megelőzése érdekében. Felelősségteljesen használja újra, hogy elősegítse a materialitás fenntartható felhasználását. Ha vissza szeretné adni a használt eszközt, használja az eldobási és gyűjtési rendszert, vagy lépjen kapcsolatba azokkal a kiskereskedőkkel, akiktől a terméket megvásárolta. A kiskereskedő elfogadhatja a terméket környezetbarát újrahasznosításra.

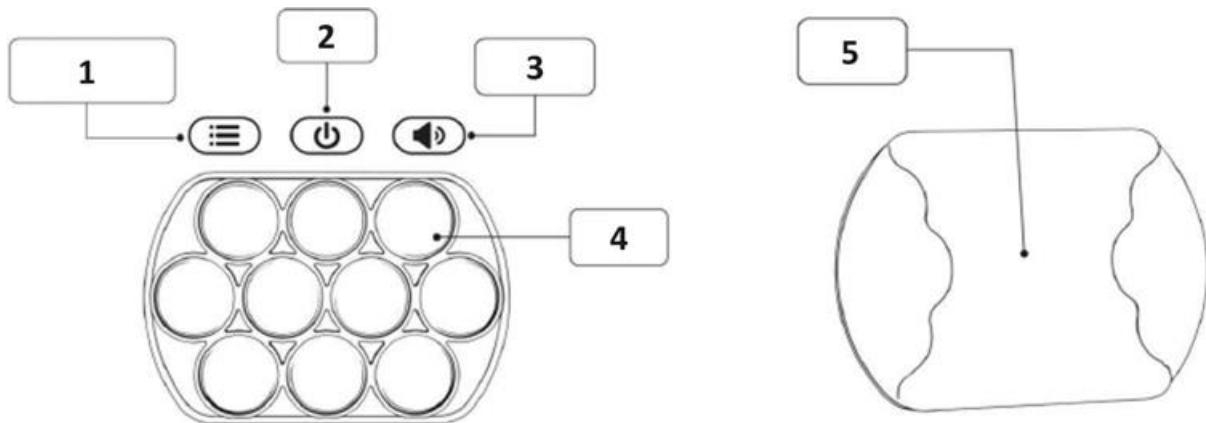


A gyártó nyilatkozata arról, hogy a termék megfelel az érvényes EU irányelveknek.



## BG: ZOOMO - РЪКОВОДСТВО ЗА ПОТРЕБИТЕЛЯ

### Функционален преглед:



1. Клавиш за избор на режим (4 режима)
2. Бутон за захранване
3. Бутон за сила на звука
4. Бутон за мишка
5. Заден страничен бутон

*Забележка: Когато не е в режим на игра, устройството се изключва автоматично след 1 минута без работа.*

### РЕЖИМ НА РАБОТА

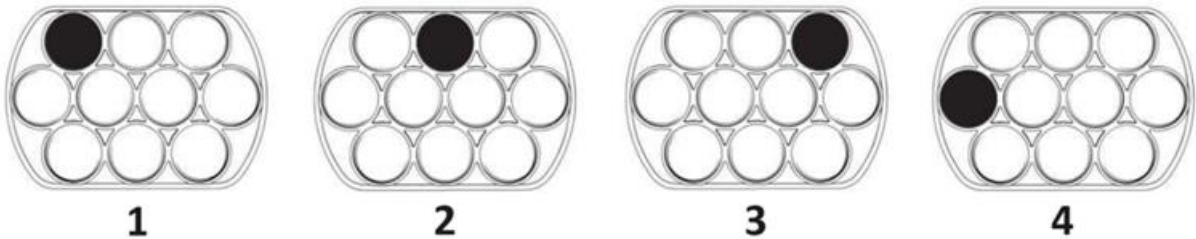
- **Режим "Пробив"** (както е показано на фигура 1): Има над 200 основни нива, всяко от които изисква завършване на 5 по-малки нива, преди да се премине напред. С увеличаването на всяко ниво броят на светлините ще се увеличава, а времевият лимит за всяко ниво ще намалява. Ако не успеете да изключите светлините в рамките на времеви лимит и не натиснете бутона за връщане назад, играта се проваля и се връща в първоначалното състояние. В състояние извън играта натиснете продължително бутона за силата на звука, за да изберете ниво (след избора натиснете бутона за връщане, за да влезете в играта).

- **Режим на памет** (както е показано на фигура 2): Има 9 основни нива, всяко от които има 5 по-малки нива, които трябва да се завършат, преди да се премине нататък. За да започнете, изчакайте светлините да се включат и звуковата подсказка да свърши, след което натиснете бутоните в реда на светлините. Натискането на грешен бутон води до провал на играта без точки. Играта се връща в начално състояние и изчаква рестартиране. В състояние извън играта натиснете продължително бутона за силата на звука, за да изберете ниво (след избора натиснете бутона за връщане, за да влезете в играта).

- **Режим на точкуване** (както е показано на фигура 3): Натиснете бутона за убиване на мишката в съответствие със светлините в рамките на 1 минута. Ако са натиснати всичките десет бутона, натиснете бутона за връщане назад, за да влезете в следващия рунд. Колкото повече светлини са угасени, толкова по-висок е резултатът (до 100 точки). Ако някоя от светлините остане включена, играта се проваля без резултат и се връща в първоначалното състояние. В състояние без игра натиснете третия бутон за светлина, за да проверите най-високия резултат (който се изчиства, когато се извадят батериите).

- **Режим за много играчи (както е показано на фигура 4 )**: Натиснете бутона за убиване на мишката в зависимост от светещите лампички. Всеки играч напредва, след като завърши едно ниво, като следващият играч се редува. С напредването на нивата броят на лампичките и времевият лимит намаляват. Ако не успеете да изключите светлините в рамките на срока и не натиснете бутона за връщане назад, се връщате в първоначалното състояние, очаквайки рестартиране.

*Забележка: Когато по време на играта се включи светлина, тя трябва да бъде напълно изключена. След като изберете режима, натиснете бутона за връщане, за да влезете в играта.*

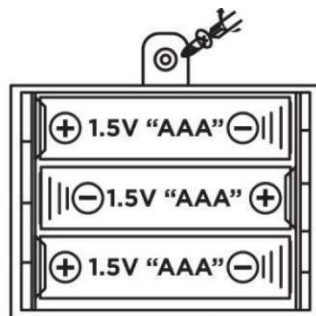


**БУТОН ЗА ЗАХРАНВАНЕ**: Натиснете бутона за захранване, за да стартирате машината с подканващ звук. Натиснете отново бутона за захранване, за да я изключите.

**РЕГУЛИРАНЕ НА СИЛАТА НА ЗВУКА**: Силата на звука започва от най-високото ниво (общо 4 нива) при стартиране. Щракнете върху бутона за намаляване на силата на звука, за да намалите нивото. Продължавайте да щракате, докато няма звук, което показва ниво 1. Щракнете отново, за да увеличите до ниво 2, и така нататък. Когато чуете звука "диди", това показва най-високото ниво.

#### **ИНСТАЛИРАНЕ НА БАТЕРИЯТА:**

- Играчката се нуждае от три 1,5V "AAA" незареждащи се батерии.
- Непрезареждаемите батерии не могат да се презареждат. Акумулаторните батерии трябва да се зареждат само под надзора на възрастен.
- Извадете презареждащите се батерии от играчката преди зареждане.
- Използвайте отвертка, за да разхлабите винта, отворете капака на батериите и поставете/изтеглете батериите в съответствие с правилния поляритет.
- Използвайте само препоръчаните батерии и не смесвайте стари и нови или различни видове.
- Изхвърляйте използваните батерии правилно.
- Избягвайте късо съединение на захранващите клеми.



#### УКАЗАНИЯ ЗА РЕЦИКЛИРАНЕ И ИЗХВЪРЛЯНЕ:



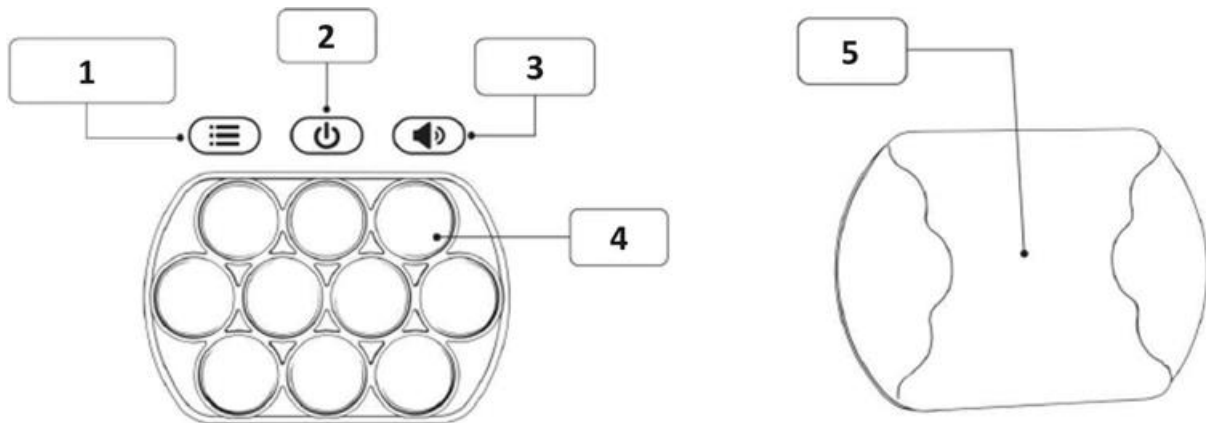
Тази етикетка означава, че продуктът не може да се изхвърли като обикновен битов отпад в цялата ЕС. За предотвратяване на възможни вреди за околната среда или човешкото здраве от неконтролирано изхвърляне на отпадъци. Рециклирайте отговорно, за да се подпомогне устойчивата употреба на материални ресурси. Ако искате да върнете употребявано устройство, използвайте системата за събиране и събиране или се свържете с търговеца, от когото сте закупили продукта. Търговецът може да приеме продукта за екологично безопасно рециклиране.



Декларация от производителя, че продуктът отговаря на изискванията на съответните директиви на ЕС.

## LV: ZOOMO - LIETOTĀJA ROKASGRĀMATA

### Funkciju pārskats:



1. Režīmu izvēles taustiņš (4 režīmi)
2. Barošanas poga
3. Skaļuma poga
4. Peles poga
5. Aizmugures sānu poga

*Piezīme: Ja spēle nedarbojas spēles režīmā, tā automātiski izslēdzas pēc 1 minūtes bez darbības.*

### REŽĪMA DARBĪBA

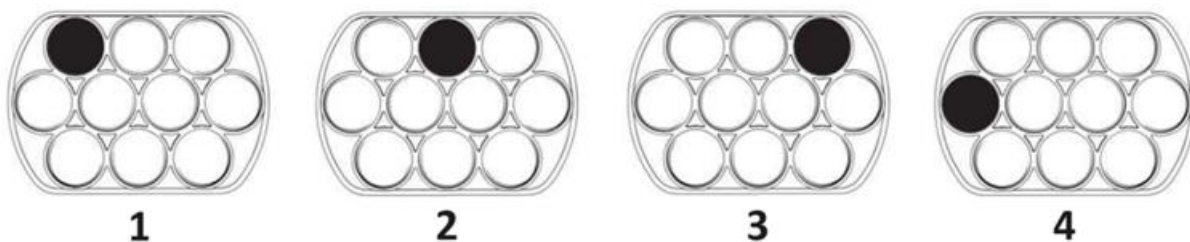
- **Izrāviena režīms (kā parādīts 1. attēlā)** : Ir vairāk nekā 200 galveno līmeņu, katrā no tiem pirms virzības uz priekšu jāizpilda 5 mazāki līmeņi. Ar katru līmeni palielināsies gaismiņu skaits un samazināsies katra līmeņa laika ierobežojums. Ja neizslēgsiet gaismas laika limitā un nospiedīsiet atpakaļ pogu, spēle neizdosies un tiks atgriezta sākotnējā stāvoklī. Nespēles stāvoklī ilgi nospiediet skaļuma pogu, lai izvēlētos līmeni (pēc izvēles nospiediet atpakaļgaitas pogu, lai sāktu spēli).

- **Atmiņas režīms (kā parādīts 2. attēlā)** : Ir 9 galvenie līmeņi, katrā no tiem ir 5 mazāki līmeņi, kas jāizpilda, pirms virzīties tālāk. Lai sāktu, pagaidiet, līdz ieslēdzas gaismas un beidzas brīdinājuma skaņa, pēc tam nospiediet taustiņus gaismas secībā. Nospiežot nepareizu taustiņu, spēle neizdosies un netiks piešķirti punkti. Spēle tiek atiestatīta uz sākotnējo stāvokli un tiek gaidīts, kad spēle tiks atsākta no jauna. Nespēles stāvoklī ilgi nospiediet skaļuma pogu, lai izvēlētos līmeni (pēc izvēles nospiediet atpakaļgaitas pogu, lai ienāktu spēlē).

- **Punktu gūšanas režīms (kā parādīts 3. attēlā)** : Nospiediet peles nogalināšanas pogu atbilstoši gaismiņām 1 minūtes laikā. Ja ir nospiestas visas desmit pogas, nospiediet atpakaļ pogu, lai ievadītu nākamo raundu. Jo vairāk gaismiņu izslēdzas, jo augstāks rezultāts (līdz 100 punktiem). Ja kāda lampiņa paliek ieslēgta, spēle neizdodas bez rezultāta, atgriežoties sākotnējā stāvoklī. Bezspēles stāvoklī nospiediet trešo gaismas pogu, lai pārbaudītu augstāko punktu skaitu (kas izdzēšas, kad baterijas ir izņemtās).

- **Daudzspēlētāju režīms (kā parādīts 4. attēlā)** : Nospiediet peles nogalināšanas pogu atbilstoši iedegtajām lampiņām. Katrs spēlētājs virzās uz priekšu pēc līmeņa pabeigšanas, un nākamais spēlētājs veic savu gājieni. Līmeņiem progresējot, samazinās gaismiņu skaits un laika ierobežojums. Ja neizdodas izslēgt gaismas laika limitā un nospiežot atpakaļgaitas pogu, spēlētājs atgriežas sākotnējā stāvoklī un gaida atkārtotu sākšanu.

*Piezīme: ja spēles laikā tiek ieslēgta gaisma, tai jābūt pilnībā izslēgtai. Pēc režīma izvēles nospiediet atpakaļgaitas pogu, lai sāktu spēli.*

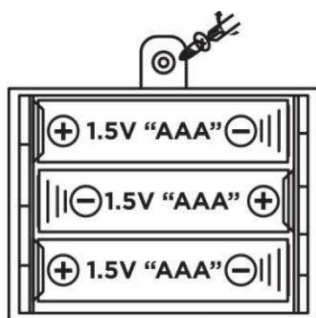


**IESPĒJAS MĒRĶIS:** Nospiediet ieslēgšanas pogu, lai iedarbinātu ierīci, atskanot brīdinājuma skaņai. Vēlreiz nospiediet ieslēgšanas pogu, lai to izslēgtu.

**SKAĻUMA REGULĒŠANA:** Skaļuma regulēšana: ieslēdzot ierīci, skaļums sākas ar augstāko līmeni (kopā 4 līmeņi). Noklikšķiniet uz skaļuma pogas, lai samazinātu līmeni. Turpiniet klikšķināt, līdz nav skaņas, kas norāda 1. līmeni. Noklikšķiniet vēlreiz, lai palielinātu līdz 2. līmenim, un tā tālāk. Kad atskan skaņa "didi", tas norāda uz augstāko līmeni.

#### **AKUMULATORA UZSTĀDĪŠANA:**

- Rotaļlietai nepieciešamas trīs 1,5 V "AAA" neuzlādējamās baterijas.
- Neuzlādējamās baterijas nevar atkārtoti uzlādēt. Uzlādējamās baterijas drīkst uzlādēt tikai pieaugušo uzraudzībā.
- Pirms uzlādes no rotaļlietas izņemiet uzlādējamās baterijas.
- Izmantojiet skrūvgriezi, lai atskrūvētu skrūvi, atvērtu bateriju vāciņu un ievietojiet/izņemiet baterijas atbilstoši pareizai polaritātei.
- Izmantojiet tikai ieteiktās baterijas un nejaucaiet vecas un jaunas vai dažādu veidu baterijas.
- Izlietotās baterijas izmetiet pareizi.
- Izvairieties no strāvas spaļu īssavienojuma.



#### **INSTRUKCIJAS PAR PĀRSTRĀDI UN IZMETIENU:**



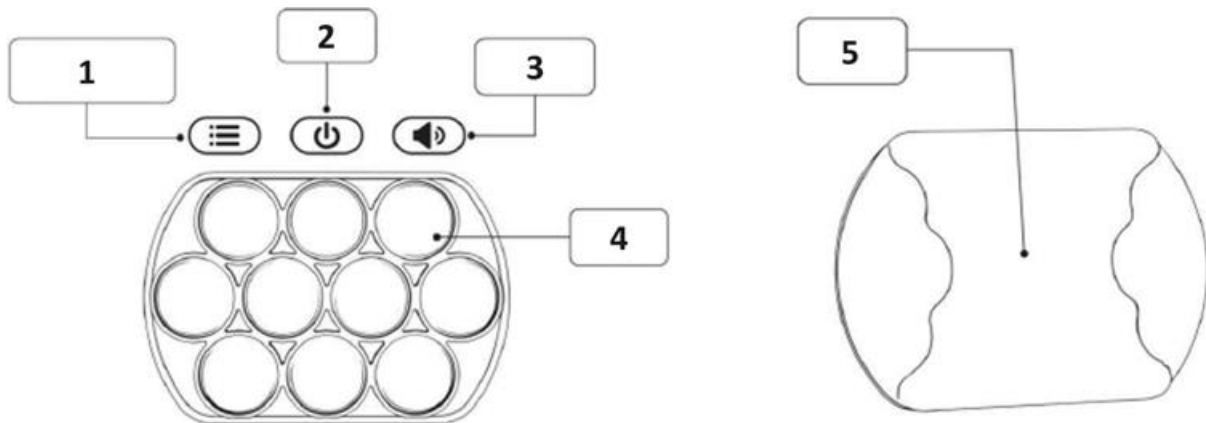
Šī etiķete nozīmē, ka produkts nedrīkst tikt izmesti kā parasts sadzīves atkritums visā ES. Lai novērstu iespējamus kaitējumus vides vai cilvēku veselībai no nekontrolētas atkritumu izgāšanas. Pārstrādājiet atbildīgi, lai veicinātu materiālu resursu ilgtspējīgu izmantošanu. Ja vēlaties atgriezt lietoto ierīci, izmantojiet atdevi un kolekcijas sistēmu vai sazinieties ar mazumtirgotāju, no kura iegādājāties produktu. Mazumtirgotājs var pieņemt produktu ekoloģiski drošai pārstrādei.



Ražotāja deklarācija, ka produkts atbilst attiecīgajām ES direktīvām.

## LT: ZOOMO - NAUDOTOJO VADOVAS

### Funkcijų apžvalga:



1. Režimo pasirinkimo klavišas (4 režimai)
2. Maitinimo mygtukas
3. Garsumo mygtukas
4. Pelės mygtukas
5. Galinis šoninis mygtukas

*Pastaba: kai neveikia žaidimo režimu, po 1 minutės automatiškai išsijungia.*

### VEIKIMO REŽIMAS

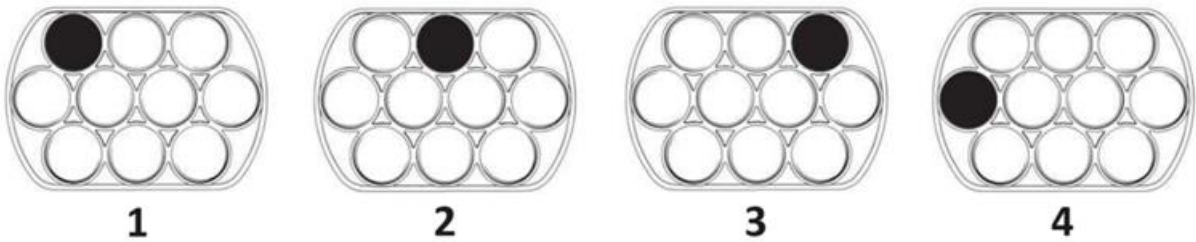
- **Proveržio režimas (kaip parodyta 1 paveikslėlyje)** : Yra daugiau kaip 200 pagrindinių lygių, kurių kiekviename prieš pereinant reikia įveikti 5 mažesnius lygius. Didėjant kiekvienam lygiui, didės lempučių skaičius, o kiekvieno lygio laiko limitas mažės. Neišjungus šviesų per nustatytą laiką ir paspaudus mygtuką "Atgal", žaidimas žlunga ir grįžtama į pradinę būseną. Ne žaidimo būsenoje ilgai paspauskite garsumo mygtuką, kad pasirinktumėte lygį (po pasirinkimo paspauskite grįžimo mygtuką, kad įeitumėte į žaidimą).

- **Atminties režimas (kaip parodyta 2 paveikslėlyje)** : Yra 9 pagrindiniai lygiai, kurių kiekvienas turi 5 mažesnius lygius, kuriuos reikia įveikti prieš pereinant toliau. Norėdami pradėti, palaukite, kol užsidegs lemputės ir baigsis raginimo garsas, tada spauskite mygtukus pagal lempučių eiliškumą. Paspaudus netinkamą mygtuką, žaidimas žlunga ir negaunama taškų. Žaidimas iš naujo nustatomas į pradinę būseną ir laukiama, kol bus paleistas iš naujo. Ne žaidimo būsenoje ilgai spauskite garsumo mygtuką, kad pasirinktumėte lygį (pasirinkę paspauskite grįžimo mygtuką, kad įeitumėte į žaidimą).

- **Taškų rinkimo režimas (kaip parodyta 3 paveikslėlyje)** : Per 1 minutę paspauskite pelės žudymo mygtuką pagal švieses. Jei paspaudžiami visi dešimt mygtukų, paspauskite grįžties mygtuką, kad patektumėte į kitą rundą. Kuo daugiau lempučių užgesinta, tuo didesnis rezultatas (iki 100 taškų). Jei lemputė lieka įjungta, žaidimas žlunga be taškų ir grįžtama į pradinę būseną. Ne žaidimo būsenoje paspauskite trečiąją šviesos mygtuką, kad patikrintumėte didžiausią rezultatą (kuris išsitrina išėmus baterijas).

- **Daugelio žaidėjų režimas (kaip parodyta 4 paveikslėlyje)** : Paspauskite pelės žudymo mygtuką pagal šviečiančias lemputes. Kiekvienas žaidėjas pereina į priekį įveikęs lygį, o kitas žaidėjas įgyja eilę. Tobulėjant lygiams mažėja lempučių skaičius ir laiko limitas. Neišjungus šviesų per nustatytą laiką ir nepaspaudus atgalinio mygtuko, grįžtama į pradinę būseną ir laukiama naujo paleidimo.

*Pastaba: kai žaidimo metu įjungiamas šviesa, ji turi būti visiškai išjungta. Pasirinkę režimą, paspauskite atgalinį mygtuką, kad įeitumėte į žaidimą.*

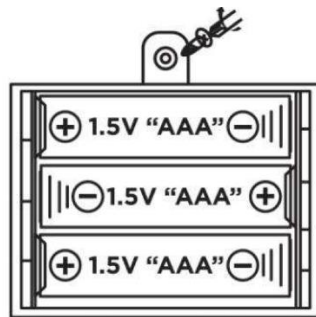


**ĮJUNGIMO MİGTONAS:** paspaudus įjungimo mygtuką, aparatas įsijungia su raginamuoju garsu. Dar kartą spustelėkite maitinimo mygtuką, kad išjungtumėte.

**GARSUMO REGULIAVIMAS:** Garsumas paleidžiant pradedamas reguliuoti aukščiausiu lygiu (iš viso 4 lygiai). Spustelėkite garsumo mygtuką, kad sumažintumėte lygį. Spauskite toliau, kol nebus garso, o tai reiškia 1 lygį. Spustelėkite dar kartą, kad padidintumėte iki 2 lygio ir t. t. Kai išgirsite garsą "didi", tai reiškia aukščiausią lygį.

#### **AKUMULIATORIAUS MONTAVIMAS:**

- Žaislui reikia trijų 1,5 V "AAA" neįkraunamų baterijų.
- Neįkraunamų baterijų įkrauti negalima. Įkraunamas baterijas galima įkrauti tik prižiūrint suaugusiesiems.
- Prieš įkraudami išimkite įkraunamas baterijas iš žaislo.
- Atsuktuvu atsukite varžtą, atidarykite baterijų dangtelį ir įdėkite / išimkite baterijas pagal teisingą poliškumą.
- Naudokite tik rekomenduojamas baterijas ir nemišykite senų ir naujų arba skirtingų tipų baterijų.
- Panaudotas baterijas išmeskite tinkamai.
- Venkite trumpo maitinimo gnybtų sujungimo.



#### **INSTRUKCIJOS DĖL PERDIRBIMO IR IŠMETIMO:**



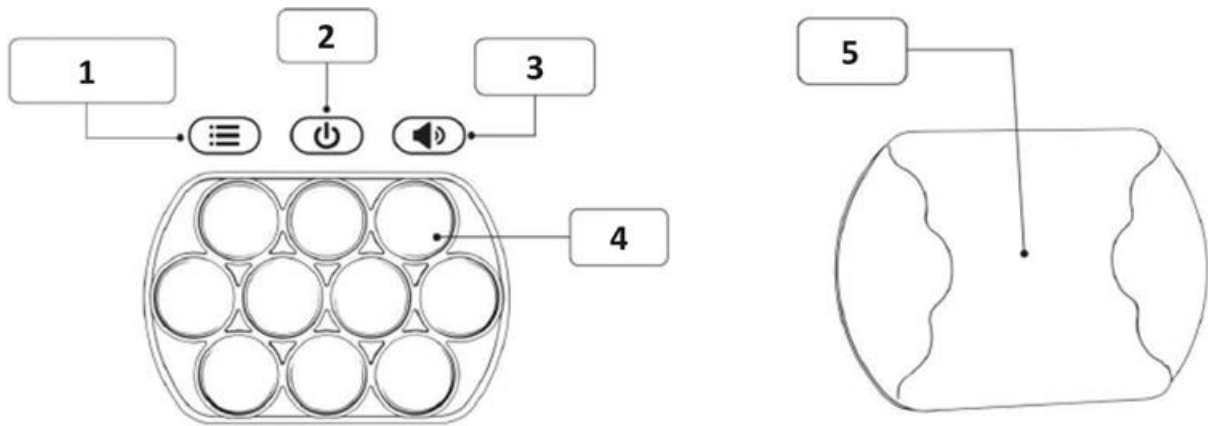
Ši žymė reiškia, kad produktas negali būti išmestas kaip įprastos namų ūkio atliekos visoje ES. Norint išvengti galimų žalos aplinkai ar žmonių sveikatai dėl nekontroliuojamo atliekų šalinimo. Perdirbkite atsakingai skatinant tvarų medžiagų išteklių naudojimą. Norėdami grąžinti naudotą įrenginį, naudokite atidavimo ir rinkimo sistemą arba susisiekite su pardavėju, iš kurio įsigijote produktą. Pardavėjas gali priimti produktą aplinkai saugiam perdirbimui.



Gamintojo deklaracija, kad produktas atitinka taikomus ES direktyvų reikalavimus.

## GR: ZOOMO - ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

### Λειτουργική επισκόπηση:



1. (4 λειτουργίες)
2. Κουμπί λειτουργίας
3. Κουμπί έντασης ήχου
4. Κουμπί ποντικιού
5. Πίσω πλευρικό κουμπί

*Σημείωση: Θα απενεργοποιηθεί αυτόματα μετά από 1 λεπτό απουσίας λειτουργίας όταν δεν είναι σε λειτουργία παιχνιδιού.*

### ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

- **Λειτουργία Breakthrough (όπως φαίνεται στην εικόνα 1):** Υπάρχουν πάνω από 200 μεγάλα επίπεδα, το καθένα από τα οποία απαιτεί την ολοκλήρωση 5 μικρότερων επιπέδων πριν προχωρήσετε. Με την αύξηση κάθε επιπέδου, ο αριθμός των φώτων θα αυξάνεται και το χρονικό όριο για κάθε επίπεδο θα μειώνεται. Αν δεν σβήσετε τα φώτα εντός του χρονικού ορίου και πατήσετε το κουμπί επιστροφής, το παιχνίδι αποτυγχάνει και επιστρέφει στην αρχική κατάσταση. Στην κατάσταση εκτός παιχνιδιού, πατήστε παρατεταμένα το κουμπί έντασης για να επιλέξετε το επίπεδο (μετά την επιλογή, πατήστε το κουμπί επιστροφής για να εισέλθετε στο παιχνίδι).

- **Λειτουργία μνήμης (όπως φαίνεται στην εικόνα 2):** Υπάρχουν 9 μεγάλα επίπεδα, το καθένα με 5 μικρότερα επίπεδα που πρέπει να ολοκληρώσετε πριν προχωρήσετε. Για να ξεκινήσετε, περιμένετε να ανάψουν τα φώτα και να τελειώσει ο ήχος προτροπής και, στη συνέχεια, πατήστε τα πλήκτρα με τη σειρά των φώτων. Το πάτημα του λάθος πλήκτρου έχει ως αποτέλεσμα την αποτυχία του παιχνιδιού χωρίς πόντους. Το παιχνίδι επανέρχεται στην αρχική κατάσταση και περιμένει την επανεκκίνηση. Στην κατάσταση εκτός παιχνιδιού, πατήστε παρατεταμένα το πλήκτρο έντασης για να επιλέξετε το επίπεδο (μετά την επιλογή, πατήστε το πλήκτρο επιστροφής για να εισέλθετε στο παιχνίδι).

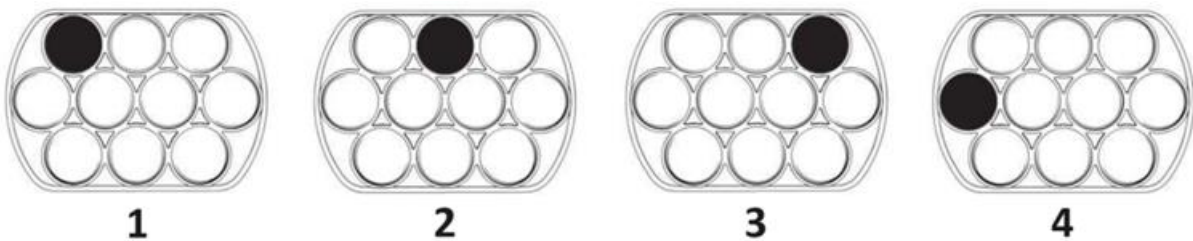
- **Λειτουργία σκοραρίσματος (όπως φαίνεται στην εικόνα 3):** Πιέστε το κουμπί σκοποβολής του ποντικιού ανάλογα με τις φωτεινές ενδείξεις εντός 1 λεπτού. Εάν πατηθούν και τα δέκα κουμπιά, πατήστε το κουμπί επιστροφής για να εισέλθετε στον επόμενο γύρο. Όσο περισσότερα φώτα σβήνουν, τόσο υψηλότερη είναι η βαθμολογία (έως 100 πόντους). Εάν ένα φως παραμείνει



αναμμένο, το παιχνίδι αποτυγχάνει χωρίς σκορ, επιστρέφοντας στην αρχική κατάσταση. Στην κατάσταση εκτός παιχνιδιού, πατήστε το τρίτο κουμπί με τα φώτα για να ελέγξετε το υψηλότερο σκορ (το οποίο σβήνει όταν αφαιρεθούν οι μπαταρίες).

- **Λειτουργία πολλαπλών παικτών (όπως φαίνεται στην εικόνα 4):** Πατήστε το κουμπί που σκοτώνει το ποντίκι ανάλογα με τα φωτάκια που ανάβουν. Κάθε παίκτης προχωράει μετά την ολοκλήρωση ενός επιπέδου, με τον επόμενο παίκτη να παίρνει σειρά. Καθώς τα επίπεδα εξελίσσονται, ο αριθμός των φωτεινών ενδείξεων και το χρονικό όριο μειώνονται. Εάν δεν σβήσετε τα φώτα εντός του χρονικού ορίου και πατήσετε το κουμπί επιστροφής, το αποτέλεσμα είναι να επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση, περιμένοντας μια επανεκκίνηση.

*Σημείωση: Όταν ένα φως ανάβει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πρέπει να είναι πλήρως σβηστό. Αφού επιλέξετε τη λειτουργία, πατήστε το κουμπί επιστροφής για να εισέλθετε στο παιχνίδι.*

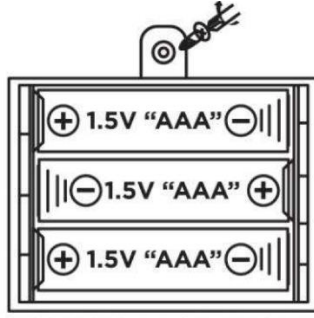


**ΚΟΥΜΠΙ ΕΝ ΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ:** Πατήστε το κουμπί λειτουργίας για να εκκινήσετε το μηχάνημα με έναν ήχο προτροπής. Κάντε ξανά κλικ στο κουμπί λειτουργίας για να το απενεργοποιήσετε.

**ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΗΣ ΈΝΤΑΣΗΣ ΤΟΥ ΉΧΟΥ:** Η ένταση του ήχου ξεκινά στο υψηλότερο επίπεδο (4 επίπεδα συνολικά) κατά την εκκίνηση. Κάντε κλικ στο κουμπί έντασης ήχου για να μειώσετε το επίπεδο. Συνεχίστε να κάνετε κλικ μέχρι να μην υπάρχει ήχος, υποδεικνύοντας το επίπεδο 1. Κάντε ξανά κλικ για να αυξήσετε στο επίπεδο 2, και ούτω καθεξής. Όταν ακούσετε τον ήχο "didi", υποδεικνύει το υψηλότερο επίπεδο.

#### **ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΑΣ:**

- Το παιχνίδι απαιτεί τρεις μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες 1,5V "AAA".
- Οι μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν μπορούν να επαναφορτιστούν. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να φορτίζονται μόνο υπό την επίβλεψη ενηλίκων.
- Αφαιρέστε τις επαναφορτιζόμενες μπαταρίες από το παιχνίδι πριν από τη φόρτιση.
- Χρησιμοποιήστε ένα κατσαβίδι για να χαλαρώσετε τη βίδα, να ανοίξετε το κάλυμμα των μπαταριών και να τοποθετήσετε/αφαιρέσετε τις μπαταρίες σύμφωνα με τη σωστή πολικότητα.
- Χρησιμοποιείτε μόνο τις συνιστώμενες μπαταρίες και μην αναμειγνύετε παλιές και νέες ή διαφορετικούς τύπους.
- Απορρίψτε σωστά τις χρησιμοποιημένες μπαταρίες.
- Αποφύγετε το βραχυκύκλωμα των ακροδεκτών τροφοδοσίας.



#### ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΡΡΙΨΗ:



Αυτή η ετικέτα σημαίνει ότι το προϊόν δεν πρέπει να απορρίπτεται ως συνηθισμένα οικιακά απορρίμματα σε ολόκληρη την ΕΕ. Για την πρόληψη πιθανών ζημιών στο περιβάλλον ή την ανθρώπινη υγεία από μη ελεγχόμενη απόρριψη αποβλήτων. Ανακυκλώστε υπεύθυνα για την προώθηση της βιώσιμης χρήσης των υλικών πόρων. Εάν θέλετε να επιστρέψετε ένα χρησιμοποιημένο προϊόν, χρησιμοποιήστε το σύστημα παράδοσης και συλλογής ή επικοινωνήστε με τον λιανοπωλητή από τον οποίο αγοράσατε το προϊόν. Ο λιανοπωλητής μπορεί να δεχτεί το προϊόν για οικολογική ανακύκλωση.



Δήλωση του κατασκευαστή ότι το προϊόν συμμορφώνεται με τις απαιτήσεις των ισχύουσων οδηγιών της ΕΕ.