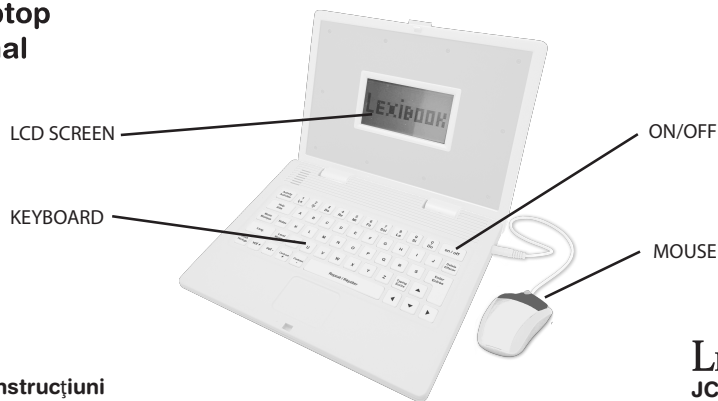




Educational bilingual laptop Laptop bilingv educațional



Instruction Manual - Manual de Instrucțiuni

LEXIBOOK®
JC598i6 series

ENGLISH

UNPACKING

When unpacking, ensure that the following elements are included:
1 x educational laptop 1 x mouse 1 x instruction manual

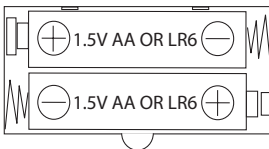
WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

POWER SUPPLY

Your educational laptop computer is powered by 2 x 1.5V AA/LR6 batteries (included).

Installing batteries:

1. Using a screwdriver, open the battery door located under the device.
2. Insert 2 x 1.5V AA/LR6 batteries observing the polarity markings inside the battery compartment.
3. Close the battery compartment and tighten the screw.



Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short circuited. Do not throw batteries into a fire. Remove the batteries if you are not going to use the game for a long period of time. Battery shall not be exposed to excessive heat such as sunshine, fire or the like.

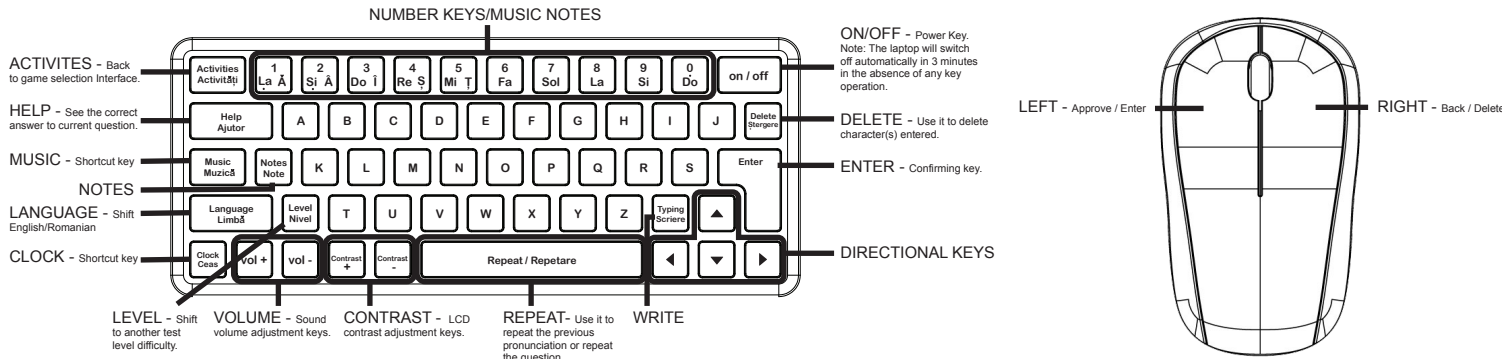
WARNING: Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, remove the batteries and insert them again.

Correct disposal of batteries in this product

(Applicable in countries with separate collection systems) This symbol means that the product contains a battery covered by European Directive 2013/56/EU which cannot be disposed of with normal household waste. All batteries should be disposed separately from the municipal waste stream via designated collection facilities appointed by the government or the local authorities. The correct disposal of your old batteries will help to prevent potential negative consequences for the environment, animal and human health. Inform yourself about the local separate collection system for electrical and electronic products and batteries. Follow local rules and never dispose of the product and batteries with normal household waste. For more detailed information about disposal of your old batteries, please contact your city office or waste disposal service center.



DESCRIPTION OF FUNCTION KEYS



CARE SECTION

1. Do not collide with hard item.
2. Do not drop unit.
3. Do not dismantle the unit.
4. Do not leave unit in bright sunlight or any other direct source of heat.
5. Do not get the unit wet.
6. Clean unit with a soft damp cloth.
7. Do not use chemical solvents to clean unit.
8. Remove the batteries when not using unit for long periods of time.
9. Children must be accompanied by an adult to use this unit.
10. Don't throw the toys in fire for the batteries might be blasted.

MAINTENANCE AND WARRANTY

Protect the toy from humidity. Should it become wet, wipe it immediately. Do not expose it to direct sunlight, nor to a heat source. Do not allow it to fall. Do not attempt to disassemble it. To clean it, use a slightly damp cloth, avoiding the use of any detergent product. In the event of malfunction, first try to change the batteries. If the problem persists, carefully read again the manual in order to verify that no step has been omitted.

Note: Please keep this instruction manual, it contains important information.

This product is covered by our 2-year warranty for the European Union. For all warranty claims or after-sales service, you must contact your retailer, providing proof of purchase. Our warranty covers defects in materials or workmanship attributable to the manufacturer, to the exclusion of any damage arising from the failure to observe the provisions contained in the user's manual or any improper intervention with respect to the item (such as disassembly, exposure to heat or humidity...).

We recommend keeping the packaging for future reference. In a bid to continually improve our products, we reserve the right to change the colors and details of the product presented on the packaging.

WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard - Small parts.

Reference: JC598i6 series
Designed and developed in Europe – Made in China

© Lexibook®

For after-sales service, please contact us at www.lexibook.com
www.lexibook.com



ACTIVITIES

MATHEMATICS:



- 01. LEARNING NUMBERS** > Press any number on the keyboard. The device pronounces it and an animation is displayed.
- 02. WRITING NUMBERS** > Press any number on the keyboard. The screen displays how to form the number.
- 03. NUMBER SPELLING** > Press any number on the keyboard. The device teaches the spelling.
- 04. NUMBER TEST** > A number is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching number on the keyboard.
- 05. COUNTING NUMBERS** > The device displays a number of shapes on the screen then starts to count. Press enter when the matching number is displayed on the screen.
- 06. NUMBER ORDERING** > The device displays 2 numbers on the screen. Put them in ascending order thanks to the keyboard.
- 07. NUMBER COMPARISON** > The device displays 2 numbers on the screen. Press enter when the correct sign appears (either =, > or <).
- 08. ICON ADDITION** > Add the icons displayed on the top of the screen, and then press enter when the matching number of icons appears below the operation line.
- 09. ICON SUBTRACTION** > Subtract the icons displayed on the top of the screen, and then press enter when the matching number of icons appears below the operation line.
- 10. ADDITION TEST** > Write the addition result by using the keyboard.
- 11. SUBTRACTION TEST** > Write the subtraction result by using the keyboard.
- 12. MULTIPLICATION TEST** > Write the multiplication result by using the keyboard.
- 13. DIVISION TEST** > Write the multiplication result by using the keyboard.
- 14. EQUATION COMPLETION (+-)** > Type the missing number in the equation thanks to the keyboard.
- 15. EQUATION COMPLETION (*^)** > Type the missing number in the equation thanks to the keyboard.
- 16. OPERATIONAL SIGN** > Select the operational sign (either +, -, * or /) with which the equation is correct.
- 17. MIXED OPERATION (+-)** > Type the result of the operation (mixing additions and subtractions) with the numbers on the keyboard.
- 18. MIXED OPERATION (*^)** > Type the result of the operation (mixing multiplications and divisions) with the numbers on the keyboard.
- 19. MIXED OPERATION (+-*^)** > Type the result of the operation (mixing the 4 operations) with the numbers on the keyboard.
- 20. COUNTING GRAPHS** > Use the directional keys to select the number of graphs in the animation and press enter.

LANGUAGE:



- 21. LETTERS LEARNING** > Press any letter on the keyboard. The device pronounces the letter.
- 22. LETTERS WRITING** > Press any letter on the keyboard. The screen displays how to form the letter.
- 23. SMALL-CAPITAL LETTER** > A capital letter is shown at the left of the screen. Press Enter when the matching small letter appears.
- 24. LETTER TEST** > A letter is displayed on the screen and the device pronounces it. Find and press the matching letter on the keyboard.
- 25. LETTER COMPLETION** > Find the alphabetical suite.
- 26. LETTER ORDERING** > Order the letters in the alphabetical order.
- 27. WORDS LEARNING** > Press any letter on the keyboard. The device gives an example of a word starting with this letter.
- 28. WORD SPELLING** > Press any letter on the keyboard. The device gives an example of a word starting with this letter and teaches the spelling.
- 29. FIND THE WORD** > Find the word matching the picture shown at the beginning of the activity.
- 30. FIND THE FLASH** > Find the picture matching the word shown at the beginning of the activity.
- 31. INITIAL LETTER FILLING** > An animation is displayed on the screen. Find the first letter of this word.
- 32. MISSING LETTER** > An animation is displayed on the screen. Find the missing letter of this word.
- 33. FIND THE 2 MISSING LETTER** > An animation is displayed on the screen. Find the 2 missing letters of this word.
- 34. WORD ORDERING** > An animation is displayed on the screen. Put back the letters in the correct order.
- 35. WORD CORRECTION** > An animation then the matching word are displayed on the screen. Find the wrong letter and correct it thanks to the keyboard.
- 36. WORD TEST** > An animation is displayed on the screen and the device names it. Type the word with the keyboard.

TYPING:



- 37. TYPING GAME 1** > Use the keyboard to type the letter displayed on the screen. You have 7 seconds to do this in level 1, and 5 seconds in level 2.
- 38. TYPING GAME 2** > Use the keyboard to type the letters flashing on the screen. You need to type them before they disappear to score as many points as possible.

MUSIC:



- 39. PIANO** > Use the numbers keys to play the piano. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do and so on).
- 40. MUSICAL NOTE TEST** > The device plays a musical note. Use the numbers keys to give the matching note (1 = La, 2 = Si, 3 = Do and so on).
- 41. PLAY BY MUSIC** > Type the same numbers as displayed on screen to play a melody.
- 42. MUSIC BOX** > Press any key to listen to one of the 8 melodies randomly. One key corresponds to one melody.
- 43. PLAY RANDOMLY** > Press the keys randomly to play the melody.

LOGIC:



- 44. NUMBER MEMORY GAME** > A succession of numbers is displayed on the screen. Memorize them before they disappear then use the keyboard to answer. You have 3 digits to remember in level 1, and 4 digits in level 2.
- 45. GRAPH MEMORY GAME 1** > Three icons are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to answer.
- 46. GRAPH MEMORY GAME 2** > A picture is displayed on screen. Memorize it before it disappears then use the directional keys to answer.
- 47. NUMBER MATCHING** > Numbers are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to reveal the matching pairs of numbers.
- 48. GRAPH MATCHING** > Icons are displayed on screen. Memorize them before they disappear then use the directional keys to reveal pairs of matching icons.
- 49. SERIES FILL UP** > Use the numbers keys to fill the blank case in the series.
- 50. COMPLEMENTARY GRAPH** > A graph is displayed on the left of the screen. Press enter when the matching graph appears on the right.
- 51. FIND THE OTHER HALF** > Half a picture is displayed on the left of the screen. Press enter when the matching half appears on the right.

GAMES:



- 52. PAINTING BOARD** > Use the directional keys and the enter key to draw on the screen.
- 53. CATCHING OBJECT** > Use the directional keys to move steer the cup to catch falling objects.
- 54. MASTER ARCHER** > Press enter to throw an arrow to burst the balloons.
- 55. LABYRINTH** > Use the directional keys to steer the icon out of the labyrinth.
- 56. WALKING PLANK ROAD** > Use the directional keys so the moving icon can follow the path.
- 57. AIRPLANE LANDING** > Use the directional keys to land the plane on the base and to avoid obstacles.
- 58. GREEDY SNAKE** > Use the directional keys to steer the snake so he can eat as many objects as possible. The more he eats, the longer it becomes.
- 59. FIGHTING AIRPLANE** > Use the directional keys to steer the plane. Press enter to shoot and destroy opponents.
- 60. GOPHER BEATING** > Use the keys A B C D for the first row and K L M N for the second row to beat the gophers when they appear on screen.

CLOCK & TIME:



- 61. STOPWATCH** > Press enter to start the chronometer.
- 62. CLOCK** > Use enter then the directional keys to adjust the clock.

ACTIVITĂȚI

MATEMATICĂ:



- 01. ÎNVĂȚAREA NUMERELOR** > Apăsați orice număr de pe tastatură. Dispozitivul îl pronunță și este afișată o animație.
- 02. SCRIEREA NUMERELOR** > Apăsați orice număr de pe tastatură. Ecranul afișează modul de formare a numărului.
- 03. ORTOGRAFIEREA NUMERELOR** > Apăsați orice număr de pe tastatură. Aparatul vă învață ortografia.
- 04. IDENTIFICAREA NUMERELOR** > Un număr este afișat pe ecran și dispozitivul îl pronunță. Găsiți și apăsați numărul care corespunde de pe tastatură.
- 05. NUMĂRAREA** > Dispozitivul afișează pe ecran o serie de forme, apoi începe să numere. Apăsați Enter când numărul care corespunde este afișat pe ecran.
- 06. ORDONAREA NUMERELOR** > Aparatul afișează 2 numere pe ecran. Aranjați-le în ordine crescătoare cu ajutorul tastaturii.
- 07. COMPARAREA NUMERELOR** > Aparatul afișează 2 numere pe ecran. Apăsați Enter când apare semnul corect (fie =, > sau <).
- 08. ADUNAREA PICTOGRAMELOR** > Adăugați pictogramele afișate în partea de sus a ecranului, apoi apăsați Enter când numărul corespunzător de pictograme apare sub linia operației.
- 09. SCĂDEREA PICTOGRAMELOR** > Scădeți pictogramele afișate în partea de sus a ecranului, apoi apăsați Enter când numărul de pictograme care corespunde apare sub linia operației.
- 10. TEST DE ADUNARE** > Scrieți rezultatul adunării folosind tastatura.
- 11. TEST DE SCĂDERE** > Scrieți rezultatul scăderii folosind tastatura.
- 12. TEST DE ÎNMULȚIRE** > Scrieți rezultatul înmulțirii folosind tastatura.
- 13. TEST DE ÎMPĂRȚIRE** > Scrieți rezultatul împărțirii folosind tastatura.
- 14. REZOLVAREA ECUAȚIEI (+ -)** > Introduceți numărul lipsă în ecuație cu ajutorul tastaturii.
- 15. REZOLVAREA ECUAȚIEI (* /)** > Introduceți numărul lipsă în ecuație cu ajutorul tastaturii.
- 16. SEMNUL DE OPERAȚIE** > Selectați semnul de operație (fie +, -, * sau /) cu care ecuația este corectă.
- 17. OPERAȚIE MIXTĂ (+ -)** > Introduceți rezultatul operației (amestecând adunări și scăderi) cu numerele de pe tastatură.
- 18. OPERAȚIE MIXTĂ (* /)** > Introduceți rezultatul operației (amestecând înmulțiri și împărțiri) cu numerele de pe tastatură.
- 19. OPERAȚIE MIXTĂ (* /)** > Introduceți rezultatul operației (amestecând cele 4 operații) cu numerele de pe tastatură.
- 20. ADUNAREA GRAFICELOR** > Folosiți tastele direcționale pentru a selecta numărul de grafice din animație și apăsați Enter.
- 21. ÎNVĂȚAREA LITERELOR** > Apăsați orice literă de pe tastatură. Dispozitivul pronunță litera.
- 22. SCRIEREA LITERELOR** > Apăsați orice literă de pe tastatură. Ecranul afișează modul de formare a literei.
- 23. LITERELE MICI - MARI** > O literă mare este afișată în stânga ecranului. Apăsați Enter când apare litera mică care-i corespunde.
- 24. IDENTIFICAREA LITERELOR** > Pe ecran apare o literă și dispozitivul o pronunță. Găsiți și apăsați litera care-i corespunde de pe tastatură.
- 25. COMPLETAREA LITEREI** > Găsiți suita alfabetică.
- 26. ORDONAREA LITERELOR** > Ordonăți literele în ordine alfabetică.
- 27. ÎNVĂȚAREA CUVINTELOR** > Apăsați orice literă de pe tastatură. Dispozitivul oferă un exemplu de cuvânt care începe cu această literă.
- 28. ORTOGRAFIEREA CUVÂNTULUI** > Apăsați orice literă de pe tastatură. Dispozitivul oferă un exemplu de cuvânt care începe cu această literă și vă învață ortografia.
- 29. GĂSEȘTE CUVÂNTUL** > Găsiți cuvântul care se potrivește cu imaginea afișată la începutul activității.
- 30. GĂSEȘTE IMAGINEA** > Găsiți imaginea care corespunde cuvântului afișat la începutul activității.
- 31. COMPLETAREA LITERELOR INIȚIALE** > O animație este afișată pe ecran. Găsiți prima literă a acestui cuvânt.
- 32. LITERA LIPSĂ** > Pe ecran este afișată o animație. Găsiți litera lipsă a acestui cuvânt.
- 33. GĂSEȘTE LITERELE CARE LIPSESC** > Pe ecran apare o animație. Găsiți cele 2 litere lipsă ale acestui cuvânt.
- 34. ORDONAREA CUVINTELOR** > Pe ecran este afișată o animație. Puneți înapoi literele în ordinea corectă.
- 35. CORECTAREA CUVÂNTULUI** > O animație este afișată pe ecran, urmată de cuvântul potrivit. Găsiți litera greșită și corecți-l cu ajutorul tastaturii.
- 36. CUVÂNTUL POTRIVIT** > Pe ecran este afișată o animație, iar dispozitivul o numește. Introduceți cuvântul folosind tastatura.

SCRIERE:



- 37. JOC DE SCRIERE 1** > Folosiți tastatura pentru a introduce litera afișată pe ecran. Aveți 7 secunde pentru a face acest lucru la nivelul 1, 5 secunde la nivelul 2.
- 38. JOC DE SCRIERE 2** > Folosiți tastatura pentru a introduce literele care clipeșc pe ecran. Trebuie să le tastați înainte să dispară pentru a înscris cât mai multe puncte.
- 39. PIAN** > Folosiți tastele numerice pentru a cânta la pian. (1 = La, 2 = Si, 3 = Do și așa mai departe)..
- 40. IDENTIFICAREA NOTELOR MUZICALE** > Aparatul redă o notă muzicală. Utilizați tastele numerice pentru a reda nota care corespunde (1 = La, 2 = Si, 3 = Do și așa mai departe).
- 41. REDAREA DUPĂ MUZICĂ** > Tastați aceleași numere afișate pe ecran pentru a reda o melodie.
- 42. CUTIA MUZICALĂ** > Apăsați orice tastă pentru a asculta una dintre cele 8 melodii la întâmplare.
- 43. REDAREA ALEATORIE** > Apăsați tastele la întâmplare pentru a reda melodia. O tastă corespunde unei melodii.

LOGICĂ:



- 44. JOC DE MEMORIE A NUMERELOR** > Pe ecran se afișează o succesiune de numere. Memorați-le înainte să dispară, apoi folosiți tastatura pentru a răspunde. Aveți 3 cifre de reținut la nivelul 1, 4 cifre la nivelul 2.
- 45. JOCUL MEMORIEI GRAFICE 1** > 3 pictograme sunt afișate pe ecran. Memorați-le înainte să dispară, apoi folosiți tastele direcționale pentru a răspunde.
- 46. JOCUL MEMORIEI GRAFICE 2** > O imagine este afișată pe ecran. Memorați-o înainte să dispară, apoi folosiți tastele direcționale pentru a răspunde.
- 47. PERECHE DE NUMERE** > Pe ecran sunt afișate numere. Memorați-le înainte să dispară, apoi folosiți tastele direcționale pentru a dezvălui perechile de numere care se potrivesc.
- 48. PERECHE DE IMAGINI** > Pe ecran sunt afișate pictograme. Memorați-le înainte să dispară, apoi folosiți tastele direcționale pentru a dezvălui perechi de pictograme care se potrivesc.
- 49. COMPLETAREA SERIILOR** > Folosiți tastele numerice pentru a umple spațiile goale din serie.
- 50. ASOCIEREA GRAFICELOR** > Un grafic este afișat în stânga ecranului. Apăsați Enter când graficul care se potrivește apare în partea dreaptă.
- 51. GĂSEȘTE JUMĂTATEA LIPSĂ** > O jumătate de fotografie este afișată în stânga ecranului. Apăsați Enter când jumătatea lipsă apare în partea dreaptă.

JOCURI:

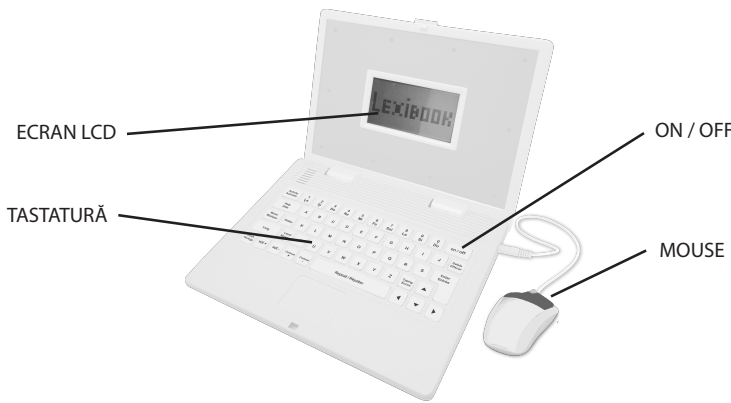


- 52. TABLA DE DESEN** > Utilizați tastele direcționale și tasta Enter pentru a desena pe ecran.
- 53. PRINDEREA OBIECTELOR** > Utilizați tastele direcționale pentru a muta cupele astfel încât să prindeți în ea obiectele căzute.
- 54. ARCAȘ ISCUSIT** > Apăsați Enter pentru a lansa o săgeată care să spargă baloanele.
- 55. LABIRINTUL** > Folosiți tastele direcționale pentru a scoate pictograma din labirint.
- 56. ÎNDRUMAREA** > Folosiți tastele direcționale pentru ca pictograma în mișcare să poată urma calea.
- 57. ATERIZAREA AVIOANELOR** > Folosiți tastele direcționale pentru a ateriza avionul la bază și pentru a evita obstacolele.
- 58. ȘARPELE LACOM** > Folosiți tastele direcționale pentru a conduce șarpele, astfel încât să poată mânca cât mai multe obiecte. Cu cât mănâncă mai mult, cu atât devine mai lung.
- 59. AVION DE LUPTĂ** > Utilizați tastele direcționale pentru a conduce avionul. Apăsați Enter pentru a trage și distruge adversarii.
- 60. LOVIREA POPÂNDĂILOR** > Folosiți tastele A B C D pentru primul rând și K L M N pentru al doilea rând pentru a lovi popândăii când apar pe ecran.

CEASUL & ORA:



- 61. CRONOMETRU** > Apăsați Enter pentru a porni cronometrul.
- 62. CEAS** > Utilizați tastele direcționale pentru a regla ceasul.



CONȚINUTUL AMBALAJULUI

Când desfaceți ambalajul produsului, vă rugăm asigurați-vă că următoarele elemente sunt incluse:
1 x laptop educațional 1 x mouse 1 x manual de instrucțiuni

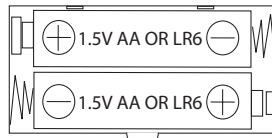
AVERTIZARE : Toate materialele de ambalare precum benzile, foliile de plastic, legăturile de sârmă și etichetele nu fac parte din această jucărie și trebuie aruncate pentru siguranța copilului dumneavoastră.

CERINȚE BATERII

Calculatorul educativ funcționează cu 2 baterii de 1,5V AA/LR6 (incluse).

Instalarea sau înlocuirea bateriei:

- Folosiți o șurubelniță pentru a scoate șurubul compartimentului pentru baterii situat pe spatele dispozitivului.
- Instalați sau înlocuiți 2 baterii AA/LR6 de 1,5V , respectând polaritatea indicată în interiorul compartiment.
- Închideți compartimentul bateriilor și strângeți șurubul.



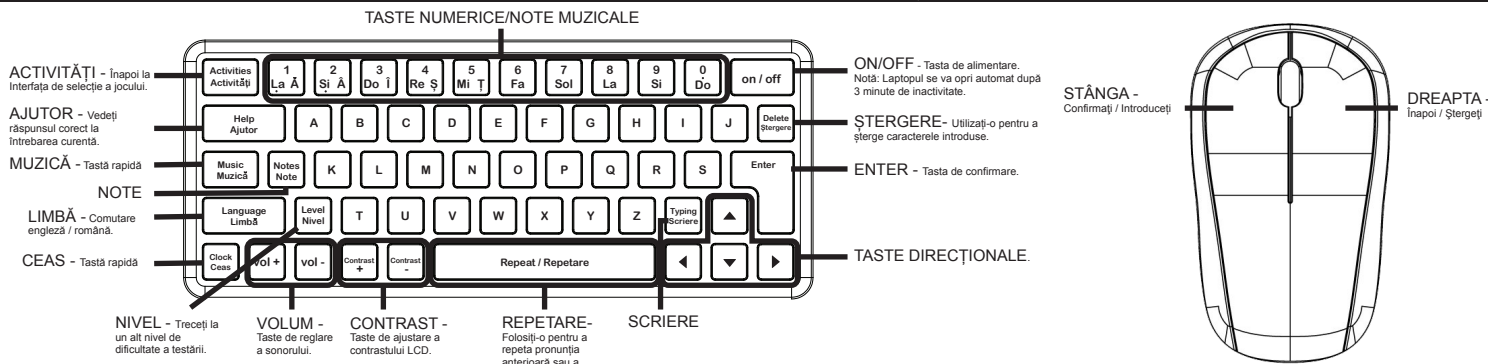
Bateriile nereîncărcabile nu trebuie reîncărcate. Acumulatorii reîncărcabili trebuie să fie scoși din jucărie înainte de a fi încărcăți. Acumulatorii reîncărcabili se vor încărca doar sub supravegherea unui adult. Nu utilizați simultan baterii noi și vechi sau baterii de tipuri sau mărci diferite. Se recomandă să utilizați numai baterii de același tip sau de tip echivalent. Bateriile trebuie introduse cu polaritatea corectă. Bateriile consumate trebuie scoase din jucărie. Bornele bateriilor trebuie să nu fie scurtcircuitate. Nu aruncați bateriile în foc. Dacă nu folosiți produsul un timp îndelungat, vă rugăm să scoateți bateriile. Nu expuneți bateria la căldură excesivă precum lumina soarelui, flăcări sau surse similare de căldură.

AVERTIZARE: Defecțiuni sau pierderi de memorie pot fi cauzate de interferențe puternice de frecvență sau descărcare electrostatică. Dacă apare vreo funcție anormală, scoateți bateriile și reintroduceți-le în aparat.

Înlăturarea corectă a bateriilor (Aplicabil în țările în care există un sistem de colectare selectivă.) Acest simbol indică faptul că bateria încorporată în acest aparat nu trebuie să fie aruncată împreună cu deșeurile menajere, conform prevederilor directivei 2013/56/EU. Bateriile consumate trebuie să fie aruncate separat de deșeurile menajere, la centrele de colectare desemnate de guvern sau de autoritățile locale. Înlăturarea corectă a bateriilor și acumulatorilor consumați permite diminuarea impactului negativ asupra mediului înconjurător și sănătății umane. Vă recomandăm insistent să duceți produsul la un centru de colectare a deșeurilor și să solicitați unui tehnician să demonteze acumulatorul încorporat. Informați-vă cu privire la sistemul de colectare a produselor electrice și electronice și a acumulatorilor. Nu aruncați niciodată acest produs și bateriile consumate împreună cu deșeurile menajere și respectați reglementările locale. Pentru mai multe informații despre înlăturarea bateriilor și acumulatorilor uzați, contactați autoritățile locale sau centrul de colectare a deșeurilor.



DESCRIEREA TASTELOR FUNCȚIONALE



SECȚIUNEA PRIVIND ÎNGRIJIREA

- A nu se ciocni cu un obiect dur.
- Nu trântiți unitatea.
- Nu încercați să dezasamblați dispozitivul.
- Nu expuneți aparatul la lumina directă a soarelui sau la orice sursă de căldură.
- Protejați aparatul de umiditate și ploale.
- Utilizați doar o cârpă moale, ușor umezită pentru a curăța unitatea.
- Nu utilizați detergent.
- Scoateți bateriile atunci când nu folosiți unitatea pentru perioade lungi de timp.
- Copiii trebuie să fie supravegheați de un adult pentru a utiliza această unitate.
- Nu aruncați jucăriile în foc deoarece bateriile riscă să explodeze.

ÎNȚREȚINEREA ȘI GARANȚIA

Nu scufundați aparatul în apă. Dacă se udă, ștergeți-l imediat. Nu expuneți aparatul la lumina directă a soarelui sau la orice sursă de căldură. Nu demontați sau trântiți unitatea. Utilizați doar o cârpă moale, ușor umezită pentru a curăța unitatea. Nu utilizați detergent. Dacă aparatul nu funcționează corect, încercați mai întâi să înlocuiți bateriile. Dacă acest lucru nu dă rezultate, recitiți manualul de instrucțiuni. Pentru a îmbunătăți continuu produsele noastre, ne rezervăm dreptul de a schimba culorile și detaliile produsului prezentat pe ambalaj.

NOTĂ: Vă rugăm să păstrați acest manual de instrucțiuni, întrucât conține informații importante.

Acest produs este acoperit de o garanție de 2 ani. Pentru orice solicitare de garanție sau serviciu post-vânzare, vă rugăm să contactați distribuitorul și să prezentați o dovadă validă a cumpărării. Garanția noastră acoperă orice defect de fabricație, cu excepția oricărei deteriorări rezultate ca urmare a nerespectării manualului de instrucțiuni sau orice acțiune neatență asupra acestui produs (cum ar fi demontarea, expunerea la căldură și umiditate etc.). Se recomandă păstrarea ambalajului pentru utilizare ulterioară. În încercarea de îmbunătățire a serviciilor, s-ar putea să modificăm culorile și detaliile produsului prezentat pe ambalaj.

AVERTIZARE! Nu se recomandă copiilor cu vârsta sub 3 ani. Pericol de sufocare – Piese mici.

Cod: JC598i6 series

Conceput și dezvoltat în Europa - Fabricat în China

© Lexibook®

Pentru operații de service post-vânzări, vă rugăm contactați-ne echipele: www.lexibook.com

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes

Bâtiment 11

91940 Les Ulis

France

Protecția mediului:

Aparatura electrică nedorită poate fi reciclată și nu trebuie aruncată la gunoierul menajer! Vă rugăm să susțineți activ conservarea resurselor și să ajutați la protejarea mediului returnând acest aparat la un centru de colectare (dacă este disponibil).

