

# POWERMAN® JR.

## IL MIO PRIMO ROBOT INTELLIGENTE CHE LEGGE NEL PENSIERO



**MI CHIAMO POWERMAN® JR... VENGO DA UNA GALASSIA MOLTO LONTANA E SONO STATO INVIATO QUI PER ESPLORARE IL TUO PIANETA: LA TERRA!**

**HO VISITATO TUTTI I CONTINENTI, E TI ASSICURO CHE QUI LA BIODIVERSITÀ È DAVVERO AFFASCINANTE.**

**HO INCONTRATO TANTISSIMI ANIMALI: I CANGURI IN AUSTRALIA, I PANDA IN CINA, I LEONI NELLA SAVANA E PERSINO LE FORMICHE NEL TUO FRIGORIFERO! MI PIACE SCOPRIRE NUOVI ANIMALI, PROVA A TROVARNE UNO CHE NON CONOSCO!**

**EHI, GUARDA! SONO ANCHE CAPACE DI RIPRODURRE MELODIE E BALLARE. PUOI INSEGNARMI COREOGRAFIE DA RIPRODURRE E FRASI DA RIPETERE!**

**SEI PRONTO?**

**MANUALE DI ISTRUZIONI**

**ROB20IT**

**LEXIBOOK®**

### DISIMBALLAGGIO

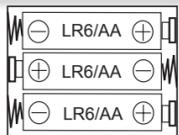
Durante il disimballaggio, verifica che siano inclusi i seguenti elementi:



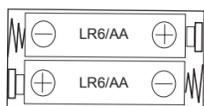
1 x POWERMAN® JR. 1 x telecomando 1 x wildlife explorer's guide 1 x manuale di istruzioni

**AVVERTENZA:** Tutti i materiali della confezione come il nastro adesivo, i fogli di plastica, i fili di metallo e le etichette, non fanno parte del prodotto e devono essere rimossi per la sicurezza del bambino.

### BATTERY REQUIREMENTS



Il robot è alimentato da 3 x batterie 1.5V AA/LR6 (non incluse).



Il telecomando è alimentato da 2 x 1.5V AA/LR6 (non incluse).

#### ROBOT:

Installazione o sostituzione delle batterie

1. Usa un cacciavite per allentare la vite del vano batterie situato sulla schiena del robot.
2. Premi la linguetta del coperchio e tiralo verso di te per rimuoverlo.
3. Inserisci 3 batterie AA/LR6 rispettando la polarità indicata sul fondo del vano batterie e illustrata a fianco.
4. Chiudi il coperchio e serra la vite.

#### TELECOMANDO:

Installazione o sostituzione delle batterie

1. Usa un cacciavite per allentare la vite del vano batterie situato sul retro del telecomando.
2. Premi la linguetta del coperchio e tiralo verso di te per rimuoverlo.
3. Inserisci 2 batterie AA/LR6 rispettando la polarità indicata sul fondo del vano batterie e illustrata a fianco.
4. Chiudi il coperchio e serra la vite.

**Nota:** Spegnerne l'alimentazione prima di sostituire le batterie. Utilizzare solo batterie alcaline, altri tipi di batterie possono influire sulle prestazioni.

Le batterie ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere caricate unicamente con la supervisione di un adulto; non mischiare differenti tipi di batterie o batterie nuove e usate; utilizzare unicamente batterie del tipo raccomandato o equivalenti; inserire le batterie rispettando le polarità; rimuovere le batterie esaurite dal giocattolo; non cortocircuitare i terminali di alimentazione. Non buttare le batterie nel fuoco. Rimuovere le batterie se non si usa il giocattolo per molto tempo. Sostituire le batterie quando il suono diventa debole o il giocattolo non funziona. Non esporre le batterie a un calore eccessivo, ad esempio la luce del sole o un fuoco.

**ATTENZIONE:** Malfunzionamento o perdita di memoria possono essere causati da forti interferenze di frequenza o elettrostatiche. In caso di funzionamento anomalo, rimuovere le batterie e reinserirle.

### MANUTENZIONE E GARANZIA

Usare un panno morbido e leggermente umido per pulire il giocattolo. Non usare detersivi. Non esporre il giocattolo alla luce solare diretta o ad altre fonti di calore. Non immergere il giocattolo nell'acqua. Non smontare o far cadere il giocattolo. Non piegare il giocattolo.

Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 2 anni. Per eventuali reclami coperti da garanzia o dal servizio post-vendita, contattare il vostro distributore e presentare uno scontrino valido. La nostra garanzia copre tutti i difetti costruttivi di componentistica e di manodopera, con l'eccezione di eventuali deterioramenti che derivano dalla non osservanza del manuale di istruzioni o dall'uso poco attento del prodotto (ad es. smontaggio, esposizione a calore e umidità, ecc.). Si consiglia di conservare l'imballo per eventuali riferimenti futuri. Allo scopo di continuare a migliorare il nostro servizio, potremmo implementare modifiche a colori e particolari del prodotto illustrato sull'imballo.

**ATTENZIONE!** Articolo non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Rischio di soffocamento – Presenza di pezzi piccoli.

**NOTA:** Conservare il manuale di istruzioni, contiene informazioni importanti.

Riferimento: ROB20IT  
Progettato e sviluppato in Europa – Fabbricato in Cina

**Lexibook S.A.**  
6 avenue des Andes  
Bâtiment 11  
91940 Les Ulis  
France

www.lexibook.com – © Lexibook®

Per i servizi di assistenza post-vendita, contattare i nostri team: www.lexibook.com



#### Protezione ambientale:

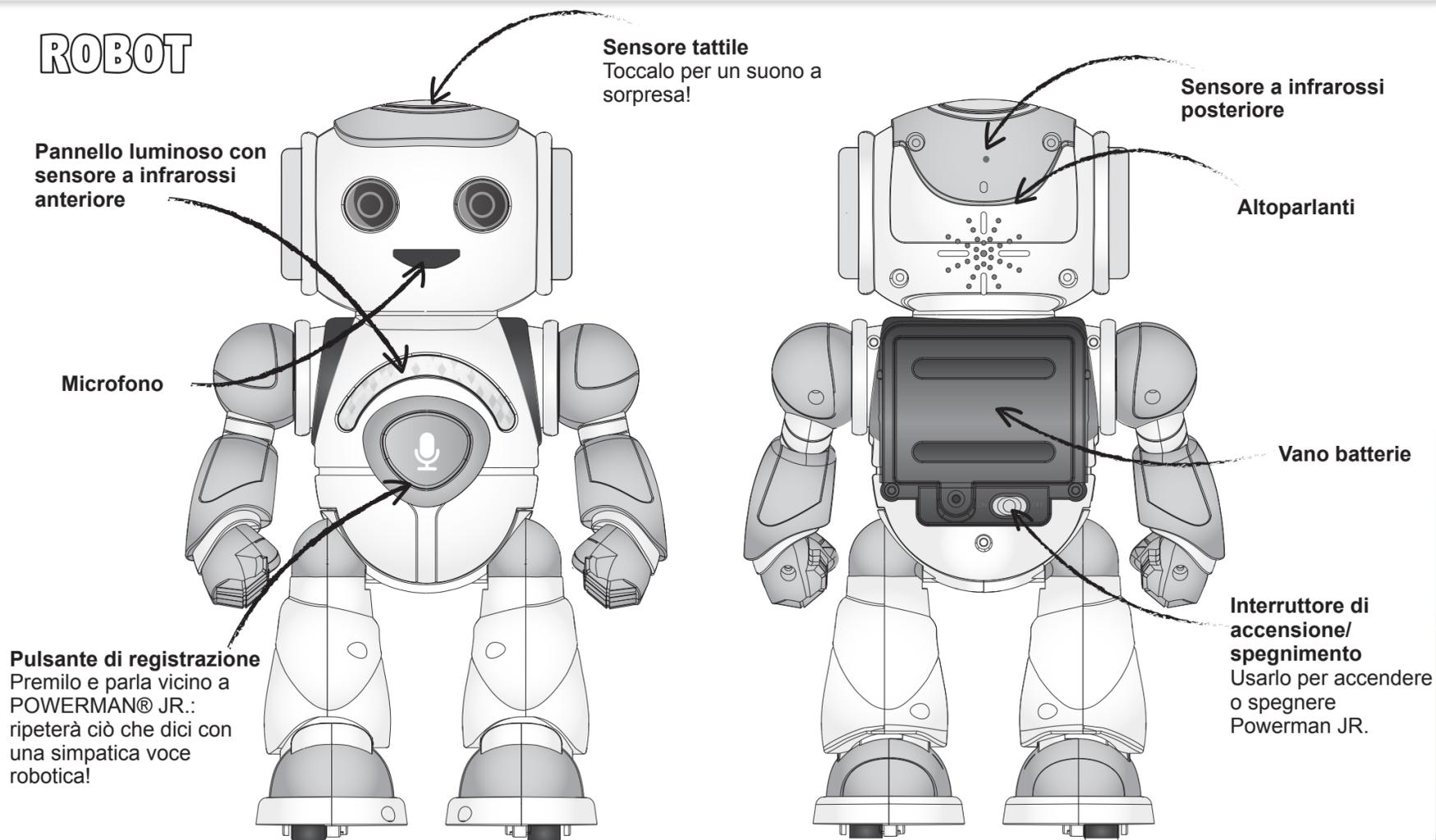
Gli elettrodomestici da smaltire possono essere riciclati e non devono essere gettati con i rifiuti domestici! Sostenete attivamente la conservazione delle risorse e aiutate a proteggere l'ambiente riportando questo apparecchio ad un centro di raccolta (se disponibile).



IM code: ROB20ITIM2281

## SCOPRI POWERMAN JR.

### ROBOT



### REMOTE



#### Pulsanti direzionali

Premili per far muovere POWERMAN® JR.

**Suggerimento:** premi due volte il pulsante avanti/indietro per farlo scivolare!



#### Stop

Premilo per arrestare l'azione che POWERMAN® JR. sta effettuando.



#### Volume

Premilo per cambiare il volume.



#### Programmazione

- Premi il pulsante **P+** per creare un programma.
- Imposta fino a 40 azioni premendo i pulsanti direzionali.



- Puoi aggiungere una melodia premendo il pulsante . Premilo ripetutamente per selezionare un'altra melodia.
- Salva il tuo programma premendo il pulsante **P1** o **P2**.
- Puoi avviare il tuo programma in qualsiasi momento premendo il pulsante **P1** o **P2**.



#### Musica

Premilo una volta per riprodurre una melodia, premilo nuovamente per cambiare melodia.



#### Ballo

Premilo una volta per riprodurre una coreografia, premilo nuovamente per cambiare coreografia.

**Avvertenza!** POWERMAN® si muove mentre balla. Non farlo ballare su un tavolo; potrebbe cadere!



#### Karaoke

Premilo, parla vicino a POWERMAN® JR. e seleziona una melodia con il pulsante : ripeterà ciò che hai detto sulla melodia!



#### Sfida di POWERMAN JR.

Premi questo pulsante per sfidare POWERMAN® JR. POWERMAN® JR. leggerà nel tuo pensiero. Pensa a un animale, e lui cercherà di indovinarlo!

Segui le istruzioni nella guida di esplorazione faunistica inclusa.



#### Quiz degli animali

Conosci tutti i versi degli animali?

Premi questo pulsante per giocare al quiz degli animali. POWERMAN® JR. imiterà il verso di un animale, e tu dovrai indovinare di che animale si tratta. Premi il pulsante per scegliere la risposta giusta. Non è facile come sembra!



#### Sì / No / Non lo so

Premi questi pulsanti per rispondere durante le modalità Sfida di POWERMAN JR. e Quiz degli animali.



Fuori da queste due modalità, premi:

- Il pulsante o per ascoltare il verso di un animale.
- Il pulsante per ascoltare un suono a sorpresa.

**Nota:** se il robot risponde a intermittenza o solo a breve distanza, sostituisci le batterie.

**GUARDA I VIDEO DI POWERMAN® JR SU YOUTUBE™ E VISITA WWW.LEXIBOOK.COM PER MAGGIORI INFORMAZIONI!**