

PINBALL

DIY

FLIPPER
FLIPPERKAST



8+

Buki
France

CONTENU • CONTENTS INHALT • INHOUD CONTENIDO • CONTENUTO



FR

1. 4 planches en bois
2. Scoreur électronique
3. Haut-parleur
4. Compartiment à piles
5. 4 supports bumpers
6. 4 ressorts
7. 4 bases bumpers
8. 2 LEDs vertes
9. 2 LEDs bleues
10. 4 batteurs
11. 1 bouton long (droite)
12. 1 bouton court (gauche)
13. 1 lanceur
14. 1 grand ressort
15. 4 patins anti-dérapants
16. 2 billes
17. 4 grands joints
18. 1 petit joint
19. Adhésif
20. 4 élastiques
21. 2 élastiques rouges
22. 18 vis à collerettes
23. 4 grandes vis
24. 2 vis moyennes et 2 écrous
25. 15 petites vis
26. Tournevis
27. Planche d'autocollants

EN

1. 4 wooden panels
2. Electronic scoreboard
3. Loudspeaker
4. Battery compartment
5. 4 bumper supports
6. 4 springs
7. 4 bumper bases
8. 2 green LEDs
9. 2 blue LEDs
10. 4 flippers
11. 1 long button (right)
12. 1 short button (left)
13. 1 plunger
14. 1 large spring
15. 4 non-slip pads
16. 2 balls
17. 4 large washers
18. 1 small washer
19. Adhesive
20. 4 elastic bands
21. 2 red elastic bands
22. 18 flanged screws
23. 4 long screws
24. 2 medium screws and 2 nuts
25. 15 short screws
26. Screwdriver
27. Sticker sheet

DE

1. 4 Holzbretter
2. Elektronischer Punktezähler
3. Lautsprecher
4. Batteriefach
5. 4 Bumper-Halterungen
6. 4 Federn
7. 4 Bumper-Basen
8. 2 grüne LEDs
9. 2 blaue LEDs
10. 4 Flipperhebel
11. 1 lange Taste (rechts)
12. 1 kurze Taste (links)
13. 1 Werfer
14. 1 große Feder
15. 4 Anti-Rutsch Stopper
16. 2 Kugeln
17. 4 große Dichtungen
18. 1 kleine Dichtung
19. Klebstoff
20. 4 Gummibänder
21. 2 rote Gummibänder
22. 18 Flanschschrauben
23. 4 große Schrauben
24. 2 mittlere Schrauben und 2 Muttern
25. 15 kleine Schrauben
26. Schraubendreher
27. Stickerbogen

NL

1. 4 houten planken
2. Elektronisch scoreboard
3. Luidspreker
4. Batterijvak
5. 4 bumpersteunen
6. 4 veren
7. 4 bumperbase
8. 2 groene leds
9. 2 blauwe leds
10. 4 flippers
11. 1 lange knop (rechts)
12. 1 korte knop (links)
13. 1 ball shooter
14. 1 grote veer
15. 4 antislipschijven
16. 2 ballen
17. 4 grote koppelstukken
18. 1 klein koppelstuk
19. Sticker
20. 4 elastieken
21. 2 rode elastieken
22. 18 kraagschroeven
23. 4 grote schroeven
24. 2 medium schroeven en 2 moeren
25. 15 kleine schroefjes
26. Schroevendraaier
27. Stickerplaat

ES

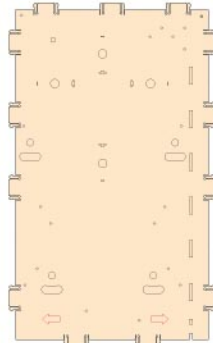
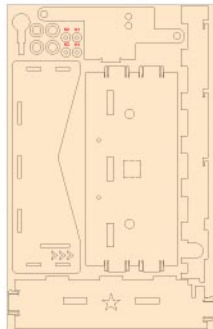
1. 4 planchas de madera
2. Marcador electrónico
3. Altavoz
4. Compartimento para pilas
5. 4 soportes para bumpers
6. 4 muelles
7. 4 bases para bumpers
8. 2 ledes verdes
9. 2 ledes azules
10. 4 flippers
11. 1 botón largo (derecha)
12. 1 botón corto (izquierda)
13. 1 tirador
14. 1 muelle grande
15. 4 almohadillas antideslizantes
16. 2 bolas
17. 4 juntas grandes
18. 1 junta pequeña
19. Pegamento
20. 4 gomas elásticas
21. 2 gomas elásticas rojas
22. 18 tornillos de brida
23. 4 tornillos grandes
24. 2 tornillos medianos y 2 tuercas
25. 15 tornillos pequeños
26. Destornillador
27. Hoja de adhesivos

IT

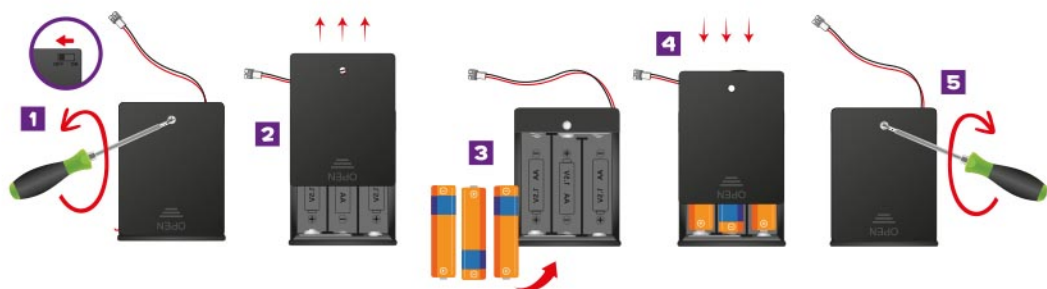
1. 4 tavole di legno
2. Segnapunti elettronico
3. Altoparlante
4. Vano batterie
5. 4 supporti per i paraurti
6. 4 molle
7. 4 basi paraurti
8. 2 LED verdi
9. 2 LED blu
10. 4 pinne
11. 1 pulsante lungo (a destra)
12. 1 pulsante corto (a sinistra)
13. 1 lanciatore
14. 1 molle grandi
15. 4 cuscinetti antiscivolo
16. 2 biglie
17. 4 giunti grandi
18. 1 giunto piccolo
19. Adesivo
20. 4 elastici
21. 2 elastici rossi
22. 18 viti con rondella
23. 4 viti grandi
24. 2 viti medie e 2 dadi
25. 15 viti piccole
26. Cacciavite
27. Tavola per adesivi

- 1** FR: A détacher au fur et à mesure.
 EN: Detach as needed.
 DE: Während der Montage heraustrennen.

- NL: Om geleidelijk aan los te maken.
 ES: A retirar según vaya siendo necesario.
 IT: Da staccare di volta in volta.



INSTALLATION DES PILES FITTING THE BATTERIES EINLEGEN DER BATTERIEN • DE BATTERIJEN AANBRENGEN INSTALACIÓN DE LAS PILAS • INSTALLAZIONE DELLE PILE



- FR** Nécessite 3 piles LR06-AA non-incluses. Mettre l'interrupteur sur OFF lors de l'insertion des piles. L'installation des piles doit être effectuée par un adulte. Les piles ne doivent pas être rechargées; Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte; Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés; Les différents types de piles neuves et usagés ne doivent pas être mélangés; Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité (voir schéma); Les piles usées doivent être enlevées du jouet; Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit. La notice doit être conservée car elle contient des informations importantes.
- EN** Requires 3 LR06-AA batteries, not included. Set the switch to OFF while inserting the batteries. Batteries are to be changed by an adult. Do not recharge non-rechargeable batteries. Rechargeable batteries must be recharged only under adult supervision. Rechargeable batteries must be removed from the toy before being recharged. Do not mix different types of batteries. Do not mix old and new batteries. Batteries must be inserted with the correct polarity (see diagram). Spent batteries must be removed from the toy. The battery terminals must not be short-circuited. Instruction sheet must be retained since it contains important information.
- DE** Benötigt 3 nicht enthaltene LR06-AA-Batterien. Stelle den Schalter auf OFF bevor die Batterien eingelegt werden. Die Batterien müssen von einem Erwachsenen ausgewechselt werden. Batterien nicht aufladen! Akkus nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufladen. Dazu müssen sie aus dem Spielzeug entfernt werden. Gebrauchte und neue Batterien nicht gemeinsam verwenden. Batterien richtig einlegen (s. Schema). Verbrauchte Batterien aus dem Spielzeug entfernen. Die Anschlüsse einer Batterie nicht kurzschließen. Die Anleitung ist aufzubewahren, da sie wichtige Informationen enthält.
- NL** Er zijn 3 LR06-AA-batterijen nodig. Zet de schakelaar op OFF wanneer je de batterijen plaatst. De batterijen moeten door een volwassene worden vervangen. Niet oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen. Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen. Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden gehaald voordat ze worden opgeladen. Meng geen verschillende typen batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen. Let bij het inleggen van de batterijen op de juiste polariteit (zie afbeelding). Leg de batterijen moeten uit het speelgoed worden gehaald. De contactklemmen van de voeding mogen niet kortgesloten worden. Instructies moeten worden bewaard omdat deze belangrijke informatie bevatten.
- ES** Se necesitan 3 pilas LR06-AA (no incluidas). Poner el interruptor en OFF al colocar las pilas. Un adulto debe cambiar las pilas. Las pilas no deben recargarse. Las pilas deben cargarse sólo bajo la supervisión de un adulto. Las pilas deben retirarse del juguete antes de cargarlas. No deben mezclarse diferentes tipos de pilas nuevas y usadas. Las pilas deben introducirse con la polaridad correcta (ver diagrama). Las pilas usadas deben retirarse del juguete. Los terminales de las pilas no deben cortocircuitarse. Las instrucciones deben conservarse ya que contienen información importante.
- IT** Richiede 3 batterie LR06-AA non incluse. Posizionare l'interruttore su OFF quando si inseriscono le batterie. Le batterie devono essere cambiate da un adulto. Le pile non devono essere ricaricate; le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto e devono essere rimosse dal giocattolo prima della ricarica; non mischiare tipi diversi di batterie nuove e usate; le pile devono essere inserite rispettando la polarità corretta (vedi schema); le pile usate devono essere rimosse dal giocattolo; i terminali di una pila non devono essere cortocircuitati. Le istruzioni devono essere conservate poiché contengono informazioni importanti.

ASSEMBLAGE DU PLATEAU • ASSEMBLING THE CABINET ZUSAMMENBAU DER PLATTE • MONTAGE VAN HET PLATFORM MONTAJE DEL TABLERO • ASSEMBLAGGIO DEL CAMPO DI GIOCO



FR: Demande à un adulte de t'aider.

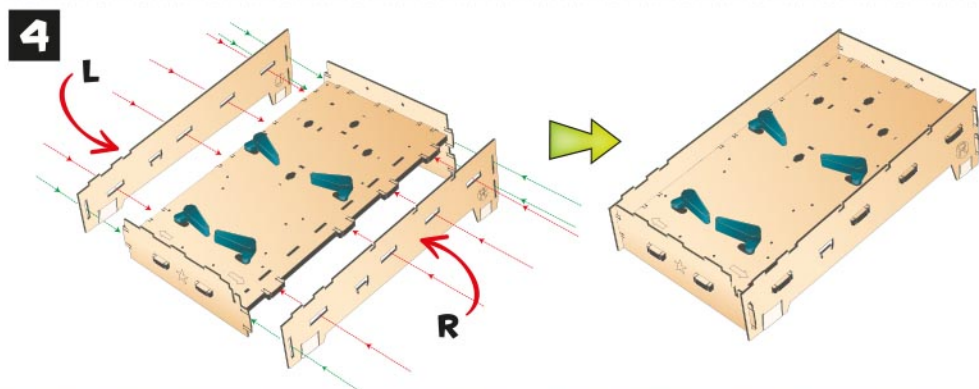
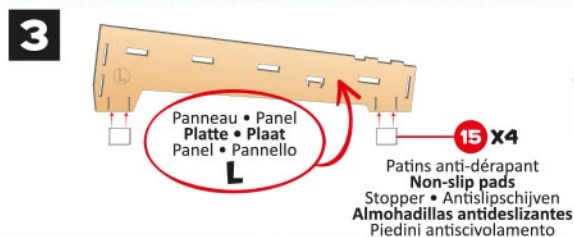
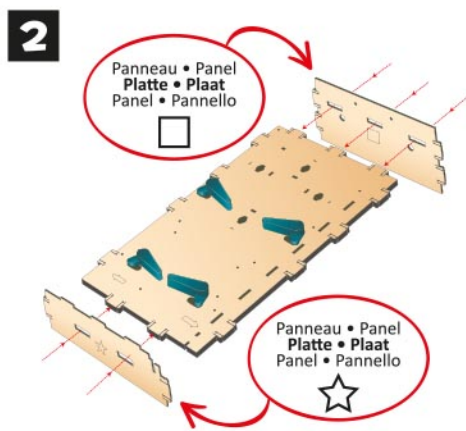
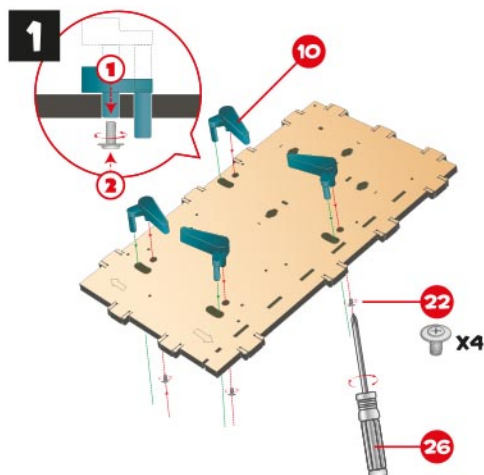
EN: Ask an adult to help you.

DE: Bitte einen Erwachsenen, dir zu helfen.

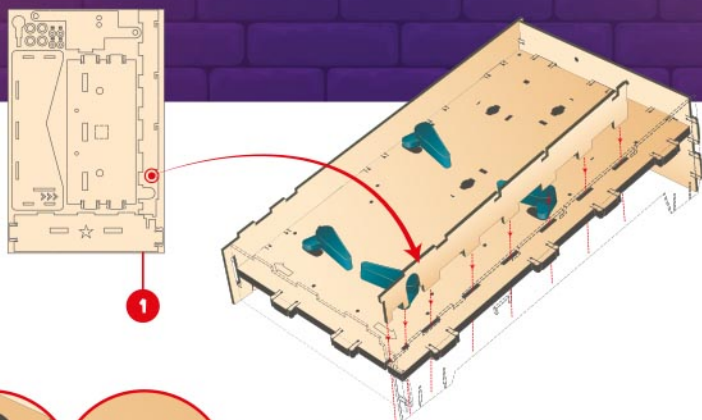
NL: Vraag aan een volwassene om je te helpen.

ES: Píde ayuda a un adulto.

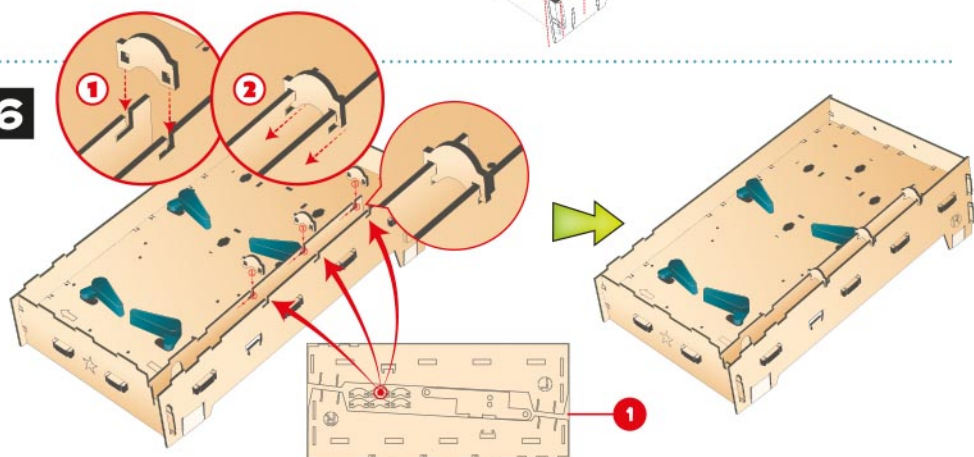
IT: Chiedi a un adulto di aiutarti.



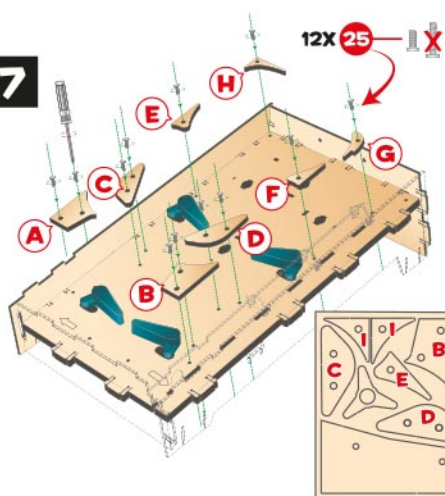
5



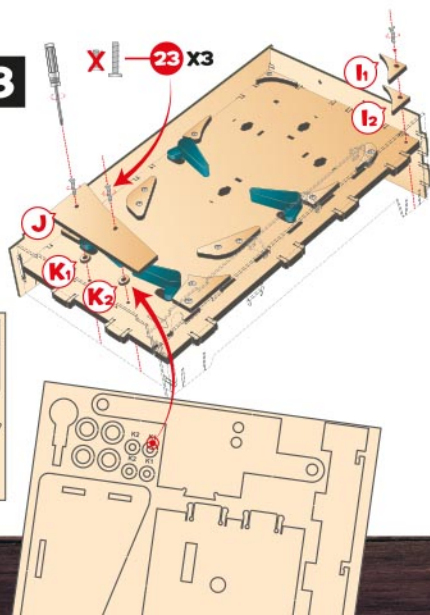
6



7

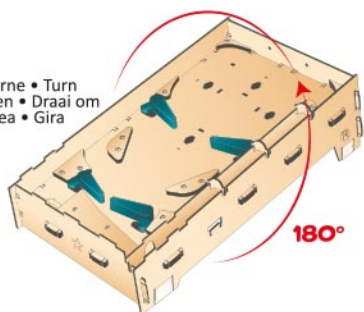


8



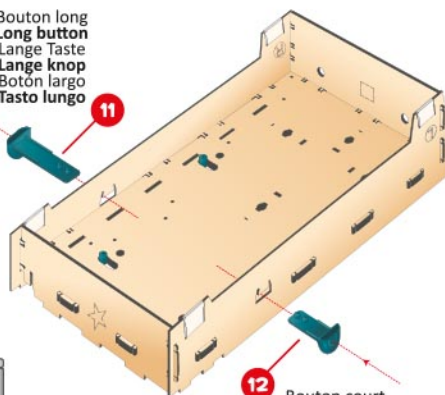
9

Retourne • Turn
Umdrehen • Draai om
Voltea • Gira



Bouton long
Long button
Lange Taste
Lange knop
Botón largo
Tasto lungo

11

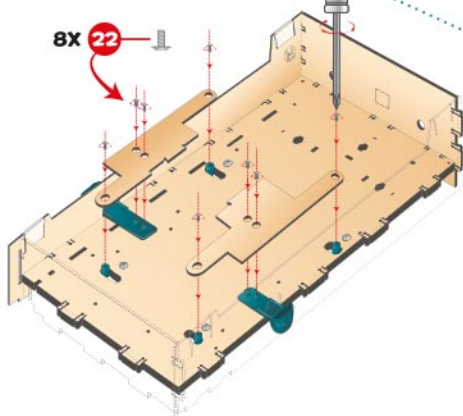


12

Bouton court
Short button
Kurze Taste
Korte knop
Botón corto
Tasto corto

10

8x 22

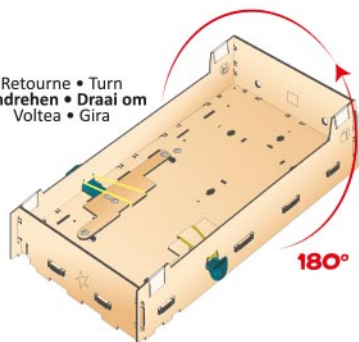


11

20

Le coffret contient
2 élastiques jaunes
de rechange.
The kit contains
two spare yellow
elastic bands.
Die Box enthält 2
Ersatzgummis.
Het pakket bevat 2
vervangelandstieken.
La caja contiene 2
gomas elásticas de
recambio.
La confezione
include 2 elastici di
ricambio.

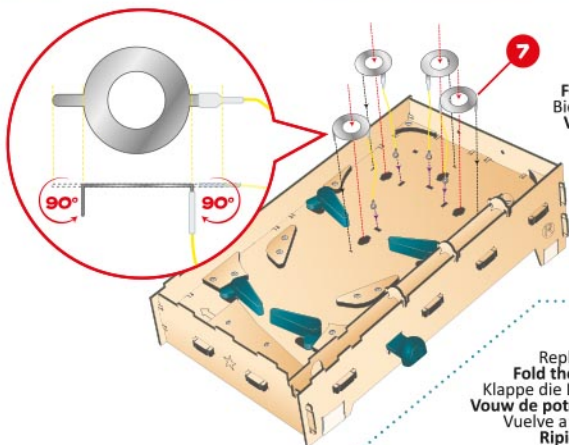
Retourne • Turn
Umdrehen • Draai om
Voltea • Gira



180°

ASSEMBLAGE DES BUMPERS • ASSEMBLING THE BUMPERS
ZUSAMMENBAU DER BUMPER • MONTAGE VAN DE BUMPERS
MONTAJE DE LOS BUMPERS • ASSEMBLAGGIO DEI PARAURT

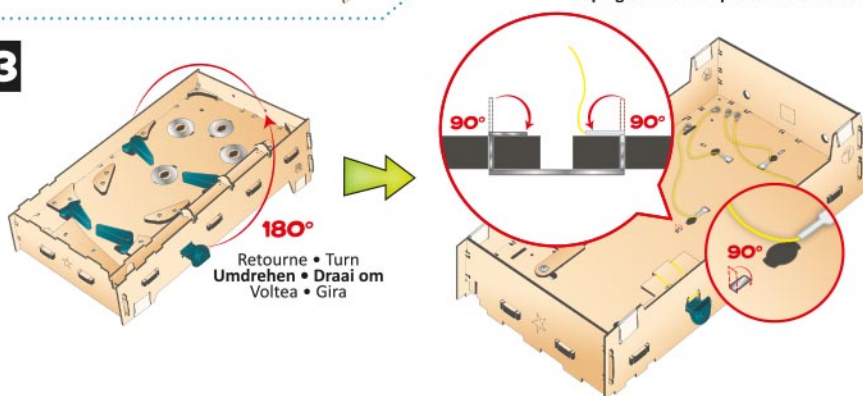
12



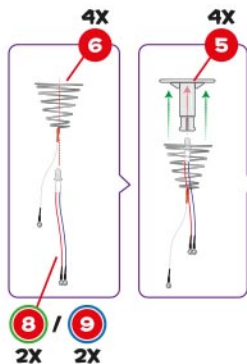
Plie les pattes et insère les bases
 Fold the tabs down and insert the bases
 Biege die Laschen und stecke die Basen ein
 Vouw de poten en schuif de bases erin.
 Dobla las patas e inserta las bases
 Piegate le alette e inserire le basi

Replie les pattes pour bloquer les bases
Fold the tabs again to keep the bases in place
 Klappe die Laschen zurück, um die Basen zu arretieren
Vouw de poten opnieuw dicht zodat de bases vastzitten.
 Vuelve a doblar las patas para bloquear las bases
Ripiegare le alette per bloccare le basi

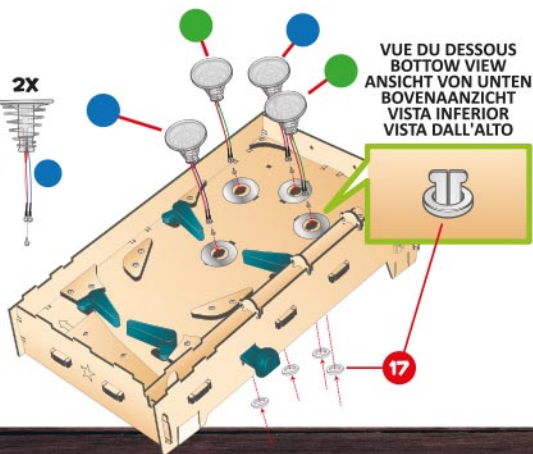
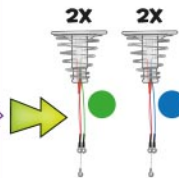
13



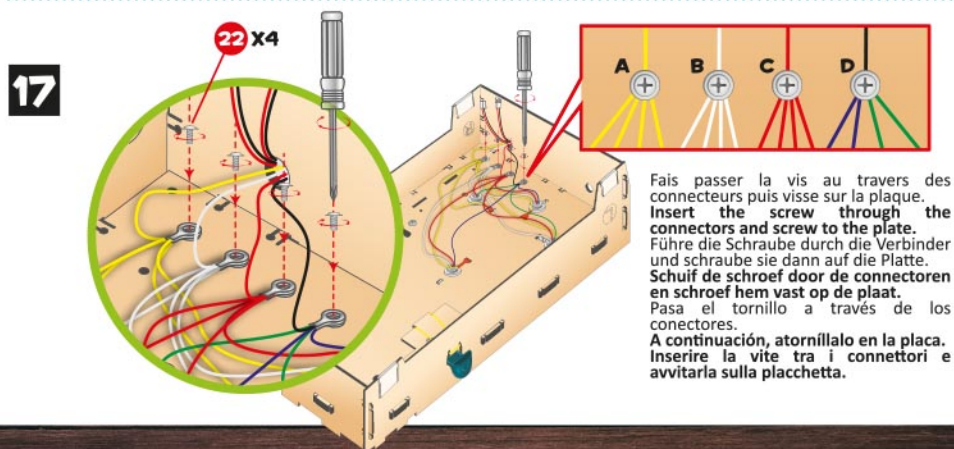
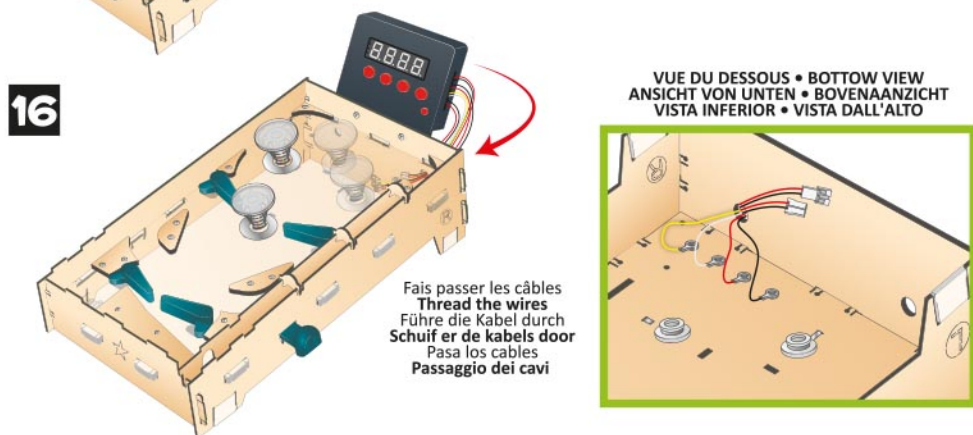
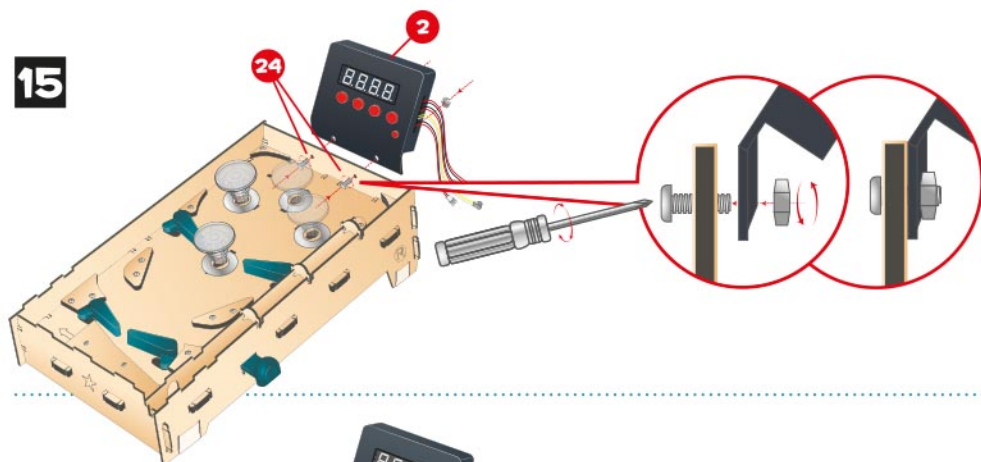
14



8 / 9
2X 2X

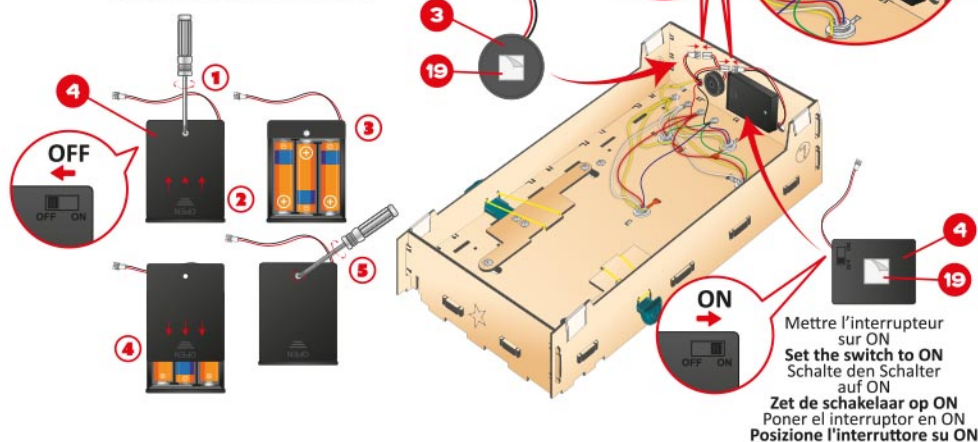


ASSEMBLAGE DES COMPOSANTS • ASSEMBLING THE COMPONENTS ZUSAMMENBAU DER KOMPONENTEN • MONTAGE VAN DE ONDERDELEN MONTAJE DE LAS PIEZAS • ASSEMBLAGGIO DEI COMPONENTI

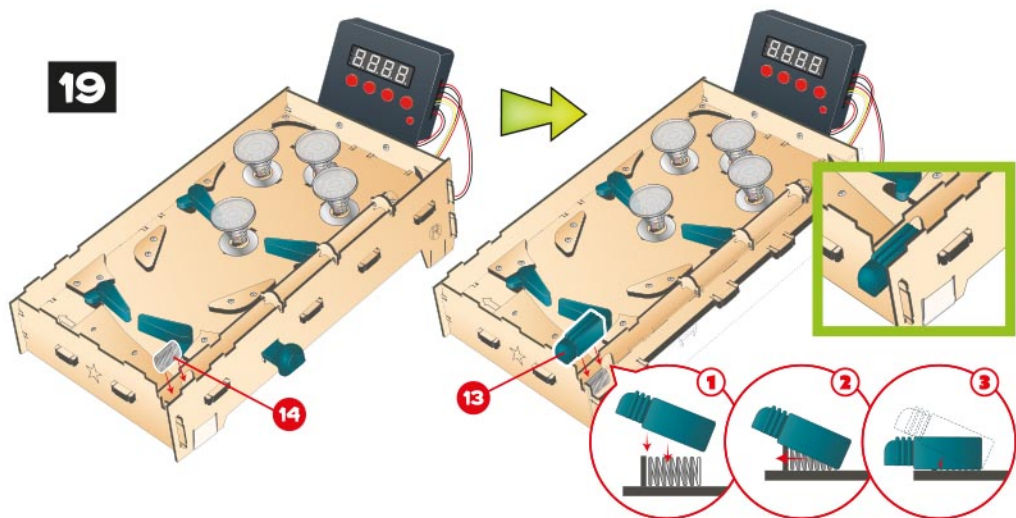


18

Mettre l'interrupteur sur OFF lors de l'insertion des piles.
Set the switch to OFF while inserting the batteries.
 Stelle den Schalter auf OFF bevor die Batterien einlegt werden.
Zet de schakelaar op OFF wanneer je de batterijen plaatst.
 Poner el interruptor en OFF al colocar las pilas.
Posizionare l'interruttore su OFF quando si inseriscono le batterie.



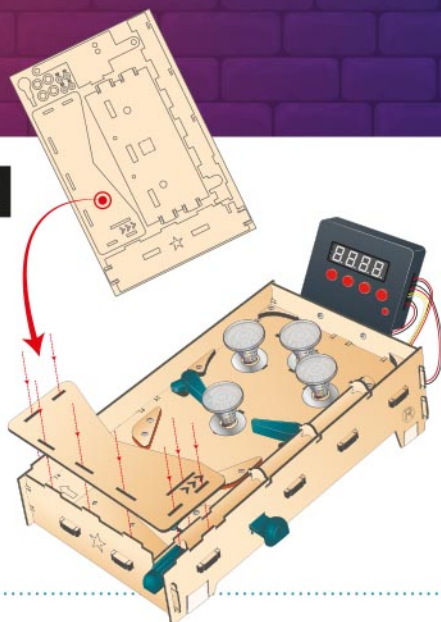
19



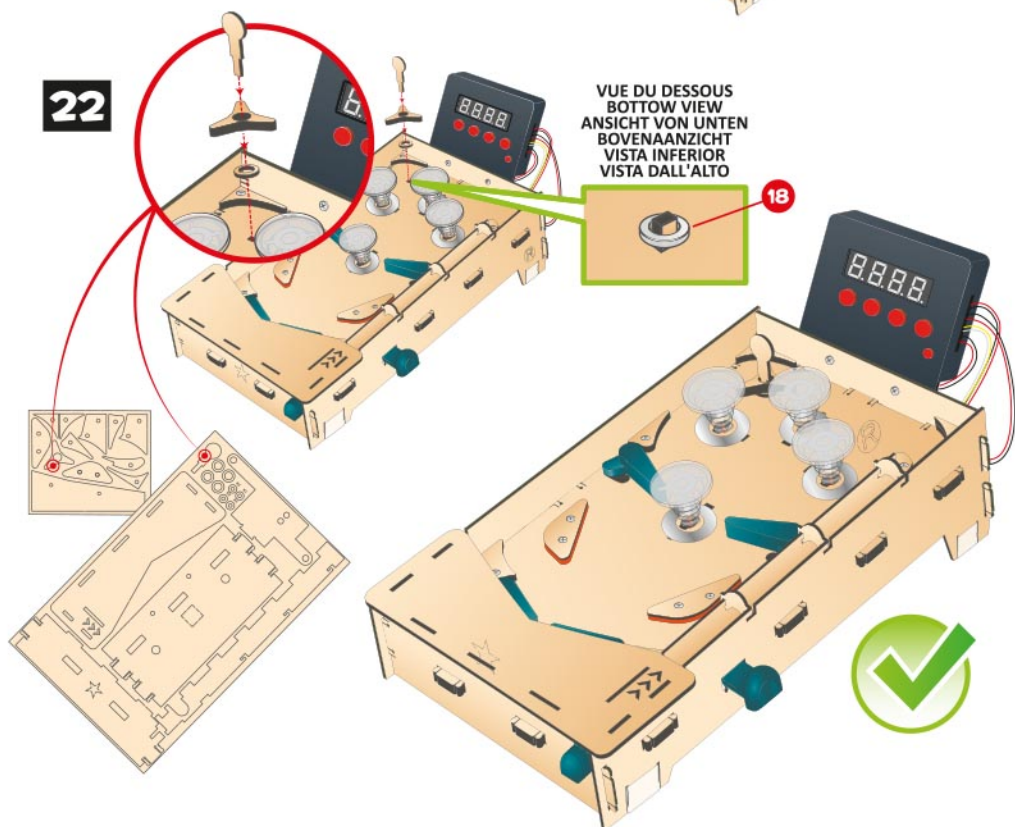
20



21



22



PERSONNALISE TON FLIPPER • CUSTOMISE YOUR PINBALL MACHINE PERSONALISIERE DEINEN FLIPPER • PERSONALISEER JE FLIPPERKAST PERSONALIZA TU PINBALL • PERSONALIZZARE IL PROPRIO FLIPPER

FR: Colle les autocollants fournis où tu le souhaites

EN: Place the supplied stickers wherever you like

DE: Klebe die mitgelieferten Aufkleber an die Stelle, wo du willst

NL: Plak de meegeleverde stickers waar je maar wilt

ES: Pega los adhesivos incluidos en donde quieras para personalizar tu máquina

IT: Attacca gli adesivi in dotazione dove preferisci



FR: Tu peux aussi dessiner au feutre ou peindre le bois de ton flipper.

EN: You can also draw on your cabinet with felt-tip pens or paint it.

DE: Du kannst auch mit einem Filzstift zeichnen oder das Holz deines Flippers bemalen.

NL: Je kunt ook met een viltstift tekenen of het hout van je flipperkast beschilderen.

ES: También puedes dibujar con rotuladores o pintar la madera de tu pinball.

IT: In alternativa, è possibile disegnare quello che si desidera con un pennarello o dipingere il legno del proprio flipper.



MISE EN MARCHÉ • GETTING STARTED INBETRIEBNAHME • STARTEN PUESTA EN MARCHA • COME GIOCARE

- FR** 1. Appuie sur **[ON/OFF]** pour allumer le scoreur.
2. Appuie sur **[NEW GAME]** pour commencer une nouvelle partie.
3. Joue sur une surface plane. Place une bille dans le lanceur, tire et relâche pour propulser la bille dans le plateau.
4. Utilise les boutons pour contrôler les batteurs et envoyer la bille sur les bumpers. Chaque contact te rapporte des points.
5. Lorsque tu as fini ta partie, appuie sur **[NEW GAME]** pour en recommencer une autre.
6. Appuie sur **[SOUND ON/OFF]** pour activer ou désactiver le son.
7. Appuie sur **[HIGH SCORE]** pour visualiser le score le plus élevé enregistré. Tu peux le supprimer en appuyant sur **[RESET]**.
- EN** 1. Press **[ON/OFF]** to switch on the scoreboard.
2. Press **[NEW GAME]** to start a new game.
3. Play on a flat surface. Place a ball on the plunger. Pull and release to propel the ball into play.
4. Use the buttons to control the flippers and aim the ball at the bumpers. Each contact scores points.
5. When the game is over, press **[NEW GAME]** to start another.
6. Press **[SOUND ON/OFF]** to activate or deactivate the sound.
7. Press **[HIGH SCORE]** to view the highest score recorded. You can clear the high score by pressing **[RESET]**.
- DE** 1. Drücke **[ON/OFF]**, um den Punktezähler einzuschalten.
2. Drücke **[NEW GAME]**, um ein neues Spiel zu starten.
3. Spiele auf einer flachen Oberfläche. Lege eine Kugel in den Werfer, ziehe und lasse los, um die Kugel in das Spielfeld zu katapultieren.
4. Benutze die Tasten, um die Hebel zu steuern und die Kugel auf die Bumper zu werfen. Für jeden Kontakt erhältst du Punkte.
5. Wenn du dein Spiel beendet hast, drücke **[NEW GAME]**, um ein neues Spiel zu beginnen.
6. Drücke **[SOUND ON/OFF]**, um den Sound ein- oder auszuschalten.
7. Drücke **[HIGH SCORE]**, um die höchste gespeicherte Punktzahl anzuzeigen. Du kannst sie löschen, indem du **[RESET]** drückst.
- NL** 1. Druk op **[ON/OFF]** om het scoreboard aan te schakelen.
2. Druk op **[NEW GAME]** om een nieuw spel te starten.
3. Speel op een vlak en stabiel oppervlak. Leg een bal in de ball-shooter, trek en laat los zodat de bal het platform opschiet.
4. Gebruik de knoppen om de flippers aan te sturen en de bal naar de bumpers te klikken. Elk contact levert punten op.
5. Wanneer het spel over is, druk je op **[NEW GAME]** om een nieuw spel te beginnen.
6. Druk op **[SOUND ON/OFF]** om het geluid te (de)activeren.
7. Druk op **[HIGH SCORE]** om de hoogste geregistreerde score te zien. Door op **[RESET]** te drukken, kun je die score verwijderen.
- ES** 1. Presiona el botón **[ON/OFF]** para encender el marcador.
2. Presiona el botón **[NEW GAME]** para empezar una nueva partida.
3. Juega encima de una superficie plana. Coloca una bola en el tirador, tira y suéltalo para lanzar la bola por tablero.
4. Utiliza los botones para controlar los flippers y lanzar la bola hacia los bumpers. Cada golpe te permite ganar puntos.
5. Cuando hayas terminado la partida, presiona el botón **[NEW GAME]** para empezar una nueva partida.
6. Presiona el botón **[SOUND ON/OFF]** para activar o desactivar el sonido.
7. Presiona el botón **[HIGH SCORE]** para visualizar la puntuación más alta registrada. Puedes suprimirla presionando el botón **[RESET]**.
- IT** 1. Premere **[ON/OFF]** (ACCESO/SPENTO) per accendere il segnapunti.
2. Premere **[NEW GAME]** (NUOVA PARTITA) per cominciare una nuova partita.
3. Giocare su una superficie piana. Inserire una pallina nello stantuffo, tirare e rilasciare per lanciare la pallina nel campo di gioco.
4. Utilizzare i pulsanti per controllare le palette e inviare la palla verso i paraurti. Ogni contatto fa guadagnare punti.
5. Una volta conclusa la partita, premere **[NEW GAME]** (NUOVA PARTITA) per iniziarnene un'altra.
6. Premere **[SOUND ON/OFF]** (SUONO ACCESO/SPENTO) per attivare o disattivare il sonoro.
7. Premere **[HIGH SCORE]** (PUNTEGGIO PIÙ ALTO) per visualizzare il punteggio più alto ottenuto. È possibile cancellarlo premendo **[RESET]** (AZZERARE).

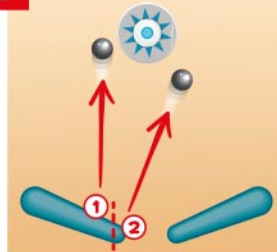
LES TECHNIQUES • TECHNIQUES DIE TECHNIKEN • TECHNIKEN LAS TÉCNICAS • LE TECNICHE DI GIOCO

FR Découvre quelques techniques bien connues des Pinball Wizards*.

** Surnom donné aux meilleurs joueurs*

- 1. Savoir viser :** la trajectoire de la bille va dépendre du timing du batteur.
- 2. Amorti :** lève ton batteur et relâche le bouton dès que la bille le touche. Tu ralentiras la vitesse de ta bille pour mieux la bloquer.
- 3. Tap pass :** baisse ton batteur pour faire rouler ta bille, puis lève légèrement pour faire sauter la bille sur le batteur opposé.
- 4. Slap save :** lorsque la bille semble se diriger vers la sortie, appuie fortement sur le bouton pour sauver la bille avec le bout du batteur.

1



EN Discover the techniques that will make you a true pinball wizard.

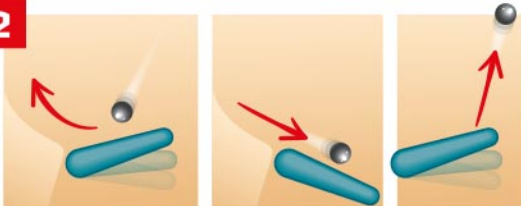
- 1. Aiming:** the ball's trajectory depends on the timing of the flipper.
- 2. Drop catch:** lift your flipper and release the button as soon as the ball hits it. This slows down the ball so you can hold it.
- 3. Tap pass:** lower the flipper so that the ball descends, and then lift it slightly to tap the ball to the opposite flipper.
- 4. Slap save:** when the ball looks as if it's heading for the drain, slap the button hard to save the ball with the tip of the flipper.

DE Entdecke einige bekannte Techniken der Pinball Wizards*.

** Spitzname, der den besten Spielern gegeben wurde*

- 1. Zielen:** Die Flugbahn der Kugel hängt vom Timing des Hebels ab.
- 2. Abfedern:** Bewege deinen Hebel nach oben und lasse den Knopf los, sobald die Kugel ihn berührt. Dadurch verlangsamt du die Geschwindigkeit deiner Kugel, um sie besser blockieren zu können.
- 3. Tap Pass:** Senke deinen Hebel, um deine Kugel rollen zu lassen, und hebe ihn dann leicht an, um die Kugel auf den gegenüberliegenden Hebel springen zu lassen.
- 4. Slap Save:** Wenn die Kugel sich scheinbar auf den Ausgang zubewegt, drückst du fest auf den Knopf, um die Kugel mit der Spitze des Hebels zu retten.

2

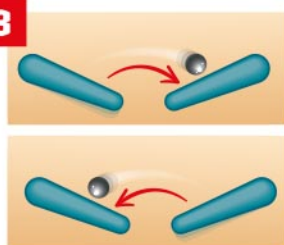


NL Leer enkele technieken van de Pinball Wizards*.

** Zo worden de beste spelers genoemd*

- 1. Goed richten:** de baan die de bal aflegt, hangt af van het moment waarop je de flipper beweegt.
- 2. Afremmen:** laat de flipper omhoogkomen en laat de knop los van zodra de bal de flipper raakt. Zo vertraag je de snelheid van de bal en kun je die beter blokkeren.
- 3. Tap pass:** breng de flipper naar omlaag en laat de bal erover rollen. Laat de flipper dan lichtjes omhoogkomen zodat de bal naar de tegenoverstaande flipper springt.
- 4. Slap save:** als de bal naar de uitgang lijkt te rollen, druk je hard op de knop om de bal met de punt van de flipper te redden.

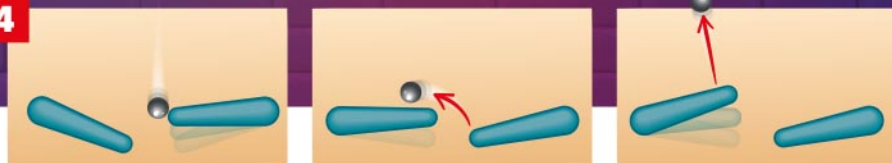
3



ES Descubre algunas de las técnicas más conocidas de los Pinball Wizards*.

**Apodo que reciben los mejores jugadores*

- 1. La puntería:** la trayectoria de la bola dependerá del momento preciso en que la bola toque el flipper.
- 2. Dejada:** levanta el flipper y suelta el botón en cuanto la bola lo golpee. Esto te permitirá ralentizar la velocidad de tu bola para así poder bloquearla mejor.
- 3. Tap pass:** suelta el flipper para dejar que la bola se deslice. A continuación, levanta ligeramente el flipper para que la bola salte sobre el flipper opuesto.
- 4. Slap save:** cuando la bola parezca que va a salir, presiona el botón con fuerza para salvar la bola con la punta del flipper.



IT Esplorare alcune tecniche famose dei Pinball Wizards*.

* *Nomignolo attribuito ai campioni del flipper*

Prendere la mira: la traiettoria della palla dipenderà dal tempismo con cui il giocatore colpisce. **Smorzata:** sollevare la paletta e rilasciare il pulsante non appena la palla la tocca. Rallenterà la velocità della palla così da bloccarla più agevolmente.

Passaggio a tocco: tenere abbassata la paletta per far rimbalzare la pallina, quindi sollevarla leggermente per far saltare la pallina sulla paletta opposta.

Salvataggio a schiaffo: quando la palla sembra dirigersi verso la corsia di scarico, schiacciare con forza il pulsante per salvare la palla con la punta della paletta.

LES FLIPPERS ICONIQUES • ICONIC PINBALL MACHINES IKONISCHE FLIPPER • ICONISCHE FLIPPERKASTEN LOS PINBALLS EMBLEMÁTICOS • I FLIPPER ICONICI

FR: Si le principe du flipper n'a pas bougé depuis 3 siècles, l'apparition de l'électronique dans les années 1970 a révolutionné ce jeu. Les flippers sont devenus de plus en plus complexes avec des gadgets interactifs. Medieval Madness (A) en est rempli : château, catapulte, dragons... Tout comme La Famille Addams (B) et sa bibliothèque démoniaque. Aujourd'hui, les collectionneurs s'arrachent les nouveautés du fabricant Stern comme Les Tortues Ninja (C).

EN: While the principle of pinball hasn't changed in three centuries, the emergence of electronics in the 1970s revolutionised the game. Pinball machines have become increasingly complex, with interactive gadgets. Medieval Madness (A) is full of them: castle, catapult, dragons... As is the Addams Family (B) with its demonic library. Today, collectors snap up new releases from the manufacturer Stern Pinball such as Teenage Mutant Ninja Turtles (C).

DE: Das Prinzip des Flippers ist zwar seit drei Jahrhunderten unverändert geblieben, aber das Aufkommen der Elektronik in den 1970er Jahren hat das Spiel revolutioniert. Die Flipperspiele wurden immer komplexer und enthielten interaktive Gadgets. Medieval Madness (A) ist voll davon: Schloss, Katapult, Drachen... Genauso wie Die Addams Family (B) mit ihrer dämonischen Bibliothek. Heute reißen sich Sammler um die Neuheiten des Herstellers Stern wie Die Ninja Turtles (C).

NL: Het principe van de flipperkast is driehonderd jaar hetzelfde gebleven. Maar de komst van de elektronica in de jaren 1970 veranderde alles. Flipperkasten zijn steeds complexer geworden en bevatten interactieve gadgets. Medieval Madness (A) zit er vol van: een kasteel, katapult, draken... Of wat dacht je van The Addams Family (B) en de hun duivelse bibliotheek? Vandaag azen verzamelaars op de nieuwste snufjes van de fabrikant Stern, zoals de The Ninja Turtles (C).

ES: Aunque el objetivo del pinball no ha cambiado desde hace tres siglos, la llegada de la electrónica en los setenta revolucionó este juego. Los pinballs se han vuelto cada vez más complejos con gadgets interactivos. El Medieval Madness (A) tiene multitud de gadgets: castillo, catapulta, dragones... Otro ejemplo es La Familia Addams (B), con su biblioteca demoníaca. Hoy en día, los coleccionistas se pelean por conseguir las novedades del fabricante Stern, como Las Tortugas Ninja (C).

IT: Sebbene il principio del flipper non sia cambiato per tre secoli, l'avvento dell'elettronica negli anni '70 ne ha rivoluzionato le modalità di gioco. I flipper sono divenuti sempre più complessi e provvisti di congegni interattivi. Medieval Madness (A) ne è pieno: castello, catapulta, draghi... Proprio come The Addams Family (B) e la sua biblioteca demoniaca. Oggi i collezionisti si aggiudicano i nuovi prodotti del produttore Stern, come il flipper Teenage Mutant Ninja Turtles (C).





RETROUVEZ-NOUS SUR
FIND US ON

Buki France



FR MISE EN GARDE : Uniquement pour enfants de 8 ans et plus. **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Danger d'étouffement.

ATTENTION ! À utiliser sous la surveillance rapprochée d'un adulte. Présence de pointes et de bords coupants fonctionnels.

ATTENTION : Ce jouet génère des éclairs qui peuvent déclencher des crises d'épilepsie chez les personnes sensibles.

GARDER L'EMBALLAGE POUR RÉFÉRENCE FUTURE. Les couleurs et le contenu peuvent varier légèrement.

Ne nécessite 3 piles LR06-AA non-incluses. L'installation des piles doit être effectuée par un adulte. En fin de vie les piles doivent être remises au rebut de façon sûre. Les déposer dans un bac de collecte.

LA NOTICE DOIT ÊTRE CONSERVÉE CAR ELLE CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES.

Les jeux présentés dans ce livret sont cités à titre éducatif et pédagogique; toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

DE WARNING: Für Kinder ab 8 Jahren. **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet wegen verschluckbarer Kleinteile. Erstickenungsgefahr. **ACHTUNG !** Nur unter der direkten Aufsicht eines Erwachsenen benutzen. Verletzungsgefahr durch Spitzen und funktionelle Schneidkanten.

WARNING: Dieses Spielzeug erzeugt Blitze, die bei sensibilisierten Personen Epilepsie auslösen können.

BEWAHREN SIE DIE VERPACKUNG FÜR ZUKÜNFTIGE REFERENZ. Farben und Inhalte können leicht variieren.

Benötigt 3 LR06-AA-batterien (nicht enthalten). Die batterien müssen von einem Erwachsenen ausgewechselt werden. Altbatterien müssen sicher entsorgt werden. Deponieren Sie sie in den dafür vorgesehenen Behältern.

DIE ANLEITUNG IST AUZUBEWAHREN, DA SIE WICHTIGE INFORMATIONEN ENTHÄLT.

Die in diesem Heft vorgestellten Spiele werden zu erzieherischen und pädagogischen Zwecken erwähnt; alle genannten Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

ES ADVERTENCIA: Únicamente para niños a partir de 8 años. **¡ADVERTENCIA!** No conviene para niños menores de 36 meses ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas. Peligro de asfixia. **¡ATENCIÓN!** Se utilizará exclusivamente bajo la vigilancia directa de una persona adulta. Presencia de una punta afilada o bordes cortantes.

ADVERTENCIA: Este juguete produce destellos que pueden desencadenar epilepsia en personas sensibilizadas.

GUARDAR EL EMBALAJE PARA FUTURAS CONSULTAS. Los colores y contenido pueden variar ligeramente.

Requiere 3 pilas LR06-AA no-incluidas. Un adulto debe cambiar las pilas. Las pilas no deben ser tirados en la basura normal. Use los puntos de recogida y reciclaje de su zona para tirar estos productos.

LAS INSTRUCCIONES DEBEN CONSERVARSE YA QUE CONTIENEN INFORMACIÓN IMPORTANTE.

Los distintos juegos presentados en este folleto se mencionan con fines educativos y pedagógicos. Todas las marcas mencionadas en este folleto pertenecen a sus respectivos propietarios.

EN WARNING: For children aged 8 and over only. **WARNING!** Not suitable for children under 36 months due to small parts which can be ingested. Choking hazard. **WARNING!** To be used under the direct supervision of an adult. Presence of functional sharp points and edges.

WARNING: This toy produces flashes that may trigger epilepsy in sensitised individuals.

RETAIN THE PACKAGING FOR FUTURE REFERENCE. The colors and content may slightly vary.

Requires 3 LR06-AA batteries non-included. Batteries are to be changed by an adult. The batteries are classified as WEEE and should be disposed of safely when no longer required.

INSTRUCTION SHEET MUST BE RETAINED SINCE IT CONTAINS IMPORTANT INFORMATION.

The games presented in this booklet are introduced for educational purposes. All the trademarks used belong to their respective owners.

NL LET OP: Alleen voor kinderen ouder dan 8 jaar. **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden, vanwege kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **WAARSCHUWING !** Alleen gebruiken onder toezicht van een volwassene. Aanwezigheid van scherpe punten en randen !

WAARSCHUWING: Dit speelgoed produceert flitsen die epilepsie kunnen veroorzaken bij overgevoelige personen.

VERPAKKING BEWAAREN VOOR REFERENTIE. De kleuren en inhoud kunnen iets afwijken.

Werk op 3 LR06-AA batterijen - niet meegeleverd. De batterijen moeten door een volwassene worden vervangen. Op het einde van hun levenscyclus moeten batterijen op een veilige manier weggegooid worden. Deponeer ze in de inzamelbakken. **INSTRUCTIES MOETEN WORDEN BEWAARD OMDAT DEZE BELANGRIJKE INFORMATIE BEVATTEN.**

De games in dit boekje zijn bedoeld voor educatieve en pedagogische doeleinden; de aangehaalde merken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.

IT AVVERTIMENTO: Unicamente per bambini di 8 anni e più. **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento. **AVVERTENZA!** Da usare sotto la sorveglianza di un adulto. Presenza di punte acuminate e bordi taglienti funzionali.

AVVERTENZA: Questo giocattolo produce lampi che possono scatenare l'epilessia in individui sensibilizzati.

CONSERVARE L'IMBALLAGGIO PER UNA CONSULTAZIONE FUTURA. I colori e contenuti possono variare leggermente.

Necessita di 3 pile LR06-AA non incluse. Le batterie devono essere cambiate da un adulto. Le batterie non devono essere gettati insieme ai rifiuti domestici. Siete pregati di riciclare questo prodotto in un punto di raccolta idoneo.

LE ISTRUZIONI DEVONO ESSERE CONSERVATE POICHÉ CONTENGONO INFORMAZIONI IMPORTANTI.

I giochi presentati in questo opuscolo sono menzionati a scopo educativo e pedagogico; tutti i marchi menzionati appartengono ai loro rispettivi proprietari.



Un grand merci au site Pinballmag.fr pour ses précieuses informations.

Développé et distribué par :

Developed and distributed by :

BUKI France

22 rue du 33ème Mobiles - 72000 Le Mans - FRANCE

Tél: +33 1 46 65 09 92

E-mail : daniellevy@bezegint.net

www.bukifrance.com



Photo Credits : Bigstock