

MY BEST♥E



JLMBCAT

Mode d'emploi • Instruction manual • Manual de instrucciones •
Manual de instruções • Manuale di istruzioni • Bedienungsanleitung •
Gebruikershandleiding • Brugsanvisning • Instrukcja obsługi •
Návod k použití • Használati utasítás


LEXIBOOK®

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

©Lexibook®

CONTENU DE L'EMBALLAGE

Lors du déballage, assurez-vous que les pièces suivantes soient incluses :
1 x Une console de jeu / 1 x Un mode d'emploi

ATTENTION : Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

ALIMENTATION

Le produit fonctionne avec 1 pile de type 3V CR2032 (incluse).

Demandez l'aide d'un adulte pour installer les piles appropriées. Seules les batteries spécifiées doivent être utilisées avec ce produit.

1. À l'aide d'un tournevis, ouvrez le compartiment à pile.
2. Insérez 1 pile CR2032, face positive tournée vers le haut.
3. Refermez le compartiment à pile et resserrez la vis.



Ne pas recharger les piles non rechargeables. Retirez les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne chargez les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirez les piles en cas de non-utilisation prolongée. Ce jeu doit être alimenté avec les piles spécifiées seulement. Les batteries ne doivent jamais être exposées à une source de chaleur excessive, par exemple la lumière du soleil ou un feu.

**Élimination de la batterie de ce produit**

(Applicable aux pays disposant de systèmes de collecte séparés) Ce symbole indique que la batterie contenue dans ce produit ne doit pas être mise au rebut avec les déchets ménagers comme stipulé dans la directive européenne 2013/56/EU. Les piles usagées doivent être mises au rebut séparément des ordures ménagères, auprès de centres de récupération agréés par le gouvernement ou les autorités locales. L'élimination correcte de vos piles et batteries usagées permet d'éviter toute conséquence néfaste sur l'environnement et votre propre santé. Renseignez-vous sur le système de collecte des produits électriques et électroniques et batteries. Ne jetez jamais le produit et batteries usagées avec les déchets ménagers et suivez les règles de votre collectivité. Pour plus d'informations sur l'élimination de vos piles et batteries usagées contactez votre mairie ou le centre de collecte des déchets.

AVERTISSEMENT : D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, enlevez puis remettez la pile.

AVERTISSEMENT : Ce produit contient une pile de type bouton. Une pile bouton peut provoquer de graves brûlures chimiques internes en cas d'ingestion.

AVERTISSEMENT : Mettez immédiatement au rebut les piles usagées. Conservez les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Si vous pensez que des piles ont été avalées ou placées à l'intérieur d'une partie du corps, consultez immédiatement un médecin.



La batterie est dangereuse et doit être gardée hors de portée des enfants, qu'elle soit neuve ou usagée.

La batterie peut provoquer des blessures graves, voire mortelles, en moins de deux heures si elle est avalée ou insérée dans une partie du corps.

GUIDE DES TOUCHES

← **Bouton :** Bouton : Le bouton GAUCHE est utilisée pour déplacer votre chat vers la gauche dans un jeu et pour déplacer la surbrillance de l'icône SEGMENT vers l'icône gauche. the left icon.

⚙ **Bouton :** Le bouton Mode permet d'accéder à l'écran du sous-menu qui permet uniquement de voir l'heure, d'activer et de désactiver le son et de réinitialiser le jeu. Si vous appuyez sur le bouton d'entrée dans cet écran, vous pouvez également changer l'heure et votre nom.

En appuyant une seconde fois sur le mode (lorsque vous êtes dans les options du menu principal), vous reviendrez à l'écran principal d'activité des temps d'arrêt.

Voici la liste des options que vous pouvez sélectionner dans les écrans du sous-menu :

FONCTION HORLOGE - Vous verrez l'image d'une horloge où vous pourrez régler l'heure. Toutes les fonctions de jeu et de soins sont basées sur l'horloge en temps réel.

FONCTION NOM - Vous verrez un badge avec un espace vide pour y inscrire votre nom.

SON - Vous verrez une image de haut-parleur. Cet écran vous permet d'activer ou de désactiver le son.

RÉINITIALISATION - L'écran affiche une image de réinitialisation et les symboles « Y » et « N ». Sélectionnez « Y » pour réinitialiser votre appareil et revenir à l'écran d'adoption initial.

✓ **Bouton :** Le bouton ENTER est le bouton de confirmation. Il est également utilisé pour sélectionner les fonctions de jeu du segment d'icônes situées en haut et en bas de l'écran LCD.

Par exemple : Si le segment de l'icône de l'alimentation est en surbrillance, le fait d'appuyer sur le bouton ENTER vous permet d'accéder à l'écran du sous-menu de l'alimentation.

→ **Bouton :** Le bouton DROIT est utilisé pour déplacer votre chat vers la droite dans un jeu et également pour déplacer la surbrillance vers la droite sur l'écran LCD principal.

RÉSUMÉ DU JEU

Vous devez prendre soin de votre chat, jouer à des jeux et le nourrir pour qu'il reste heureux et en bonne santé. Le but du jeu est d'apprendre la responsabilité et de répondre aux besoins de votre chat à temps. Sa santé et le développement de son bonheur dépendent des choix que vous faites tout au long de la journée. Si vous faites du bon travail, vous serez récompensé par des évolutions, des jeux supplémentaires et des animations amusantes pendant les temps morts.

ÉCRAN TITRE :

Lorsque le jeu est activé pour la première fois, vous êtes automatiquement placé dans la fonction horloge. Vous devez alors régler l'heure.

L'heure clignotera à 9h00. En utilisant les boutons GAUCHE et DROITE, vous pouvez changer l'heure. Lorsque vous avez atteint l'heure correcte, appuyez sur la touche ENTER pour confirmer la sélection. Les minutes clignotent ensuite. A nouveau, en appuyant sur les boutons GAUCHE ou DROITE, les minutes commencent à compter vers le haut ou vers le bas. Une fois que vous avez sélectionné les minutes correctes, appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'heure.

Une fois l'heure sélectionnée, vous accédez à l'écran de saisie du nom où vous pouvez saisir votre nom. Sur cet écran, la lettre « A » apparaît et clignote. Appuyez sur les touches GAUCHE et DROITE pour faire monter ou descendre les lettres. Appuyez sur ENTER pour confirmer la lettre que vous souhaitez.

A la fin de l'alphabet, il y aura les chiffres 0-9 et l'option espace, ainsi qu'une fonction « END » pour vous aider à confirmer que vous avez fini d'entrer votre nom.

Une fois l'heure et le nom saisis, l'écran principal s'affiche et les animations standard de temps d'arrêt commencent.

MODE ÉCONOMIE D'ÉNERGIE :

En cours de lecture, si aucun bouton n'a été pressé pendant 15 minutes, votre chat cessera de s'animer et 3 'Z' resteront affichés à l'écran.

Dès qu'un bouton est pressé, votre chat revient à son animation de repos. Le chat n'aura l'air de dormir que pendant les heures de sommeil et de sieste/ lorsque vous lui demandez de dormir. Après 2 h00, si vous demandez à votre chat de dormir, il se mettra en position de sommeil, l'écran deviendra noir et 3 'Z' apparaîtront sur l'écran noir.



ICÔNES DE SEGMENTS EN HAUT ET EN BAS DE L'ÉCRAN :

En haut et en bas de l'écran se trouvent des segments graphiques qui vous permettent d'interagir et de jouer avec votre chat. En appuyant sur les boutons GAUCHE et DROITE, vous déplacez le surligneur sur ces icônes. En appuyant sur ENTER, vous confirmez votre sélection.

Voici ce que vous verrez sur la ligne supérieure :

- - Lorsque vous sélectionnez cette option, votre chat passe à l'écran des aliments. Vous pouvez choisir entre un aliment sain (poisson) ou une friandise (pâté).
- - Cette fonction est utilisée pour permettre à votre chat de faire une sieste ou de dormir toute la nuit. Cependant, le soir (21h00), vous devrez « éteindre sa lumière » et un écran noir avec un « ZZZ » restera pour la nuit jusqu'à ce que votre chat se réveille (7h00) et recommence à s'animer.
- - Lorsque vous sélectionnez cette option, vous pouvez voir tous les jeux auxquels vous pouvez jouer. Il y a 3 jeux.
- - Dans cette section, vous pouvez découvrir les pouvoirs magiques de votre chat. À tout moment, vous pouvez lui poser une question fermée concernant votre avenir. Il répondra à votre question en secouant la tête vers la gauche et vers la droite pour indiquer « non » ou vers le haut et vers le bas pour indiquer « oui ».

Vous trouverez ci-dessous la signification des différentes constellations :

- Le X : Une catastrophe se profile à l'horizon. Ceci est un avertissement, vous risquez d'être griffé par un chat.
- Écho : C'est le momento d'agir. Les autres vous écoutent attentivement et attendent vos conseils pour savoir comment procéder. Continuez d'aider tout le monde à aller de l'avant grâce à votre sagesse.
- Le poisson : Des obstacles vous attendent qui vous pousseront à vos limites. Comme un poisson dans une mer en constante évolution, continuez de nager. Je vous conseille de manger le poisson et d'apprécier ce casse-croûte.
- Les mains : Vous vous en sortez bien et les autres commencent à le remarquer. Vous serez tenté de garder pour vous tout ce que vous avez acquis, mais essayez de partager avec ceux qui ont moins que vous.
- Cercle ouvert : Il est peut-être temps de faire une sieste. Ce n'est pas le moment d'agir. Reposez-vous et réessayez plus tard.
- Ancre : Vous avez tendance à toujours être à la recherche de la prochaine grande nouveauté. Prenez le temps de profiter du moment présent et d'exprimer votre gratitude à ceux que vous aimez.
- Le hibou : Empruntez la vue du hibou et soyez attentif à votre environnement. Quelqu'un pourrait vous souhaiter du mal. Prenez particulièrement soin de vous et cette période de malchance passera rapidement.
- Roue : Préparez-vous à un changement de fortune. Si les choses ne se sont pas déroulées comme vous le souhaitiez ces derniers temps, vous trouverez un soulagement dans les semaines à venir. D'un autre côté, si vous vous sentez à l'aise, vous pourriez rencontrer quelques difficultés.
- Le Soleil : Une petite sieste au soleil est sans aucun doute le meilleur moyen de se ressourcer. Avec une énergie renouvelée, vous vous rapprocherez de vos objectifs cette semaine. Le succès vous sourira bientôt.
- Vagues : Vous êtes engagé dans un long voyage, mais celui-ci ne se fera pas sans quelques vagues. Gardez la tête hors de l'eau et vous atteindrez votre destination.
- L'Arche : Votre patience est sur le point d'être récompensée, car tous vos projets se concrétisent. L'univers vous observe, et si vous voulez changer le monde, vous devez d'abord changer vous-même.
- L'oiseau : Une nouvelle vous tombe dessus aujourd'hui, sautez dessus avant qu'elle ne s'envole. Ou si vous attendiez un signe, le voici.
- Chaîne : Récemment, on vous a confié plus de responsabilités que jamais auparavant. Vos actions vont déclencher une rapide succession d'événements, mais c'est la manière dont vous utiliserez votre influence qui déterminera l'issue.
- L'ombre : La morosité s'installe en vous et plonge votre monde dans le noir. N'oubliez pas que même dans l'obscurité, vous pouvez toujours voir les étoiles.
- Cœur : De bonnes choses vous attendent. Vous pourriez trouver l'amour ou réaliser vos rêves. Tout est possible.
- Étoile : C'est le moment de saisir les opportunités qui se présentent, car la chance vous sourit. N'hésitez pas sinon le succès pourrait s'échapper. Si vous devez le chasser, montrez-lui vos griffes et vous atteindrez l'excellence.
- L'œil : Vous avez récemment rencontré des difficultés, il est temps de les résoudre. Faites une petite sieste et vous y verrez plus clair.
- Nuage : Une tempête approche. Vérifiez votre parapluie pour voir si vous n'y avez pas laissé traîner de ressentiment, car cela pourrait être source de problèmes.
- Fer à cheval : La chance est à portée de vos pattes. N'oubliez pas que la chance sourit à ceux qui sont prêts. Plongez vos griffes et emparez-vous de cette prospérité.
- Croissants de lune : tout comme la lune, il est impossible d'être toujours au sommet. Que vous soyez en phase ascendante ou descendante, prenez le temps de réfléchir à ce que vous souhaitez apporter à votre prochaine phase.
- Fleur : Les fleurs ne fleurissent pas du jour au lendemain, et vous ne pouvez pas attendre la même chose de vous-même. Gardez espoir, l'hiver touche à sa fin, et éliminez tout ce qui vous empêche de vous épanouir.

- - Cela signifie que votre chat est malade. Les animations seront différentes selon la forme sous laquelle se présente le chat.

Voici ce que vous verrez sur la ligne du bas :

- - Lorsque vous le sélectionnez, votre chat fera différentes choses pour se nettoyer.
- - Ici, vous pouvez consulter toutes vos statistiques comme la faim, la discipline, la santé et le bonheur, ainsi que l'âge et le poids de votre chat.



Indice	Plage	Défaut	Seuil (pour l'invité)
FAIM	0-100	80	50
DISCIPLINE	0-100	80	50
SANTÉ	0-100	80	40 (malade)
JOIE	0-100	80	50



Le score sera la moyenne des indices de faim, de bonheur, de discipline et de santé.
La valeur par défaut est celle de la première mise sous tension.

- Vous pouvez choisir entre les mots « Reward » (récompense) ou « Trick » (tour) en appuyant sur les boutons GAUCHE et DROITE. Si vous appuyez sur ENTER sur l'écran « Reward », vous donnerez une friandise à votre chat. Si vous appuyez sur la touche ENTER de l'écran « Trick », vous pouvez sélectionner différents tours.
Voici les trois tours que vous pouvez apprendre à votre chat.
 - o Sort: Vous verrez votre chat lancer un sortilège et se transformer en un autre animal.
 - o Voler: Votre chat courra et essaiera de voler.
 - Jouer: Votre chat s'envolera sur un balai.
 - o Transformer: Votre chat lancera un sort et une pelote de laine apparaîtra. Votre chat jouera avec.
- Cette fonction sert à discipliner votre chat lorsqu'il se comporte mal.
- Lorsque cela apparaît sur l'écran principal, cela signifie que votre chat a besoin de quelque chose.

LES RÈGLES POUR PRENDRE SOIN DE VOTRE CHAT ET LES ÉVÉNEMENTS CLÉS QUI SE PRODUISENT AU COURS DE LA JOURNÉE EN FONCTION DE L'HORLOGE

Lorsque vous activez votre chat pour la première fois, son score de santé est de 80.
Assurez-vous que l'horloge est réglée sur le temps réel. Toutes les heures indiquées ci-dessous sont basées sur ce réglage.
Si le apparaît une fois à l'écran, cela signifie que votre chat demande de l'attention.
Le soir, vers 21 heures, votre chat voudra dormir pour la nuit.
Le matin, votre chat voudra se réveiller vers 7 heures.
À 21 heures, assurez-vous d'aller à l'écran Sommeil du menu principal et d'éteindre la lumière pour que votre chat puisse dormir toute la nuit.
Plus vous le laissez éveillé ou la lumière allumée lorsqu'il dort, plus sa santé diminue. Cela peut également déséquilibrer les heures de sommeil et de sieste pour le reste de la journée. Si vous le faites correctement, vous pouvez augmenter sa santé d'un ou deux points, à condition qu'elle ne soit pas déjà à 100.

Pendant la journée, votre chat aura besoin de trois siestes, vers 10h45, 14h45 et 18h45. Là encore, éteignez la lumière. Votre chat se réveillera tout seul au bout d'environ 15 minutes. Ne l'endormez pas s'il ne l'a pas demandé. Sa santé diminuera.

Points de nourriture - Si son niveau de nourriture est à 50, deux portions lui permettent d'atteindre 90. Il est préférable de le nourrir juste assez pour qu'il atteigne les 80, ce qui permet d'augmenter sa santé d'un point. Si son niveau de nourriture tombe à zéro, votre chat peut vous le dire. Une friandise = 5 points de nourriture. Trop de friandises comme nourriture principale est mauvais pour lui et en général, cela fait baisser sa santé.

Nettoyage - Votre chat va régurgiter de 3 à 6 fois par jour. Lorsque vous le voyez régurgiter à l'écran, vous devez nettoyer en utilisant l'icône du bain. De plus, votre chat a besoin d'un bain par jour. Ne pas le faire peut faire baisser sa santé. Le faire peut augmenter sa santé.

Discipliner votre chat - Si votre chat a vraiment besoin de quelque chose mais que ce n'est pas l'heure de la sieste, du coucher ou de le nourrir, il peut avoir besoin d'être discipliné. Cela contribuera à améliorer sa santé, mais sa joie de vivre diminuera. Il n'est bon de discipliner votre chat que deux fois par jour.

Vérifiez ses signes de santé toutes les heures environ. Si l'état de santé est inférieur à 70, prenez les mesures qui s'imposent. Une bonne routine lorsque quelque chose est nécessaire est : 1) jouez à un jeu avec lui une ou deux fois et, 2) nourrissez-le juste assez pour que son niveau de nourriture atteigne les 80.

Si vous avez laissé votre chat seul pendant un certain temps, il se peut que vous le trouviez renfrogné ou triste lorsque vous revenez. Cela signifie généralement que a) vous avez manqué une demande ou que b) sa santé est proche de zéro. S'il fronce constamment les sourcils, c'est parce que votre chat ne se sent pas bien - il continuera de froncer les sourcils jusqu'à ce que sa santé s'améliore.
Si toutes ses statistiques de santé tombent à 0, alors votre chat mourra. Votre chat peut mourir à cause d'une mauvaise santé. Vous devrez redémarrer le jeu et réessayer en faisant attention aux besoins de votre chat.

JEUX DE CHAT : Il existe trois jeux de base auxquels vous pouvez jouer avec votre chat.

JEU 1 VOYAGE VERS LA LUNE : Votre chat a besoin de votre aide pour atteindre la lune ! Pour cela, vous devrez attraper des étoiles qui alimenteront le balai de votre chat pendant qu'il se déplace à l'écran. Si vous attrapez suffisamment d'étoiles avant la fin du temps imparti, votre chat réussira son atterrissage lunaire.

Commandes du jeu :

Bouton gauche : Déplacez le balai vers le haut.

Bouton droit : Déplacez le balai vers le bas.

JEU 2 MAÎTRE DES POTIONS : Dans ce jeu, il y aura 5 potions. Votre chat aura besoin d'aide pour les préparer. En devinant les bons ingrédients, la potion apparaîtra, et en cas d'erreur, le chaudron explosera.

Après avoir sélectionné l'icône MAGIE, si vous cliquez sur les boutons GAUCHE ou DROITE, un chaudron apparaîtra. Dans cette section, vous pourrez mélanger des ingrédients pour créer des potions. Ces potions vous aideront dans votre chemin d'évolution. Utilisez le bouton GAUCHE pour faire défiler les ingrédients du côté gauche, et le bouton DROITE pour faire défiler les ingrédients du côté droit. Une fois que vous avez sélectionné les deux ingrédients, appuyez sur ENTER pour préparer la potion.

Ingrédients :

	Rosée		Graine		Potion de santé		Potion de bonheur		Potion de lune
	Luciole		Trèfle		Potion de chance		Potion du soleil		



Recettes de potions :

- Potion du bonheur : 1 rosée + 1 luciole
- Potion de santé : 1 rosée + 1 trèfle
- Potion de chance : 1 rosée + 1 trèfle
- Potion du soleil : 1 potion de santé + 1 potion de chance
- Potion de la lune : 1 potion de santé + 1 potion de bonheur

Jeu 3 chat karatéka :

Bouton Gauche : Fais défiler les ingrédients du côté gauche.

Bouton Droit : Fais défiler les ingrédients du côté droit.

JEU 3 CHAT KARATÉKA :

Dans ce jeu, votre chat enfle sa ceinture de karaté et se prépare à passer à l'action. Ce jeu est composé de deux parties.

Partie 1 : Des étoiles ninja apparaîtront rapidement et se déplaceront depuis le côté gauche ou droit de l'écran vers votre chat karatéka. Lorsqu'une étoile apparaît, appuyez rapidement sur le bouton GAUCHE ou DROITE selon le côté d'où vient l'étoile. Si une étoile touche votre chat, vous perdrez. Cependant, si vous repoussez 5 étoiles, vous gagnerez.

Partie 2 : Votre chat karatéka devra tester sa force ! Un seul morceau de bois se trouve au centre de l'écran. Sur le côté droit de l'écran se trouve le compteur de puissance de votre chat. Vous devrez appuyer rapidement sur les boutons GAUCHE et DROITE pour suffisamment remplir le compteur de puissance et casser le bois. Si c'est bien fait, le bois se brisera et vous passerez à l'objet suivant. Si vous n'arrivez pas à casser un objet, vous perdrez la partie.

ENTRETIEN ET GARANTIE

Utilisez uniquement un chiffon doux et légèrement humide pour nettoyer l'appareil. N'utilisez pas de détergent. Ne l'exposez pas à la lumière directe du soleil ni à toute autre source de chaleur. Ne plongez pas l'appareil dans l'eau. Ne démontez pas et ne laissez pas tomber l'appareil. N'essayez pas de le tordre ou de le plier.

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

Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans (3 mois hors Europe). Pour toute mise en oeuvre de la garantie ou du service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité).

Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure.

Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

Assemblage et supervision par un adulte requis.

Référence : JLMBCAT

Designed and developed in Europe - Made in China

©Lexibook®

Lexibook UK

PO Box 423

UMBERLEIGH

EX32 2JW

United Kingdom

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes

Bâtiment 11

91940 Les Ulis

France



Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à savcomfr@lexibook.com

www.lexibook.com

Informations sur la protection de l'environnement

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères ! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collectes (si existants)..



ENGLISH

CONTENT OF THE PACKAGING

When unpacking, ensure the following elements are included:
1 x game console / 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 child's safety.

BATTERY INFORMATION

The game console operates with 1 X 3V  CR2032 type battery (included).
Ask an adult to help you to find and install the correct batteries. Only the specified batteries must be used with this product.



1. Use a screwdriver to open the battery compartment cover located on the back of the unit.
2. Insert 1 x 3V CR2032 battery, positive side facing up.
3. Close back 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. Battery shall not be exposed to excessive heat such as sunshine, fire or the like.



Correct disposal of batteries in this product

(Applicable in countries with separate collection systems) This symbol means that the product contains 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.

WARNING: Mal-function or loss of memory may caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occurs, reset the unit or remove and reconnect the batteries.

WARNING: This product contains a coin battery. A coin battery can cause serious internal chemical burns if swallowed.

WARNING: Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children. If you think batteries might have been swallowed or placed inside any part of the body, seek immediate medical attention.



The battery is hazardous and is to be kept away from children whether the battery is new or used.

The battery can cause severe or fatal injuries in 2 hours or less if it is swallowed or placed inside any part of the body.

KEY GUIDE

 **Button:** The left button is used to move your cat to the left in a game and also to move the highlight of SEGMENT ICON to the left icon.

 **Button:** The Mode button will take you to the Sub Menu screen which only allows you to see the time, turn the sound on and off, and reset the game. If you press the enter button on this screen you can also change the time, and your name. Pressing the mode a second time (while in the main menu options) will take you back to the main screen downtime activity. Here's the list of options you can select from in the Sub Menu screens:

CLOCK FUNCTION - You will see an image of a clock where you can set the time. All gameplay and caring functions are based on the real time clock.

NAME FUNCTION - You will see a badge with a blank space for your name to put in.

SOUND - You will see a speaker image. On this screen you can turn the sound on or off.

RESET - You will see a reset image and a "Y" and "N" symbol. Select the "Y" to reset your device and revert back to the initial adoption screen.

 **Button:** The enter button is the confirm button.
The Enter Button is also used to select any Icon Segment game functions which are located at the top and bottom of the LCD screen.

 **Button:** The right button is used to move your cat to the right in a game and also to move the highlight to the right on the main LCD screen.

GAME SUMMARY

You must take care of your cat, play games and feed it to keep it happy and healthy. The objective of the game is to learn responsibility and respond to your cat's needs on time. Its health, and happiness development depends on the choices you make throughout the active day. If you do a good job you will be rewarded with evolutions, and fun downtime animations.

TITLE SCREEN:

When the game is first activated you will be automatically placed in the clock function. Here you must set the time.

The time will be flashing 9:00 AM. By using the LEFT and RIGHT buttons you can change the hour of the time. When you reach the correct hour, pressing the ENTER button confirms the selection. Next the minutes will flash. Again, by pressing the LEFT or RIGHT button the minutes will start to count up or down. Once you select the correct minute, press the ENTER button to confirm the time.

After the time is selected, you are taken to the name screen. Here you can enter your name. On this screen the letter "A" will appear and be flashing. Pressing the LEFT and RIGHT buttons will make the letters go up and down. Pressing ENTER will confirm the letter you want. At the end of the alphabet there will be numbers 0-9 and space option and a "END" function to help confirm when you are done putting your name in.

After the time and name have been entered you will be placed on the main screen and start the standard downtime animations.

POWERSAVING MODE:

When playing, if no button has been pressed for 15 minutes your cat will stop animating and 3 'Z's will remain on the screen. Once any button is pressed your cat will go back to its idle animation. It will only look like it is sleeping during sleep and nap hours/ when you instruct it to sleep. After 9:00 PM if you instruct your cat to sleep it will go into its sleeping position, the screen will go black, and 3 'Z's will appear on the black screen.

TOP AND BOTTOM SCREEN SEGMENT ICONS:

On the top and bottom of the screen are segment graphics for you to interact and play with your cat. By pressing left and right you move the highlighter over them. Pressing Enter will then confirm your selection.

This is what you will see on the top row:

-  - When you select it you will take your cat to the food screen where you can pick between healthy food item (fish) and treat (pâté).
-  - This function is used to give your cat a nap and to sleep through the night. However, at nighttime (9:00 PM) you will have to 'turn off its light' and a black screen with a 'ZZZ' on it will remain for the night until your cat wakes up (7:00 AM) and starts animating again.
-  - When you select this option, you will be able to see all the different games you can play. There are 3 games.
-  - In this section, you can experience your cat's magical power. At any time when your score is above 90 you can ask it a YES or NO question about your future and it will answer your question by shaking its head to the left and right indicating a no or up and down indicating a yes. Additionally, once a day, your cat will look up to the stars and give you a fortune reading. Each of the stars pattern create a symbol which represents something that your cat sees in your future such as love, stability, luck, etc.

Below are the different constellations meanings:

-  The X: Cat-astrophe is ahead. This is your warning that you may be scratched by some kitty's claws.
-  Echo: The time for action is meow. Others listen to you closely, and waiting for your guidance on how to proceed. Keep everyone moving forward with your wisdom.
-  The Fish: There are obstacles ahead that will push you to your limit. Like a fish in an ever-changing sea, keep swimming. I say eat the fish and be happy for the snack.
-  The Hands: You've been doing well for yourself and others are starting to notice. It will be tempting to hoard all that you've acquired, but try to share with those who have less.
-  Open Circle: Purr-haps it's time for a nice nap. Now is not the time for action. Rest and try again later.
-  Anchor: You have a tendency to always be looking for the next big thing. Take some time to enjoy the moew-ment, and express gratitude to your loved ones.
-  The Owl: Borrow the owl's sight and be aware of your surroundings. Someone may be wishing you were ill. Take extra care of yourself and this period of bad luck will pass quickly.
-  Wheel: Get ready for a change in fortune. If things have not been going your way lately, you'll find relief in the coming weeks. On the other paw, if you feel at ease, you may face some struggles.
-  The Sun: A snooze in the sunshine is paws-itively the best way to refresh. With renewed energy, you'll get closer to your goals this week. Success will shine down on you soon.
-  Waves: You are on a long journey but that does not come without a few waves. Keep your head above water and you will reach your destination.
-  The Arch: Your patience is about to be rewarded as all your plans fall into place. The universe is watching, and if you want to move the world, you must first move yourself.
-  The Bird: News is swooping in on you today, pounce before it gets away. Or if you've been waiting for a sign, this is it.
-  Chain: Recently you've been given more responsibility than you've ever had before. Your actions will trigger a rapid chain of events, but how you handle your influence will determine the outcome.
-  Grim: Gloom is making it home inside you and turning your world to black. Remember that in the darkness you can still see the stars.
-  Heart: Good things are on their way. You may find new love or have your dreams come true. Anything is paw-sible.
-  Star: It's time to pounce on opportunities as your luck is on the rise. Do not hesitate or your success may escape. If you must hunt it, show it your claw and you'll achieve excellence.
-  The Eye: You've been struggling with something lately, it's feline-ly time to resolve it. Curl up for a catnap and you'll be able to see the situation clearly.
-  Cloud: A storm is rolling in. Check your umbrella for any resentment you may be holding onto as this will be the source of trouble.
-  Horseshoe: Good fortune is within the reach of your paws. Remember that good luck favors the prepared. Sink your claws in and claim this prosperity as your own.
-  Crescent Moons: Just like the moon, it's im-paw-sible to be full at all times. Whether you're waxing or waning, take a moew-ment to look inside and decide what you want to bring to your next phase.
-  Flower: Flowers do not blossom over night and you can't expect the same from yourself. Hold on to hope as the winter melts away, and prune what keeps you from blooming.

-  - This means your cat is sick. The animations will be different based on which form cat is in.

This is what you will see on the Bottom row:

-  - When you select it your cat will do different things to get clean.
-  - Here you can review all your stats like hunger, discipline, health and happiness as well as your cat's age and weight.

Index	Range	Default	Threshold (for prompt)
HUNGER	0-100	80	50
DISCIPLINE	0-100	80	50
HEALTH	0-100	80	40 (sick)
HAPPINESS	0-100	80	50



While the Score will be the average of the Hunger, Happiness, Discipline and Health indexes.
Default is the value at first power up.

- - You can select between the words "Reward" or "Trick" by pressing the left and right buttons. If you press Enter on the "Reward" screen you will give your cat a treat. Press Enter on the "Trick" screen you can select different tricks.
These are the three tricks you can train with your cat.
 - o Spell - You will make see your cat make a spell and transform itself in another animal.
 - o Fly - Your cat will run and try to fly.
 - o Play - Your cat will fly away on a broomstick.
 - o Transform - Your cat will make a spell and a ball of wool will appear. Your cat will play with it.
- - This function is used to give your cat discipline when it is being naughty.
- - When you see this appear on the main downtime animation screen it means your cat needs something.

RULES FOR CARING FOR YOUR CAT AND WHEN KEY EVENTS HAPPEN THROUGHOUT THE DAY BASED ON THE CLOCK FUNCTION

When you first activate your cat its health will be at a score of 80.
Make sure the clock is set to real time. All the times stated below assume this.
If the appears on the screen once, it means your cat wants attention.

At night around 9:00 PM your cat will want to sleep for the night.
In the morning your cat will want to wake up around 7:00 AM.

At 9:00 PM be sure to go to the Sleep screen of the main menu and turn off the light so your cat can sleep for the whole night. The longer you leave it awake or the light on when it is sleeping, the more its health goes down. This can also throw sleep/nap times out of whack for the rest of the day. Doing it right can bring its health up a point or two assuming it's not at 100 already.

During the day your cat will need 3 naps, around 10:45 AM, 2:45 PM and 6:45 PM. Again, turn off its light right away. Your cat will wake up by itself in about 15 minutes. Don't make it sleep if it didn't ask for it. Its health will go down.

Food points - If its food level is at 50, then 2 helpings brings it up to 90. It's best to feed it just enough to get it into the 80's - its health can go up a point by doing that. If its food level gets to zero, your cat may tell you. One treat = 5 Food points. Too many treats as main food are bad for it and generally will bring its health down.

Cleaning up - Your cat spit up will happen 3 to 6 times a day. When you see it spit up on the screen you must clean it with the bath icon. Also, your cat will need one bath a day. Not doing it can bring its health down. Doing it can bring its health up.

Discipline your cat - If your cat has a real need for something but its not naptime, bedtime, or feeding, it might need to be disciplined. This will help its health go up, but its happiness will go down. It is only good to discipline your cat twice a day.

Check its health signs every hour or so. If anything is down below 70, then take appropriate steps. A usual routine when something is needed is: 1) play a game with it once or twice and, finally, 2) feed it just enough to get its food level into the 80's.

If you have left your cat alone for a period of time, you may find it frowning/sad when you come back. This usually means that either a) you missed a request or b) its health is close to zero. If it constantly frowns/sad face, then it's because your cat isn't feeling well - until its health improves, it will keep frowning.

If all its health stats go to 0 then your cat will die. Your cat can die from bad health. You should restart the game and try again; taking care to pay close attention to your cat's needs.

CAT GAMES: There are 3 basic games you can play with your cat.

GAME 1 JOURNEY TO THE MOON: Your cat needs your help to reach the moon! In order to do this you will need to catch stars which will fuel your cat's broomstick as it moves across the screen. If you collide with/catch enough stars before the time runs out, your cat will successfully accomplish its lunar landing.

Game controls:

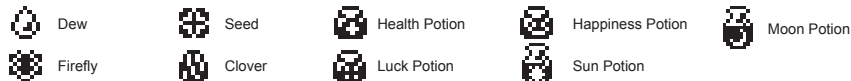
Left Button: Move the broomstick up.

Right Button: Move the broomstick down.

GAME 2 POTION MASTER: In this game, you will be presented with 5 potions for which your cat needs your help to craft. If you guess the correct ingredients the potion will appear and if you are incorrect, the cauldron will explode.

After selecting the MAGIC icon if you click LEFT or RIGHT you will be presented with a cauldron. In this section you will be able to mix ingredients to make potions. These potions will help you along your evolution path. Use the LEFT button to scroll through your ingredients on the left side, and the RIGHT button to scroll through your ingredients on the right side. When you have selected your two ingredients press ENTER to brew the potion.

Ingredients:



Potion Recipes:

- Happiness Potion: 1 Dew + 1 Firefly
- Health Potion: 1 Dew + 1 Clover
- Luck Potion: 1 Dew + 1 Clover
- Sun Potion: 1 Health Potion + 1 Luck Potion
- Moon Potion: 1 Health Potion + 1 Happiness Potion

Game controls:

Left Button: Scroll through your ingredients on the left side.

Right Button: Scroll through your ingredients on the right side.

GAME 3 KARATE CAT:

For this game, your cat will put on its karate headband and get ready for some karate action! There are two parts to this game.

Part 1: Ninja stars will quickly appear and move from the left or right side of the screen towards your karate cat. When a star appears quickly press the LEFT or RIGHT button depending where the star is coming from. If a star hits your cat you will lose. However, if you swat away 5 stars you will win.

Part 2: Your karate cat will need to test its might! A single piece of wood sits in the center of the screen. On the far right side of the screen will be your cat's power meter. You must quickly press LEFT and RIGHT buttons to build up the power meter high enough to chop the wood. If done right, the wood will break and it's on to the next item to chop. If you can't break an item you will lose the game.

MAINTENANCE AND WARRANTY

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not to expose the unit to direct sunlight or any other heat source. Do not immerse the unit in water. Do not dismantle or drop the unit. Do not try to twist or bend the unit.

NOTE: please keep this instruction manual, it contains important information.

This product is covered by our 2-year warranty (3 months outside Europe). For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard - Small parts.
Adult assembly and supervision required.

Reference: JLMBCAT

Designed and developed in Europe – Made in China

©Lexibook®

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

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



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

Environmental Protection

Unwanted electrical appliances can be recycled and should not be discarded along with regular household waste! Please actively support the conservation of resources and help protect the environment by returning this appliance to a collection centre (if available).



CONTENIDO DEL PAQUETE

Al desembalar, asegúrese de que estén incluidos los siguientes elementos:
1 x consola de juegos / 1 x manual de instrucciones

ADVERTENCIA: Ninguno de los materiales de embalaje, como cinta adhesiva, láminas de plástico, bridas y etiquetas, forma parte de este juguete y deben desecharse por la seguridad del niño.

INFORMACIÓN SOBRE LA BATERÍA

La consola de juegos funciona con 1 pila de --- tipo CR2032 de 3 V (incluida). Solicitar la asistencia de un adulto para localizar e instalar las pilas correctas. Con este producto sólo se deben utilizar las pilas especificadas.



1. Utilice un destornillador para abrir la tapa del compartimento de las pilas situado en la parte posterior del aparato.
2. Insertar 1 pila CR2032 de 3 V, con el polo positivo hacia arriba.
3. Volver a cerrar el compartimento de las pilas y apretar el tornillo.

Las pilas no recargables no deben ser recargadas. Saque las pilas recargables del juguete antes de proceder a recargarlas. Las pilas recargables sólo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto. No se deben mezclar diferentes tipos de pilas o pilas nuevas y usadas. Sólo deben utilizarse pilas del mismo tipo o equivalente al recomendado. Las pilas deben insertarse con la polaridad correcta. Saque las pilas usadas de dentro del juguete. Los terminales de alimentación no deben cortocircuitarse. No tirar las pilas al fuego. Retire las pilas del ordenador portátil si no va a utilizarlo durante períodos prolongados. Las pilas no deben ser expuestas a un calor excesivo como el del sol, el fuego o similares. Las pilas no deben ser expuestas a un calor excesivo como el del sol, el fuego o similares.



Eliminación correcta de las pilas de este producto

(Aplicable en países con sistemas de recogida selectiva) Este símbolo significa que el producto contiene una batería cubierta por la Directiva Europea 2013/56/UE, que no puede desecharse con los residuos domésticos normales. Todas las pilas deben eliminarse por separado del flujo de residuos urbanos a través de las instalaciones de recogida designadas por el gobierno o las autoridades locales. La correcta eliminación de sus pilas usadas contribuirá a evitar posibles consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud humana y animal. Infórmese sobre el sistema local de recogida selectiva de productos eléctricos y electrónicos y pilas. Siga las normas locales y nunca deseche el producto y las pilas con la basura doméstica normal. Para obtener información más detallada sobre la eliminación de sus pilas usadas, póngase en contacto con su ayuntamiento o centro de servicios de eliminación de residuos.



ADVERTENCIA: El mal funcionamiento o la pérdida de memoria pueden ser causados por fuertes interferencias de frecuencia o descargas electrostáticas. Si ocurre alguna funcionamiento anómalo, reinicie la unidad o retire y vuelva a conectar las pilas.

ADVERTENCIA: Este producto contiene una pila de botón. Una pila de botón puede provocar graves quemaduras químicas internas si se ingiere.

ADVERTENCIA: Deseche las pilas usadas inmediatamente. Mantenga las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si cree que las pilas han sido ingeridas o colocadas dentro de alguna parte del cuerpo, consulte a un médico inmediatamente.

La batería es peligrosa y debe mantenerse fuera del alcance de los niños, ya sea nueva o usada.

La batería puede provocar lesiones graves o fatales en 2 horas o menos si se ingiere o se coloca dentro de cualquier parte del cuerpo.

KEY GUIDE

← **Botón:** El botón izquierdo se utiliza para mover el gato hacia la izquierda en un juego y también para mover el resaltado del ICONO DE SEGMENTO hacia el icono izquierdo.

⚙️ **Botón:** El botón de modo lleva a la pantalla del submenú, donde solo se puede ver la hora, activar y desactivar el sonido y reiniciar el juego. Al pulsar el botón Intro en esta pantalla, se pueden cambiar la hora y el nombre. Al pulsar el modo por segunda vez (en las opciones del menú principal), se vuelve a la actividad del tiempo de inactividad de la pantalla principal.

Aquí está la lista de opciones que se puede seleccionar en las pantallas del submenú:

FUNCIÓN RELOJ - se ve la imagen de un reloj en la que se puede ajustar la hora. Todas las funciones de juego y cuidado se basan en el reloj en tiempo real.

FUNCIÓN NOMBRE - se ve una insignia con un espacio en blanco para escribir el nombre.

SONIDO - se ve la imagen de un altavoz. En esta pantalla se puede activar o desactivar el sonido.

RESET - se ve una imagen de reinicio y los símbolos «Y» y «N». Seleccionar la «Y» para restablecer el dispositivo y volver a la pantalla de adopción inicial.

✔️ **Botón:** El botón Intro es el botón de confirmación. El botón Intro también se utiliza para seleccionar las funciones del juego del segmento del icono que se encuentran en la parte superior e inferior de la pantalla LCD. Por ejemplo: Si el segmento del icono de alimentos está resaltado, al pulsar el botón Intro se accederá a la pantalla del submenú de alimentación.

→ **Botón:** El botón derecho se utiliza para mover al gato hacia la derecha en un juego y también para mover el resaltado hacia la derecha en la pantalla LCD principal.

RESUMEN DEL JUEGO

Hay que cuidar al gato, jugar con él y alimentarlo para mantenerlo feliz y sano. El objetivo del juego es aprender a ser responsable y responder a las necesidades del gato a tiempo. Su salud y su desarrollo feliz dependen de las decisiones que se tomen a lo largo del día. Si se hace un buen trabajo, habrá una recompensa con evoluciones y divertidas animaciones durante el tiempo de inactividad.

PANTALLA DEL TÍTULO:

Cuando se activa el juego por primera vez, se pondrá automáticamente en la función de reloj. Aquí se debe ajustar la hora.

La hora parpadeará indicando las 9:00. Con los botones IZQUIERDA y DERECHA se puede cambiar la hora. Al llegar a la hora correcta, pulsar el botón Intro para confirmar la selección. A continuación, los minutos parpadearán. De nuevo, al pulsar el botón IZQUIERDA o DERECHA, los minutos empezarán la cuenta hacia arriba o hacia abajo. Una vez seleccionado el minuto correcto, pulsar el botón Intro para confirmar la hora.

Una vez seleccionada la hora, se le redirigirá a la pantalla del nombre. Aquí se puede introducir el nombre. En esta pantalla aparecerá la letra «A» parpadearando. Al pulsar los botones IZQUIERDA y DERECHA, las letras avanzarán o retrocederán. Al pulsar Intro se confirmará la letra deseada. Al final del alfabeto aparecerán los números del 0 al 9, la opción de espacio y la función «FIN» para confirmar que se ha terminado de escribir el nombre.

Una vez introducidos la hora y el nombre, aparecerá la pantalla principal y comenzarán las animaciones estándar de tiempo de inactividad.

MODO DE AHORRO DE ENERGÍA:

Durante el juego, si no se pulsa ningún botón durante 15 minutos, el gato dejará de moverse y aparecerán 3 «Z» en la pantalla. Una vez que se pulse cualquier botón, el gato volverá a su animación de reposo. Solo parecerá que está durmiendo durante las horas de sueño y siesta, o cuando se le indique que duerma. Después de las 21:00, si se le ordena al gato que duerma, adoptará su postura para dormir, la pantalla se volverá negra y aparecerán 3 «Z» en la pantalla negra.



ICONOS DE LOS SEGMENTOS SUPERIOR E INFERIOR DE LA PANTALLA:

En la parte superior e inferior de la pantalla hay gráficos de segmentos que permiten interactuar y jugar con el gato. Al pulsar izquierda y derecha, el resaltado se mueve sobre ellos. Al pulsar Intro, se confirmará la selección.

Esto es lo que se ve en la línea superior:

- - Al seleccionarlo, se lleva al gato a la pantalla de comida, donde se puede elegir entre alimentos saludables (pescado) y golosinas (paté).
- - Esta función se utiliza para que el gato duerma la siesta y pase la noche entera durmiendo. Sin embargo, por la noche (21:00) será necesario apagarle «la luz» y una pantalla negra con la indicación «ZZZ» permanecerá durante toda la noche hasta que el gato se despierte (7:00) y comience a animarse de nuevo.
- - Al seleccionar esta opción, se pueden ver todos los juegos a los que se puede jugar. Hay 3 juegos.
- - En este apartado se puede experimentar el poder mágico del gato. Se le puede hacer una pregunta de SÍ o NO sobre el futuro, a la cual responderá moviendo la cabeza hacia la izquierda y hacia la derecha para indicar que no, o hacia arriba y hacia abajo para indicar que sí.
Además, una vez al día en cualquier momento en que la estadística sean superior a 90, el gato mirará las estrellas y ofrecerá una lectura de la suerte. Cada uno de los patrones de estrellas crea un símbolo que representa algo que el gato ve del futuro, como el amor, la estabilidad, la suerte, etc.

A continuación se muestran los significados de las distintas constelaciones:

- La X: Se avecina una catástrofe. Es una advertencia de que se puede sufrir el arañazo de algún gatito.
- Eco: El momento de actuar es ahora, miau. Otros escuchan atentamente y esperan las indicaciones sobre cómo proceder. Hay que hacer que todos sigan avanzando con sabiduría.
- El pez: Hay obstáculos por delante que pueden llevar al límite. Como un pez en un mar en constante cambio, hay que seguir nadando. Yo digo que hay que comer el pescado y disfrutar del aperitivo.
- Las manos: Todo ha salido bien y los demás están empezando a darse cuenta. Será tentador acumular todo lo adquirido, pero hay que intentar compartirlo con los que tienen menos.
- Circulo abierto: Quizás sea hora de echarse una buena siesta. Ahora no es el momento de actuar. Hay que descansar y volver a intentarlo más tarde.
- Ancla: Se ve una tendencia a estar siempre buscando la próxima gran novedad. Hay que descansar un poco, miau, y manifestar gratitud hacia los seres queridos.
- El búho: Se puede tomar prestada la vista del búho y ser consciente del entorno. Podría haber alguien deseando atraer la enfermedad. Hay que cuidarse mucho, así esta fase de mala suerte pasará rápidamente.
- Rueda: Hay que prepararse para un cambio de la suerte. Si últimamente las cosas no han salido del todo bien, en las próximas semanas llegará un alivio. Por otro lado, si uno está cómodo, es posible que lleguen algunas dificultades.
- El Sol: Una siesta al sol es, sin duda, la mejor manera de refrescarse. Con energía renovada, esta semana será posible acercarse más a los propios objetivos. El éxito pronto llegará.
- Olas: Estas indican que el viaje es largo y por lo tanto trae un cierto oleaje. Hay que mantener la cabeza fuera del agua para conseguir llegar al destino deseado.
- El Arco: Pronto toda esta paciencia se verá recompensada, ya que todo saldrá según lo previsto. El universo está observando, y para hacer que el mundo se mueva, hay que moverse primero.
- El pájaro: Hoy llegarán noticias, hay que aprovechar antes de que la oportunidad desaparezca. Esta es la señal si se espera una.
- Cadena: Recientemente se han presentado más responsabilidades que nunca. Actuar puede desencadenar una serie de acontecimientos, pero la forma de manejar la influencia ejercida determinará el resultado.
- Sombrio: La melancolía se está instalando en el mundo interior, que se oscurece. Hay que recordar que en la oscuridad pueden verse las estrellas.
- Corazón: Se avecinan cosas buenas. Puede que aparezca un nuevo amor o que algún sueño se haga realidad. Todo es posible, miau.
- Estrella: Es hora de aprovechar las oportunidades, ya que la suerte mejora. No hay que dudar, o el éxito podría escaparse. Si se necesario cazarlo, habrá que mostrar garra y alcanzar la excelencia.
- El ojo: Últimamente ha habido algunas luchas, es hora de resolverlas. Se recomienda acurrucarse para una siesta y así la situación se verá más clara.
- Nube: Se avecina una tormenta. Hay que revisar el paraguas por si quedan resentimientos guardados, ya que eso puede traer problemas.
- Herradura: La buena suerte está al alcance de tus garras. Hay que recordar que la buena suerte favorece a quien está a preparado. Hay que hundir las garras y reclamar esta prosperidad para sí.
- Lunas crecientes: Así como ocurre con la luna, es imposible estar siempre llena. Tanto en fase creciente como en fase menguante, hay que dedicar un momento a mirar dentro de uno mismo y decidir qué llevar a la próxima etapa.
- Flor: Las flores no florecen de la noche a la mañana y tampoco lo hacen las personas. Hay que agarrarse a la esperanza mientras el invierno se derrite y poder lo que impide el florecimiento.
- + - Eso significa que el gato está enfermo. Las animaciones cambiarán dependiendo de cómo esté el gato.

Esto es lo que se verá en la fila inferior:

- - Al seleccionarla, el gato hará varias cosas para limpiarse.
- - Aquí pueden consultarse las estadísticas de hambre, disciplina, salud y felicidad, así como la edad y el peso del gato.

Índice	Horquilla	Valor predeterminado	Umbral (de aviso)
HAMBRE	0-100	80	50
REÑIR	0-100	80	50
SALUD	0-100	80	40 (de aviso)
FELICIDAD	0-100	80	50





La puntuación será la media de los índices de hambre, felicidad, disciplina y salud.
El valor predeterminado es el que aparece al encender el dispositivo por primera vez.

- Se puede elegir entre las palabras «Reward» (Recompensa) o «Trick» (Truco) pulsando los botones de izquierda y derecha. Al pulsar Intro en la pantalla «Recompensa», el gato recibirá una golosina. Pulsar Intro en la pantalla «Truco» para elegir entre varios trucos.

Estos son los cuatro trucos con los que entrenar al gato.

Hechizo: se puede hacer que el gato lance un hechizo transformándose en otro animal.

Vuelo: el gato correrá e intentará volar.

Juego: el gato volará montado en una escoba.

Transformación: el gato lanzará un hechizo y aparecerá una bola de lana. El gato jugará con él.

- Esta función se utiliza para refinar al gato cuando se porta mal.
- Cuando esto aparezca en la pantalla principal de animación del tiempo de inactividad significa que el gato necesita algo.

NORMAS PARA CUIDAR DEL GATO Y MOMENTOS CLAVE DEL DÍA BASADOS EN LA FUNCIÓN RELOJ

Al activar el gato por primera vez, su salud tendrá una puntuación de 80.

Hay que asegurarse de que el reloj esté ajustado a la hora real. Todos los tiempos indicados a continuación así lo presuponen.

Si aparece en pantalla, significa que el gato quiere dormir.

Por la noche, alrededor de las 21:00, el gato querrá irse a dormir.

Por la mañana el gato querrá despertarse a eso de las 7:00.

A las 21:00, hay que ir a la pantalla de dormir («Sleep») del menú principal y apagar la luz para que el gato pueda dormir toda la noche. Cuando más tiempo se quede despierto o con la luz encendida mientras duerme, más empeorará su salud. Esto también puede alterar los horarios de sueño/siesta durante el resto del día. Hacerlo bien puede aumentar su salud en uno o dos puntos, si no está ya al 100 %.

Durante el día, el gato necesitará 3 siestas, una a las 10:45, otra a las 14:45 y otra a las 18:45. Una vez más, apagar la luz inmediatamente. El gato despertará por sí mismo al cabo de unos 15 minutos. No hay que ponerlo a dormir si no lo ha pedido. Su salud empeorará.

Puntos alimentación: si el nivel de alimentación es de 50, 2 porciones lo suben a 90. Lo mejor es alimentarlo lo justo para que alcance 80 puntos; así su salud puede aumentar un punto. Si el nivel de alimentación llega a cero, es posible que el gato lo demuestre. Una golosina = 5 puntos de alimentos. Demasiadas golosinas como alimento principal son malas y en general perjudicarán su salud.

Limpieza: el gato vomitará entre 3 y 6 veces al día. Si vomita en la pantalla, hay que limpiarla con el icono del baño. Además, el gato necesitará un baño al día. No dárselo puede perjudicar su salud. Dárselo puede mejorar su salud.

Refirir al gato: si tiene ganas de algo, pero no es la hora de la siesta, de acostarse ni de comer, talvez haya que refirirlo. Esto hará que su salud mejore, pero su nivel de felicidad bajará. Solo es bueno refirir al gato dos veces al día.

Comprobar sus signos vitales más o menos a cada hora. Si algo está por debajo de 70, hay que tomar las medidas adecuadas. Cuando tiene ganas de algo, una rutina puede ser: 1) jugar con él una o dos veces y, por último, 2) alimentarlo lo justo para que su nivel de alimentación llegue a 80.

Si el gato ha estado solo durante un tiempo, puede ser que frunza el ceño o esté triste al volver. Esto suele significar que: a) algo que ha pedido no ha sido atendido, o b) su salud está casi a cero. Si frunce el ceño constantemente o tiene cara triste, es porque no se encuentra bien; hasta que su salud mejore, seguirá frunciendo el ceño.

Si todas sus estadísticas de salud llegan a 0, el gato morirá. El gato puede morir por tener mala salud. Será necesario reiniciar el juego y volver a intentarlo prestando mucha atención a las necesidades del gato.

JUEGOS DE GATO: Hay 3 juegos básicos que se pueden jugar con el gato.

JUEGO 1 VIAJE A LA LUNA: ¡El gato necesita ayuda para llegar a la luna! Para ayudarlo, habrá que atrapar estrellas que alimentarán la escoba del gato mientras se mueve por la pantalla. Al chocar con/atrapar suficientes estrellas antes de que se acabe el tiempo, el gato logrará aterrizar con éxito en la Luna.

Controles del juego:

Botón izquierdo: Mover el palo de escoba hacia arriba.

Botón derecho: Hacer bajar la escoba.

JUEGO 2 MAESTRO DE POCIONES: En este juego habrá 5 pociones y para elaborarles el gato necesita ayuda. Al adivinar los ingredientes correctos aparecerá la poción y en caso de equivocación, el caldero explotará.

Tras seleccionar el icono MAGIC, aparecerá un caldero haciendo clic a la IZQUIERDA o a la DERECHA. En este apartado se pueden mezclar ingredientes para hacer pociones. Estas pociones contribuyen a un camino de evolución. Usar el botón a la IZQUIERDA para desplazarse por los ingredientes del lado izquierdo y el botón a la DERECHA para desplazarse por los ingredientes del lado derecho. Una vez seleccionados los dos ingredientes, pulsar Intro para preparar la poción.

Ingredientes:



Rocio



Semilla



Poción de la salud



Poción de la felicidad



Poción de la luna



Luciérnaga



Trébol



Poción de la suerte



Poción del sol

Recetas de pociones:

- Poción de la felicidad: 1 rocío + 1 luciérnaga
- Poción de la salud: 1 rocío + 1 trébol
- Poción de la suerte: 1 rocío + 1 trébol
- Poción del sol: 1 poción de la salud + 1 poción de la suerte
- Poción de la luna: 1 poción de la salud + 1 poción de la felicidad

Controles del juego:

Botón izquierdo: Desplazarse por los ingredientes del lado izquierdo.

Botón derecho: Desplazarse por los ingredientes del lado derecho.

JUEGO 3 GATO KARATE:

En este juego el gato se pondrá la cinta de karate y se preparará para la acción. Este juego consta de dos partes.

Parte 1: Las estrellas ninja aparecerán rápidamente y se moverán desde el lado izquierdo o derecho de la pantalla hacia el gato karate.

Cuando aparezca una estrella hay que pulsar rápidamente el botón IZQUIERDA o DERECHA según de dónde venga la estrella. Si una estrella golpea al gato, se pierde el juego. Pero al eliminar 5 estrellas, se gana el juego.

Parte 2: ¡El gato karate necesitará probar su fuerza! Hay una sola pieza de madera en el centro de la pantalla. En el extremo derecho de la pantalla está el medidor de la potencia del gato. Pulsando rápidamente los botones IZQUIERDA y DERECHA se acumula energía en el medidor de potencia para cortar la madera. Si se hace correctamente, la madera se romperá y se podrá pasar al siguiente elemento que se va a cortar. Si no se consigue romper un objeto, se pierde el juego.

MANTENIMIENTO Y GARANTÍA

Utilizar únicamente un paño suave y ligeramente húmedo para limpiar el producto. No usar detergente. No exponer el producto a la luz directa del sol ni a otras fuente de calor. No sumergir el producto en agua. No desarmar ni deje caer la unidad. No tratar de doblar o retorcer la unidad.

NOTA: guardar este manual de instrucciones, contiene información importante.

Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años (3 meses fuera de Europa). Para cualquier reclamación o servicio de postventa bajo garantía, póngase en contacto con su distribuidor y preséntele una prueba válida de compra. Nuestra garantía cubre cualquier defecto de fabricación o mano de obra, a excepción de cualquier deterioro resultante de la no observación del manual de instrucciones o de cualquier otra acción negligente llevada a cabo en este producto (como por ejemplo, desmontaje, exposición al calor o la humedad, etc.). Se recomienda conservar el embalaje para poder utilizarlo como referencia futura.

En un intento por seguir mejorando nuestros servicios, puede que se lleven a cabo modificaciones en los colores y los detalles del producto que aparece ilustrado en el embalaje.

ADVERTENCIA No apto para niños menores de 3 años. Peligro de asfixia - Piezas pequeñas.
Se requiere el montaje y la supervisión de un adulto.

Referencia: JLMBCAT

Diseñado y desarrollado en Europa - Fabricado en China

©Lexibook®

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

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



Para el servicio posventa, escribir a savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Protección del medio ambiente

¡Los aparatos eléctricos pueden ser reciclados y no deben ser desechados junto con la basura doméstica habitual! Apoya activamente el aprovechamiento racional de los recursos y ayuda a proteger el medioambiente enviando este producto a un centro de recolección para reciclaje (en caso de estar disponible).



CONTEÚDO DA EMBALAGEM

Quando desempacotar, certifique-se de que os seguintes elementos se encontram incluídos:
1 consola de jogos e 1 manual de instruções

AVISO: Todos os materiais de empacotamento, como fita, películas de plástico, arames e etiquetas não fazem parte deste brinquedo e deverão ser eliminados para segurança da criança.

INFORMAÇÃO SOBRE A PILHA

A consola de jogos funciona com 1 pilha do tipo CR2032 de 3V  (incluída). Deverá ser um adulto a instalar corretamente as pilhas. Use apenas as pilhas especificadas com este produto.

1. Com uma chave de fendas, abra a tampa do compartimento das pilhas, na parte traseira da unidade.
2. Insira 1 pilha CR2032 de 3V, com o lado positivo virado para cima.
3. Feche o compartimento das pilhas e aperte o parafuso.



As pilhas não recarregáveis não podem ser recarregadas. As pilhas recarregáveis têm de ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas. As pilhas recarregáveis só deverão ser recarregadas sob a supervisão de um adulto. Não misture diferentes tipos de pilhas nem pilhas novas com pilhas usadas. Use apenas pilhas do mesmo tipo ou equivalentes às recomendadas. As pilhas têm de ser inseridas com a polaridade correta. As pilhas gastas têm de ser retiradas do brinquedo. Não coloque os terminais em curto-circuito. Não atire as pilhas para o fogo. Retire as pilhas se não usar o produto durante um longo período de tempo. As pilhas não deverão ser expostas a calor em excesso, como luz direta do Sol, fogo ou algo parecido. As pilhas não deverão ser expostas a calor em excesso, como luz direta do Sol, fogo ou algo parecido.



Eliminação correta das pilhas deste produto

(Aplicável em países com sistemas de recolha em separado) Este símbolo indica que o produto contém pilhas incorporadas abrangidas pela Diretiva Europeia 2013/56/UE que não podem ser eliminadas juntamente com o lixo doméstico comum. Todas as pilhas ou baterias deverão ser eliminadas em separado dos resíduos municipais através de instalações de recolha designadas nomeadas pelo governo ou pelas autoridades locais. A eliminação correta das pilhas gastas ajuda a prevenir potenciais consequências negativas para o ambiente e para a saúde humana. Informe-se sobre o sistema local de recolha separada de produtos elétricos e eletrónicos e pilhas. Siga as regras locais e nunca elimine o produto e as pilhas juntamente com o lixo doméstico. Para informação mais detalhada acerca da eliminação das baterias ou pilhas gastas, contacte a sua câmara municipal ou centro de eliminação de resíduos.



AVISO: O mau funcionamento ou perda de memória podem ser causados por fortes interferências ou descargas eletrostáticas. Caso ocorra alguma função anormal, reinicie a unidade ou retire e volte a colocar as pilhas.

AVISO: Este produto contém uma pilha do tipo botão. Uma pilha do tipo botão pode causar queimaduras químicas internas sérias, se engolida.

AVISO: Elimine imediatamente as pilhas gastas. Mantenha as pilhas novas e usadas fora do alcance das crianças. Se achar que as pilhas possam ter sido engolidas ou colocadas no interior de qualquer parte do corpo, procure imediatamente aconselhamento médico.

A pilha é perigosa e tem de ser mantida afastada das crianças (quer a pilha seja nova ou usada). A pilha pode causar lesões sérias ou fatais em menos de duas horas se for engolida ou colocada em qualquer parte interna do corpo.

GUIA DOS BOTÕES

-  **Botão:** O botão esquerdo é usado para mover o seu gato para a esquerda num jogo e também para mover o realce do ÍCONE DO SEGMENTO para o ícone da esquerda.
-  **Botão:** O botão do Modo leva-o ao ecrã do submenu que apenas permite ver as horas, ligar e desligar o som, e reiniciar o jogo. Se premir o botão Enter neste ecrã, também pode alterar as horas e o seu nome.
Premir o botão do modo uma segunda vez (enquanto estiver nas opções do menu principal) leva-o de volta ao ecrã principal de forma inativa.
Eis a lista de opções que pode selecionar nos ecrãs do submenu:
FUNÇÃO DO RELÓGIO - Verá uma imagem de um relógio onde pode acertar as horas. Todas as funções de jogo e cuidado são baseadas no relógio em tempo real.
FUNÇÃO DO NOME - Verá um crachá com um espaço em branco para colocar o seu nome.
SOM - Verá uma imagem de um alfabeto. Neste ecrã, pode ligar ou desligar o som.
REINICIAR - Verá uma imagem de reiniciar e um símbolo "S" e "N". Selecione "S" para reiniciar o dispositivo e voltar ao ecrã inicial.
-  **Botão:** O botão Enter é o botão de confirmar.
O botão Enter também é usado para selecionar qualquer função do jogo do segmento do ícone que se encontra no topo e fundo do ecrã LCD.
Por exemplo: Se o segmento do ícone de alimentos estiver realçado, premir o botão Enter leva-o ao ecrã do submenu da alimentação.
-  **Botão:** O botão direito é usado para mover o seu gato para a direita num jogo e também para mover o realce para a direita no ecrã LCD.

RESUMO DO JOGO

Tem de cuidar do seu gato, jogar jogos e alimentá-lo para o manter feliz e saudável. O objetivo do jogo é aprender a ser responsável e responder às necessidades do seu gato a tempo. A saúde e o desenvolvimento da felicidade dependem das escolhas que fizer ao longo do dia. Se fizer um bom trabalho, será recompensado com evoluções e animações divertidas.

ECRÃ DO TÍTULO:

Quando o jogo é ativado pela primeira vez, entra automaticamente na função de relógio. Aqui, tem de acertar as horas.

As horas piscam 9:00 AM. Usando os botões ESQUERDO e DIREITO, pode alterar as horas. Quando chegar à hora correta, prima o botão ENTER para confirmar a seleção. A seguir, os minutos começam a piscar. Novamente, premindo os botões ESQUERDO e DIREITO, pode alterar os minutos. Quando tiver selecionado os minutos corretos, prima o botão ENTER para confirmar as horas.

Após ter selecionado as horas, entra no ecrã do nome. Aqui, pode inserir o seu nome. Neste ecrã, a letra "A" aparece a piscar.

Premir os botões ESQUERDO e DIREITO fará com que as letras subam e desçam. Premir ENTER confirma a letra desejada.

No final do alfabeto, haverá números de 0 a 9 e uma opção de espaço e uma função "FIM" para ajudar a confirmar quando terminar de inserir o seu nome. Depois de ter inserido as horas e o nome, entra no ecrã principal e começarão as animações padrão de inatividade.

MODO DE POUPANÇA DE ENERGIA:

Enquanto joga, de não premir qualquer botão no espaço de 15 minutos, o seu gato pára a animação e 3 "Z" permanecem no ecrã. Quando premir qualquer botão, o seu gato volta à animação de inatividade. Parecerá que ele está a dormir durante as horas de sono e de sesta e quando der instruções para dormir. Depois das 21:00, se instruir o seu gato a dormir, ele assumirá a sua posição de sono, o ecrã fica preto e aparecem 3 "Z" no ecrã preto.

ÍCONES DO SEGMENTO NO TOPO E FUNDO DO ECRÃ:

No topo e fundo do ecrã existem imagens para interagir e brincar com o seu gato. Ao premir o botão esquerdo e direito, muda o realce. Premir Enter confirma a sua seleção.



Isto é o que verá na linha superior:

- - Quando o selecionar, leva o seu gato para o ecrã dos alimentos onde pode escolher entre um item de comida saudável (peixe) e um petisco (paté).
- - Esta função é usada para dar ao seu gato uma sesta e para dormir durante a noite. No entanto, à noite (21:00) terá de "desligar a luz" e um ecrã preto com "ZZZ" permanecerá durante a noite até que o seu gato acorde (7:00) e comece novamente a animação.
- - Quando selecionar esta opção, poderá ver todos os diferentes jogos que pode jogar. Existem 3 jogos.
- - Nesta seção, pode experimentar o poder mágico do seu gato. A qualquer momento em que as suas estatísticas estejam acima de 90, pode fazer-lhe uma pergunta de SIM ou NÃO sobre o seu futuro e ele responderá à sua pergunta abanando a cabeça para a esquerda e para a direita indicando um não ou para cima e para baixo indicando um sim. Além disso, uma vez por dia, o seu gato olhará para as estrelas e irá ler a sua sina. Cada um dos padrões das estrelas cria um símbolo que representa algo que o seu gato vê no seu futuro, como amor, estabilidade, sorte, etc.

Abaixo estão os significados das diferentes constelações:



O X: Aproxima-se uma catástrofe. Este é o seu aviso de que pode ser arranhado por algumas garras de gatinho.



Eco: O momento para agir é agora. Os outros ouvem-no atentamente e esperam pela sua orientação sobre como proceder. Faça toda a gente avançar com a sua sabedoria.



O Peixe: Existem obstáculos à sua frente que o levarão ao seu limite. Como um peixe num mar em constante mudança, continue a nadar. Eu digo para comer o peixe e ser feliz com o lanche.



As Mãos: Tem-se saído bem sozinho e os outros começam a reparar nisso. Será tentador acumular tudo o que adquiriu, mas tente compartilhar com aqueles que têm menos.



Círculo Aberto: Talvez seja hora de uma boa soneca. Agora não é hora de agir. Descanse e tente novamente mais tarde.



Âncora: Tem a tendência de estar sempre à procura da próxima grande coisa. Reserve um tempo para aproveitar o momento e expresse gratidão aos seus entes queridos.



A Coruja: Fique com a visão da coruja e esteja ciente do que o rodeia. Alguém pode estar a desejar-lhe enfermidades. Tenha cuidados extra e este período de má sorte passará rapidamente.



Roda: Prepare-se para uma alteração na sua sorte. Se as coisas não lhe têm corrido bem ultimamente, encontrará alívio nas próximas semanas. Por outro lado, se esteve à vontade, pode enfrentar algumas dificuldades.



O Sol: Uma soneca ao sol é definitivamente a melhor maneira de se refrescar. Com energia renovada, irá aproximar-se dos seus objetivos esta semana. O sucesso brilhará sobre ti em breve.



Ondas: Está numa longa jornada, mas isso não vem sem algumas ondas. Mantenha a cabeça acima da água e alcançará o seu destino.



O Arco: A sua paciência está prestes a ser recompensada à medida que todos os seus planos se concretizam. O universo está a observar, e se quiser mover o mundo, primeiro tem de se mover a si mesmo.



O Pássaro: Notícias estão a chegar até si hoje, agarre antes que escape. Ou se tem estado à espera de um sinal, este é o momento.



Corrente: Recentemente, recebeu mais responsabilidades do que alguma vez teve antes. As suas ações desencadearão uma rápida cadeia de eventos, mas o modo como lida com a sua influência determinará o resultado.



Sombrio: A tristeza está a acumular-se dentro de si e a escurecer o seu mundo. Lembre-se de que na escuridão ainda pode ver as estrelas.



Coração: Coisas boas estão a caminho. Poderá encontrar um novo amor ou ver os seus sonhos tornarem-se realidade. Tudo é possível.



Estrela: É hora de aproveitar as oportunidades, pois a sua sorte está a aumentar. Não hesite, ou o seu sucesso pode escapar. Se tiver de caçar, mostre-lhe a sua garra e alcançará a excelência.



O Olho: Tem lutado com algo ultimamente, é hora de o resolver de forma felina. Enrosque-se para uma soneca de gato e conseguirá ver a situação claramente.



Nuvem: Uma tempestade aproxima-se. Verifique o seu guarda-chuva para qualquer ressentimento que possa estar a guardar, pois isso será a fonte de problemas.



Ferradura: A boa sorte está ao alcance das suas patas. Lembre-se de que a boa sorte favorece os preparados. Agarre-se com as suas garras e reivindique esta prosperidade como sua.



Luas Crescentes: Assim como a Lua, é impossível estar cheio o tempo todo. Quer esteja a crescer ou a minguar, tire um momento para olhar para dentro e decidir o que quer trazer para a sua próxima fase.

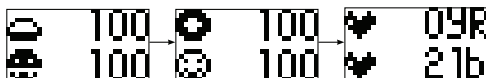


Flor: As flores não florescem da noite para o dia e não pode esperar o mesmo de si. Apega-se à esperança enquanto o inverno derrete, e poda o que o impede de florescer.

- - Isto significa que o seu gato está doente. As animações serão diferentes consoante a forma em que o gato se encontra.

Isto é o que verá na linha inferior:

- - Quando o selecionar, o seu gato fará coisas diferentes para se limpar.
- - Aqui pode rever todas as suas estatísticas, como fome, disciplina, saúde e felicidade, bem como a idade e o peso do seu gato.



Fome e Disciplina

Saúde e Felicidade

Idade e Peso



Índice	Alcance	Predefinição	Limite (para aviso)
FOME	0-100	80	50
DISCIPLINA	0-100	80	50
SAÚDE	0-100	80	40 (para aviso)
FELICIDADE	0-100	80	50

Enquanto a Pontuação será a média dos Índices de Fome, Felicidade, Disciplina e Saúde.

A predefinição é o valor na primeira ativação.

-  - Pode selecionar entre as palavras "Reward" (Recompensa) ou "Trick" (Truque) premindo os botões esquerdo e direito. Se premir Enter no ecrã Reward, dará um petisco ao seu gato. Prima Enter no ecrã "Trick" para selecionar diferentes truques.
Estes são os quatro truques que pode treinar com o seu gato.
 - o Feitiço – Fará com que o seu gato faça um feitiço e se transforme noutro animal.
 - o Voar – O seu gato vai correr e tentar voar.
 - o Brincar – O seu gato vai voar numa vassoura.
 - o Transformar – O seu gato vai fazer um feitiço e uma bola de lã vai aparecer. O seu gato vai brincar com ela.
-  - Esta função é usada para disciplinar o seu gato quando ele está a ser travesso.
-  - Quando vir isso aparecer no ecrã principal de animação de inatividade, significa que o seu gato precisa de algo.

REGRAS PARA CUIDAR DO SEU GATO E QUANDO OS EVENTOS CHAVE ACONTECEM AO LONGO DO DIA, COM BASE NA FUNÇÃO DO RELÓGIO

Quando ativa o seu gato pela primeira vez, a saúde dele estará com uma pontuação de 80.

Certifique-se de que o relógio tem as horas certas. Todos os horários indicados abaixo assumem isso.

Se  aparecer no ecrã uma vez, significa que o seu gato quer atenção.

A noite, por volta das 21:00, o seu gato vai querer dormir.

De manhã, o seu gato vai querer acordar por volta das 7:00.

Às 21:00, certifique-se de ir para o ecrã de Sono do menu principal e desligar a luz para que o seu gato possa dormir a noite toda. Quanto mais tempo o deixar acordado ou a luz acesa enquanto ele está a dormir, mais a sua saúde diminui. Isto também pode desregular os horários de sono/descanso o resto do dia. Fazê-lo corretamente pode aumentar a sua saúde em um ou dois pontos, assumindo que não esteja já a 100.

Durante o dia, o seu gato vai precisar de 3 sestas, por volta das 10:45, 14:45 e 18:45. Novamente, desligue a luz dele imediatamente. O seu gato acorda sozinho passados 15 minutos. Não o faça dormir se ele não pedir. A saúde dele diminui.

Pontos de comida - Se o nível de comida estiver a 50, então 2 porções aumentam para 90. É melhor alimentá-lo apenas o suficiente para o levar aos 80 - a saúde dele pode aumentar um ponto ao fazer isso. Se o nível de comida chegar a zero, o seu gato pode avisá-lo. Um petisco = 5 pontos de comida. Demasiados petiscos como comida principal são maus para ele e geralmente diminuem a saúde dele.

Limpeza - O seu gato vai vomitar 3 a 6 vezes por dia. Quando o vir a vomitar no ecrã, deve limpá-lo com o ícone do banho. Além disso, o seu gato precisa de um banho por dia. Não fazê-lo pode diminuir a saúde dele. Fazê-lo pode aumentar a saúde dele.

Discipline o seu gato - Se o seu gato tem uma necessidade real de algo, mas não é hora da sesta, hora de dormir ou hora de comer, pode precisar de ser disciplinado. Isto ajuda a aumentar a saúde dele, mas a felicidade diminui. É apenas bom disciplinar o seu gato duas vezes por dia.

Verifique os sinais de saúde a cada hora ou mais. Se algo estiver abaixo de 70, então tome as medidas apropriadas. Uma rotina habitual quando algo é necessário é: 1) Jogar um jogo com ele uma ou duas vezes e, finalmente, 2) Alimentá-lo apenas o suficiente para levar o seu nível de comida aos 80.

Se deixou o seu gato sozinho por um período de tempo, pode encontrá-lo com uma expressão de desagrado/triste quando voltar. Isto geralmente significa que, ou a) perdeu um pedido, ou b) a saúde dele está perto de zero. Se ele estiver constantemente com uma expressão de desagrado/cara triste, então é porque o seu gato não está a sentir-se bem – até que a saúde dele melhore, ele continuará a franzir a testa. Se todas as estatísticas de saúde dele chegarem a 0, o seu gato morrerá. O seu gato pode morrer devido a má saúde. Terá de reiniciar o jogo e tentar novamente, prestando atenção às necessidades do seu gato.

JOGOS DO GATO: Existem 3 jogos básicos que pode jogar com o seu gato.

JOGO 1 - VIAGEM À LUA: O seu gato precisa da sua ajuda para chegar à Lua! Para isso, precisará de apanhar estrelas que alimentarão a vassoura do gato enquanto ele se move pelo ecrã. Se colidir com as estrelas ou apanhar estrelas suficientes antes que o tempo acabe, o seu gato conseguirá efetuar a alunagem.

Controlos do jogo:

Botão esquerdo: Mova a vassoura para cima.

Botão direito: Mova a vassoura para baixo.

JOGO 2 - MESTRE DAS POÇÕES: Neste jogo, receberá 5 poções para as quais o seu gato precisa da sua ajuda para criar. Se adivinhar os ingredientes corretos, a poção aparecerá, e se estiver incorreto, o caldeirão explode.

Após selecionar o ícone MÁGICO, se premir o botão ESQUERDO ou DIREITO, receberá um caldeirão. Nesta seção, pode misturar ingredientes para fazer poções. Essas poções ajudam-no ao longo do seu caminho de evolução. Use o botão ESQUERDO para percorrer os seus ingredientes do lado esquerdo, e o botão DIREITO para percorrer os seus ingredientes do lado direito. Quando tiver selecionado os seus dois ingredientes, prima ENTER para preparar a poção.

Ingredientes:



Orvalho



Semente



Poção da Saúde



Poção da Felicidade



Poção da Lua



Pirilampo



Trevo



Poção da Sorte



Poção do Sol

Receitas de Poções:

- Poção da Felicidade: 1 Orvalho + 1 Pirilampo
- Poção da Saúde: 1 Orvalho + 1 Trevo
- Poção do Sol: 1 Poção da Saúde + 1 Poção da Sorte
- Poção do Sol: 1 Poção da Saúde + 1 Poção da Sorte
- Poção da Lua: 1 Poção da Saúde + 1 Poção da Felicidade

Controlos do jogo:

Botão esquerdo: Corra os ingredientes no lado esquerdo.

Botão direito: Corra os ingredientes no lado direito.

JOGO 3 – GATO KARATÊ:

Para este jogo, o seu gato vai colocar a faixa de karatê e preparar-se para alguma ação de karatê! Há duas partes neste jogo.

Parte 1: Estrelas ninja aparecem rapidamente e movem-se da esquerda ou direita do ecrã em direção ao seu gato karatê. Quando uma estrela aparecer, prima rapidamente o botão ESQUERDO ou DIREITO, dependendo de onde a estrela vem. Se uma estrela atingir o seu gato, perde. No entanto, se afastar 5 estrelas, ganha.

Parte 2: O seu gato karatê vai precisar de testar a sua força! Um único pedaço de madeira está no centro do ecrã. No lado direito do ecrã estará o medidor de poder do seu gato. Tem de premir rapidamente os botões ESQUERDO e DIREITO para aumentar o medidor de poder o suficiente para cortar a madeira. Se feito corretamente, a madeira quebra e passa para o item seguinte a ser cortado. Se não conseguir quebrar um item, perde o jogo.

MANUTENÇÃO E GARANTIA

Use apenas um pano suave, ligeiramente embebido em água, para limpar a unidade. Não use detergente. Não exponha a unidade à luz direta do Sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não coloque a unidade dentro de água. Não desmonte nem deixe cair a unidade. Não tente torcer nem dobrar a unidade.

NOTA: Este produto é abrangido pela nossa garantia de 2 anos (3 meses fora da Europa). Se tiver alguma queixa ao abrigo da garantia ou serviço pós-vendas, por favor, contacte o nosso revendedor e apresente-lhe uma prova válida de compra. A nossa garantia abrange defeitos de material e de fabrico, exceto quaisquer deteriorações devido à não observância do manual de instruções ou qualquer outra ação descuidada implementada neste produto (como desmontagem, exposição ao calor e humidade, etc.). Recomendamos que guarde a caixa para futuras referências. Num esforço constante para melhorar os nossos serviços, podemos implementar modificações nas cores e detalhes do produto apresentado na caixa.

AVISO! Não é adequado a crianças com menos de 3 anos de idade. Perigo de asfixia - Contém peças pequenas.

A montagem tem de ser efetuada por um adulto e é necessária supervisão.

Referência: JLMBCAT

Desenhado e desenvolvido na Europa - Fabricado na China

©Lexibook®

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

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



Para o serviço pós-venda, contacte-nos através de savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Proteção ambiental

Aparelhos elétricos indesejados podem ser reciclados e não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico comum! Suporte ativamente a conservação de recursos e ajude a proteger o ambiente, entregando este aparelho num centro de recolha (se disponível).



CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

Verificare che nella confezione siano presenti i seguenti elementi:
1 x Giocattolo elettronico / 1 x Manuale di istruzioni

AVVERTENZA! Tutti i materiali di imballaggio come nastro adesivo, fogli in plastica, fascette metalliche ed etichette non fanno parte del giocattolo e devono essere gettati per motivi di sicurezza.

INFORMAZIONI SULLA BATTERIA

Il prodotto è alimentato da 1 batteria CR2032 da 3 V === (inclusa).

La batteria deve essere installata da un adulto. Il prodotto deve essere utilizzato esclusivamente con le batterie specificate.

1. Con un cacciavite, aprire il coperchio del vano batteria situato sul retro del dispositivo.
2. Inserire 1 batteria CR2032 da 3 V con il polo positivo rivolto verso l'alto.
3. Chiudere il coperchio del vano batteria e serrare la vite.



Non ricaricare le batterie non ricaricabili. Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle. Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate esclusivamente sotto la sorveglianza di un adulto. Non usare contemporaneamente diversi tipi di batterie o batterie nuove e batterie usate. Usare esclusivamente batterie di tipo identico o equivalente a quello raccomandato. Inserire le batterie rispettando la corretta polarità. Rimuovere le batterie scariche dal giocattolo. Non corto circuitare i terminali delle batterie. Non bruciare le batterie. Rimuovere le batterie in previsione di un lungo periodo di inutilizzo del giocattolo. Non esporre le batterie a calore eccessivo, ad esempio luce solare diretta, fuoco, ecc. Non esporre le batterie a calore eccessivo, ad esempio luce solare diretta, fuoco, ecc.

**Smaltimento corretto delle batterie del prodotto**

(Applicabile nei Paesi con sistemi di raccolta differenziata) Questo simbolo indica che il prodotto contiene una batteria soggetta alla direttiva europea 2013/56/EU, ovvero non deve essere smaltita insieme ai rifiuti domestici. Tutte le batterie devono essere smaltite separatamente dai rifiuti indifferenziati e portate presso gli appositi punti di raccolta messi a disposizione dalle autorità statali o locali. Lo smaltimento corretto delle batterie usate contribuisce a evitare possibili conseguenze negative sull'ambiente, sugli animali e sulla salute umana. Informarsi sul sistema locale per la raccolta differenziata delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e delle batterie. Rispettare le normative locali e non smaltire il prodotto e le batterie insieme ai rifiuti domestici. Per maggiori informazioni sullo smaltimento delle batterie usate, contattare le autorità comunali o un centro di smaltimento dei rifiuti.



AVVERTENZA! Scariche elettrostatiche o forti interferenze radio possono causare il malfunzionamento o la perdita dei dati. Se il prodotto non funziona correttamente, resettarlo o rimuovere e reinserire le batterie.

AVVERTENZA! Questo prodotto contiene una batteria a bottone. Se ingerite, le batterie a bottone possono causare gravi ustioni chimiche interne.

AVVERTENZA! Smettere immediatamente le batterie scariche. Conservare le batterie nuove e usate fuori dalla portata dei bambini. Se si ritiene che le batterie siano state ingerite o inserite in qualsiasi parte del corpo, contattare immediatamente un medico.

Le batterie, sia nuove che scariche, sono pericolose e devono essere tenute fuori dalla portata dei bambini.

Se ingerite o inserite in qualsiasi parte del corpo, le batterie possono causare lesioni gravi o mortali in meno di 2 ore.

DESCRIZIONE DEI PULSANTI

← **Pulsante:** Con questo pulsante puoi spostare il tuo gatto verso sinistra durante il gioco o scorrere le ICONE delle funzioni verso sinistra per evidenziarle.



Pulsante: Questo pulsante permette di accedere al sottomenu, dove potrai visualizzare l'orologio, attivare o disattivare i suoni e resettare il gioco. Premendo questo pulsante nel sottomenu potrai anche modificare l'orologio e il tuo nome.

Premendo il pulsante una seconda volta (nel menu principale), tornerai alla schermata principale.

Ecco l'elenco delle opzioni disponibili nel sottomenu:

OROLOGIO - Apparirà l'orologio e potrai modificare l'ora. Tutte le funzioni del gioco sono basate sull'ora che hai impostato.

NOME - Apparirà uno spazio vuoto in cui puoi inserire il tuo nome.

SUONI - Apparirà l'immagine di un altoparlante. Qui puoi attivare o disattivare i suoni.

RESET - Apparirà il simbolo "Y" e il simbolo "N". Seleziona "Y" per resettare il gioco e tornare alla schermata di adozione iniziale.



Pulsante: Questo è il pulsante di conferma.

Puoi usarlo anche per selezionare una delle icone delle funzioni situate sul lato superiore e sul lato inferiore dello schermo.

Esempio: dopo aver evidenziato l'icona Cibo, premi il pulsante di conferma per accedere al relativo menu.

→ **Pulsante:** Con questo pulsante puoi spostare il tuo gatto verso destra durante il gioco o scorrere le icone delle funzioni verso destra per evidenziarle.

FUNZIONI DEL GIOCO

Dovrai prenderti cura del tuo gatto, giocare con lui e dargli da mangiare per mantenerlo allegro e in salute. L'obiettivo del gioco è imparare a essere responsabili e soddisfare i bisogni del tuo gatto tempestivamente. La sua salute e il suo umore dipendono dalle scelte che compi durante il giorno. Se farai un buon lavoro verrai ricompensato con lo sviluppo del gatto e animazioni divertenti.

CONFIGURAZIONE INIZIALE:

Alla prima attivazione del dispositivo apparirà automaticamente la schermata dell'orologio. Dovrai impostare l'ora corrente.

Sullo schermo lampeggerà "9:00 AM". Usa il pulsante SINISTRA o DESTRA per scorrere le cifre dell'ora. Premi il pulsante CONFERMA per confermare l'ora. Quindi i minuti lampeggeranno. Premi nuovamente il pulsante SINISTRA o DESTRA per scorrere le cifre dei minuti. Premi il pulsante CONFERMA per confermare i minuti.

Dopo aver impostato l'orologio apparirà la schermata del nome. Qui puoi inserire il tuo nome. La lettera "A" lampeggerà.

Premi il pulsante SINISTRA o DESTRA per scorrere le lettere. Premi il pulsante CONFERMA per confermare la lettera.

Al termine dell'alfabeto appariranno i numeri 0-9, lo "spazio" e un simbolo per confermare che hai terminato di inserire il tuo nome.

Dopo aver impostato l'orologio e il nome, apparirà la schermata principale con le animazioni.

MODALITÀ DI RISPARMIO ENERGETICO:

Se non premi alcun pulsante entro 15 minuti, le animazioni si arresteranno e 3 "Z" appariranno sullo schermo. Premi qualsiasi pulsante per far riapparire l'animazione del gatto. Il gatto dormirà solo durante le ore di sonno/pisolino o quando lo fai addormentare. Alle 9:00 PM il gatto andrà a dormire: lo schermo diventerà nero e appariranno solo 3 "Z".

ICONE DELLE FUNZIONI:

Sulla parte superiore e inferiore dello schermo sono presenti delle icone per poter interagire e giocare con il tuo gatto. Premi il pulsante Destra o Sinistra per evidenziare l'icona che desideri. Premi il pulsante Conferma per confermare la selezione.

Icone sulla parte superiore:

- - Selezionando questa icona apparirà la schermata del cibo, in cui potrai scegliere tra un alimento sano (pesce) o uno snack (pâté).
- - Questa icona permette di far riposare il gatto con un pisolino o durante la notte. Alle 9:00 PM dovrai ricordarti di "spegnere la luce"; lo schermo diventerà nero e apparirà "ZZZ" fino al risveglio del gatto (7:00 AM), che diventerà nuovamente attivo.
- - Selezionando questa icona appariranno i giochi con cui far divertire il tuo gatto. Sono disponibili 3 giochi.

-  - Selezionando questa icona potrai sperimentare i poteri magici del tuo gatto. Quando il tuo punteggio è superiore a 90, potrai fargli una domanda con risposta sì/no sul tuo futuro. Il gatto risponderà scuotendo la testa verso destra o sinistra per indicare "no" o verso l'alto e il basso per indicare "sì". Inoltre, una volta al giorno il tuo gatto guarderà le stelle e farà una previsione sul tuo futuro. La costellazione formata dalle stelle rappresenta ciò che il gatto vede nel tuo futuro: amore, stabilità, fortuna, ecc.

Di seguito sono elencati i significati delle diverse costellazioni:

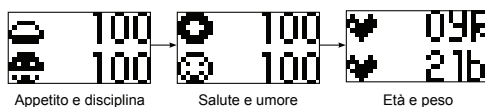
-  X: Brutto segno. Gli artigli di un gatto potrebbero graffiarti a breve.
-  Eco: È ora di entrare in azione! Le persone intorno a te ti ascoltano attentamente e attendono la tua guida. Usa la tua saggezza per aiutarle.
-  Pesce: Sono in arrivo degli ostacoli che ti metteranno a dura prova. Proprio come un pesce in mare aperto, continua a nuotare. Chi si accontenta gode!
-  Mani: Sei stato attento alle persone intorno a te, e gli altri lo hanno notato. Non cedere all'orgoglio: cerca di condividere la tua fortuna con chi ha meno di te.
-  Cerchio aperto: È ora di riposarsi. Non è il momento di agire. Aspetta che arrivi il momento giusto.
-  Ancora: Hai la tendenza ad aspettarti sempre di più. Goditi il momento con calma ed esprimi la tua gratitudine alle persone più care.
-  Gufo: Usa gli occhi del gufo per fare attenzione a ciò che ti circonda. Qualcuno potrebbe essere invidioso dei tuoi successi. Prenditi cura di te; questo periodo sfortunato passerà presto.
-  Ruota: Preparati a un cambio di rotta. Se di recente sei stato sfortunato, le prossime settimane andranno meglio. D'altro canto, se finora tutto è andato bene potresti incontrare qualche difficoltà.
-  Sole: Un posilino sotto il sole è il modo migliore per ricaricarsi. Recuperando le energie ti avvicinerai ai tuoi obiettivi. Presto il successo ti sorriderà!
-  Onde: Durante i lunghi viaggi in mare è inevitabile incontrare qualche onda. Tieni la testa sopra l'acqua e raggiungerai la tua destinazione.
-  Arco: La tua pazienza verrà ricompensata e raggiungerai i tuoi obiettivi. L'universo ti guarda: se vuoi cambiare il mondo, devi essere il primo ad agire.
-  Anatra: Novità in arrivo! Cogli l'occasione prima che sia troppo tardi. Se stai aspettando un segno, eccolo qui.
-  Catena: Recentemente hai avuto molte nuove responsabilità. Le tue azioni innescheranno una rapida catena di eventi: fai attenzione a come ti muovi.
-  Cane: C'è della tristezza dentro di te e stai vedendo tutto nero. Ricordati che al buio le stelle si vedono meglio.
-  Cuore: Sono in arrivo piacevoli novità. Potresti incontrare un nuovo amore o realizzare i tuoi sogni. Tutto è possibile!
-  Stella: La fortuna ti sorride: cogli tutte le opportunità. Non esitare, o il successo ti sfuggirà di mano. Sfodera gli artigli per raggiungere il tuo obiettivo!
-  Occhio: Recentemente hai incontrato qualche difficoltà, ma le nubi si stanno diradando. Prendi fiato e sarai in grado di guardare la situazione con occhi nuovi.
-  Nuvola: Una tempesta è all'orizzonte. Apri l'ombrello per difenderti dai risentimenti, perché sono questi la causa dei tuoi problemi.
-  Ferro di cavallo: Una buona occasione è a portata di mano! Ricordati che la fortuna aiuta le menti preparate: sfodera gli artigli e vai a caccia di prosperità.
-  Fasi lunari: Proprio come le fasi della luna, niente dura per sempre. Che tu sia in fase crescente o calante, prenditi un momento per guardare dentro di te e trovare nuovi obiettivi.
-  Fiore: I fiori non sbocciano di notte, e ciò vale anche per te. Ricordati che dopo l'inverno viene sempre la primavera e non dimentirti di tagliare i rami secchi.

-  - Questa icona significa che il tuo gatto è malato. Le animazioni variano in base al suo stato di salute.

Icone sulla parte inferiore dello schermo:

-  - Selezionando questa icona, il tuo gatto si pulirà.
-  - Seleziona questa icona per visualizzare tutti i dati del tuo gatto: appetito, disciplina, salute e umore, oltre che età e peso.

Dato	Punteggio	Predefinito	Soglia di allarme
APPETITO	0-100	80	50
DISCIPLINA	0-100	80	50
SALUTE	0-100	80	40 (malattia)
UMORE	0-100	80	50



Il punteggio totale è la media dei punteggi di appetito, umore, disciplina e salute. Alla prima attivazione i punteggi saranno predefiniti.

-  - Puoi selezionare "Reward" (Premio) o "Trick" (Trucco) premendo il pulsante Sinistra o Destra. Se scegli "Reward", darai uno snack al gatto. Se scegli "Trick", potrai fargli eseguire diversi trucchi.



Questi sono i quattro trucchetti che puoi insegnare al tuo gatto.

- o Trasformazione - Il gatto lancerà un incantesimo e si trasformerà in un altro animale.
- o Incantesimo - Il gatto correrà e proverà a volare.
- o Volo - Il gatto volerà su un manico di scopa.
- o Gioco - Il gatto farà apparire un gomito, con cui giocherà.



- Selezionando questa icona sgriderai il tuo gatto quando fa i capricci.



- Quando appare questa icona, il tuo gatto ha bisogno di un tuo intervento.

COME PRENDERTI CURA DEL TUO GATTO ED EVENTI GIORNALIERI IN BASE ALL'OROLOGIO

Alla prima attivazione, la salute del tuo gatto ha il punteggio predefinito di 80.

Assicurati che l'orologio segni l'ora corrente. Tutte le statistiche sono basate su questo orologio.

Se sullo schermo appare l'icona "🐾", significa che il tuo gatto ha bisogno di un tuo intervento.

Verso le 9:00 PM, il tuo gatto andrà a dormire.

Verso le 7:00 AM, il tuo gatto si sveglierà.

Quando sono le 9:00 PM, assicurati di selezionare l'icona del sonno nella schermata principale e spegni la luce affinché il gatto possa dormire tranquillamente. Se lo lasci sveglio quando ha sonno o non spegni la luce mentre dorme, la sua salute ne risentirà. Ciò potrebbe anche scombussolare gli orari di sonno/pisolino. Se fai attenzione, la sua salute potrebbe aumentare di uno o due punti (se non è già a 100).

Durante il giorno, il tuo gatto ha bisogno di fare 3 pisolini, alle 10:45 AM, alle 2:45 PM e alle 6:45 PM circa. Quindi ricordati di spegnere la luce a quell'ora. Il tuo gatto si risveglierà da solo dopo circa 15 minuti. Non farlo dormire se non ne ha bisogno, o la sua salute ne risentirà.

Alimentazione - Se il punteggio dell'appetito è 50, 2 razioni di cibo lo porteranno a 90. Tuttavia, è meglio non superare il punteggio 80. Se il punteggio dell'appetito raggiunge lo zero, il tuo gatto ti avviserà. Uno snack corrisponde a 5 punti. Troppi snack come pasto principale fanno male alla salute, quindi fai attenzione.

Pulizia - Come per tutti i gatti, anche il tuo rimetterà da 3 a 6 volte al giorno. Quando vedi lo schermo sporco, devi pulirlo selezionando l'icona della pulizia. Inoltre, il tuo gatto ha bisogno di fare un bagno una volta al giorno, o la sua salute ne risentirà. Ricordati di pulirlo per mantenerlo in salute.

Disciplina - Se il tuo gatto fa i capricci quando non è l'ora del sonno, del bagno o del cibo, potrebbe aver bisogno di una piccola sgridata. La sua salute aumenterà, ma il suo umore diminuirà. Non sgridare il tuo gatto più di due volte al giorno.

Controlla la sua salute ogni ora circa. Se qualsiasi punteggio è inferiore a 70, intervieni in modo appropriato. Come regola generale, ricordati di: 1) giocare con il tuo gatto una o due volte e 2) dargli da mangiare senza superare il punteggio 80.

Se hai lasciato il tuo gatto da solo per un lungo periodo, lo troverai triste o imbronciato. Di solito significa che non hai soddisfatto un suo bisogno oppure la sua salute è quasi a zero. Se mostra costantemente un'aria triste/imbronciata, significa che non sta bene; finché non migliora, continuerà a essere triste.

Se tutti i punteggi scendono a 0, il tuo gatto morirà. Il gatto può morire se rimane in cattiva salute. In tal caso devi ricominciare il gioco e prestare maggiore attenzione ai bisogni del tuo gatto.

GIOCHI: Ci sono 3 giochi base che puoi fare con il tuo gatto.

GIOCO 1: VOLO VERSO LA LUNA: Aiuta il tuo gatto a raggiungere la luna! Dovrai raccogliere le stelle che daranno carburante alla scopa del gatto durante il volo. Se raccogli abbastanza stelle prima dello scadere del tempo, il tuo gatto riuscirà ad allunare!

Controlli del gioco

Pulsante Sinistro: Sposta la scopa verso l'alto.

Pulsante Destro: Sposta la scopa verso il basso.

GIOCO 2: POZIONI MAGICHE: In questo gioco dovrai aiutare il tuo gatto a preparare 5 pozioni magiche. Se indovini gli ingredienti giusti, la pozione apparirà; se sbagli, il calderone esploderà.

Dopo aver selezionato l'icona della magia, premi il pulsante Sinistra o Destra per far apparire il calderone. Ora potrai mescolare gli ingredienti per creare le pozioni. Le pozioni aiuteranno il tuo gatto a svilupparsi. Usa il pulsante Sinistra per scorrere gli ingredienti sul lato sinistro e il pulsante Destra per scorrere gli ingredienti sul lato destro. Dopo aver selezionato due ingredienti, premi il pulsante Conferma per mescolarli.

Ingredienti:



Goccia di rugiada



Seme



Pozione della salute



Pozione della felicità



Pozione della luna



Lucciola



Trifoglio



Pozione della fortuna



Pozione del sole

Ricette delle pozioni:

- Pozione della felicità: 1 goccia di rugiada + 1 lucciola
- Pozione della salute: 1 goccia di rugiada + 1 trifoglio
- Pozione della fortuna: 1 goccia di rugiada + 1 trifoglio
- Pozione del sole: 1 pozione della salute + 1 pozione della fortuna
- Pozione della luna: 1 pozione della salute + 1 pozione della felicità

Controlli del gioco:

Pulsante Sinistro: Scorri gli ingredienti sul lato sinistro. **Pulsante Destro:** Scorri gli ingredienti sul lato destro.

GIOCO 3: KARATE CAT

In questo gioco, il tuo gatto si allenerà per diventare un esperto di karate! Il gioco è composto da due parti.

Parte 1: Dal lato destro o sinistro dello schermo appariranno rapidamente delle stelle ninja. Quando appare una stella, premi rapidamente il pulsante Sinistra o Destra in base alla direzione di provenienza. Se una stella colpisce il tuo gatto perderai la partita. Tuttavia, se eviti 5 stelle vincerai.

Parte 2: È ora di mettere alla prova le abilità del tuo gatto! Al centro dello schermo apparirà un pezzo di legno. Sul lato destro dello schermo apparirà il livello di potenza del tuo gatto. Devi premere rapidamente i pulsanti Sinistra e Destra per far salire la potenza a un livello sufficiente per spaccare il legno. Se ci riesci, apparirà un nuovo oggetto da spaccare. Se non riesci a spaccarlo perderai la partita.



MANUTENZIONE E GARANZIA

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

NOTA: Questo prodotto è coperto da una garanzia di 2 anni (3 mesi al di fuori dell'Europa). Per richiedere un intervento in garanzia, contattare il distributore e presentare una prova di acquisto valida. La garanzia copre eventuali difetti di materiale o fabbricazione, ad eccezione di deterioramenti o danni dovuti al mancato rispetto delle istruzioni o all'uso improprio del prodotto (come disassemblaggio, esposizione a calore e umidità, ecc.). Si raccomanda di conservare la confezione per riferimento futuro.
a causa dei continui miglioramenti apportati ai nostri prodotti, il colore e i dettagli del prodotto reale potrebbero differire da quelli illustrati sulla confezione.

AVVERTENZA! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di soffocamento. Piccole parti.
Il prodotto deve essere assemblato e supervisionato da un adulto.

Riferimento: JLMBCAT
Progettato e sviluppato in Europa – Fabbricato in Cina
©Lexibook®

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

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



Per ricevere assistenza, contattare savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Protezione ambientale

Gli apparecchi elettrici possono essere riciclati e non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici indifferenziati. Per contribuire alla protezione dell'ambiente e alla conservazione delle risorse naturali, portare l'apparecchio presso un centro di raccolta (se disponibile).



INHALT DER VERPACKUNG

Achte beim Auspacken darauf, dass die folgenden Elemente enthalten sind:
1 x Spielkonsole / 1 x Bedienungsanleitung

WARNUNG: Das gesamte Verpackungsmaterial, wie Klebeband, Plastikfolie, Drähte und Etiketten, ist nicht Teil dieses Produktes und sollte zur Sicherheit des Kindes entsorgt werden.

INFORMATIONEN ZUR BATTERIE

Um mit der Spielkonsole spielen zu können, benötigst du 1 x 3 V --- CR2032-Batterie (nicht enthalten). Bitte einen Erwachsenen, dir zu helfen, die Batterien zu finden und richtig einzusetzen. Für dieses Produkt dürfen nur die angegebenen Batterien verwendet werden.

1. Mit einem Schraubendreher die Abdeckung des Batteriefachs auf der Rückseite des Geräts öffnen.
2. 1 x 3V CR2032-Batterie mit dem positiven Pol nach oben zeigend einlegen.
3. Das Batteriefach wieder verschließen und die Schraube festziehen.



Einwegbatterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen aus dem Spielzeug vor dem Aufladen entfernt werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur Batterien des empfohlenen oder eines gleichwertigen Typs verwendet werden. Batterien müssen unter Beachtung der korrekten Polarität eingelegt werden. Verbrauchte Batterien müssen aus dem Spielzeug entfernt werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Batterien aus dem Spielzeug entfernen, wenn es für längere Zeit nicht benutzt wird. Die Batterie darf keiner übermäßigen Hitze, wie z. B. Sonnenschein, Feuer und dergleichen, ausgesetzt werden. Die Batterie darf keiner übermäßigen Hitze, wie z. B. Sonnenschein, Feuer und dergleichen, ausgesetzt werden.

**Korrekte Entsorgung von Batterien in diesem Produkt**

(Gilt in Ländern mit getrennten Sammelsystemen) Dieses Symbol bedeutet, dass das Produkt eine Batterie enthält, die unter die europäische Richtlinie 2013/56/EU fällt und nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden darf. Alle Batterien müssen getrennt vom Hausmüll über ausgewiesene Sammelstellen entsorgt werden, die von der Regierung oder den lokalen Behörden benannt werden. Die korrekte Entsorgung Ihrer Altbatterien trägt dazu bei, mögliche negative Folgen für die Umwelt sowie die Gesundheit von Mensch und Tier zu vermeiden. Informieren Sie sich über das örtliche Sammelsystem für Elektro- und Elektronikgeräte sowie Akkus und Batterien. Befolgen Sie die örtlichen Vorschriften und entsorgen Sie das Produkt und die Batterien niemals mit dem normalen Hausmüll. Für genauere Informationen zur Entsorgung Ihrer Altbatterien wenden Sie sich bitte an Ihre Stadtverwaltung oder Entsorgungsstelle.



WARNUNG: Starke Frequenzstörungen oder elektrostatische Entladungen können Fehlfunktionen oder Speicherverlust verursachen. Sollte eine Funktionsstörung auftreten, setzen Sie das Gerät zurück oder entfernen Sie die Batterien und schließen Sie sie erneut an.

WARNUNG: Dieses Produkt enthält eine Knopfzellenbatterie. Eine Knopfzellenbatterie kann schwere innere Verätzungen verursachen, wenn sie verschluckt wird.

WARNUNG: Verbrauchte Batterien sofort entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren. Wenn der Verdacht besteht, dass Batterien verschluckt oder in einen Körperteil eingeführt wurden, ist sofort medizinische Hilfe zu suchen.

Die Batterie ist gefährlich und muss von Kindern ferngehalten werden, unabhängig davon, ob es sich um eine neue oder gebrauchte Batterie handelt.

Wenn die Batterie verschluckt oder in eine Körperöffnung eingeführt wird, kann sie innerhalb von 2 Stunden oder weniger schwere oder tödliche Verletzungen verursachen.

TASTENBESCHREIBUNG

← **Taste:** Mit der Links-Taste kannst du deine Katze in einem Spiel nach links bewegen und außerdem die Markierung des SEGMENTS YMBOLS auf das linke Symbol verschieben.



Taste: Mit der Modus-Taste gelangst du zum Untermenü-Bildschirm, auf dem du nur die Uhrzeit ablesen, den Ton ein- und ausschalten und das Spiel zurücksetzen kannst. Wenn du auf diesem Bildschirm die Eingabe-Taste drückst, kannst du außerdem die Uhrzeit und deinen Namen ändern.

Wenn du den Modus ein zweites Mal drückst (während du dich in den Hauptmenüoptionen befindest), kehrst du zur Pause-Aktivität auf dem Hauptbildschirm zurück.

Hier ist die Liste der Optionen, aus denen du in den Untermenü-Bildschirmen auswählen kannst:

UHRFUNKTION - Du siehst das Bild einer Uhr, auf dem du die Uhrzeit einstellen kannst. Alle Spiel- und Pflegefunktionen basieren auf der Echtzeituhr.

NAMENSFUNKTION - Du siehst ein Abzeichen mit einem leeren Feld, in das du deinen Namen eingeben kannst.

TON - Du siehst das Bild eines Lautsprechers. Auf diesem Bildschirm kannst du den Ton ein- oder ausschalten.

RESET - Du siehst ein Reset-Bild und die Buchstaben „Y“ und „N“. Wähle das „Y“, um dein Gerät zurückzusetzen und zum Bildschirm mit den ursprünglichen Einstellungen zurückzukehren.



Taste: Die Eingabe-Taste ist die Bestätigungstaste.

Die Eingabe-Taste wird auch verwendet, um ein beliebiges Symbolsegment einer Spielfunktion auszuwählen, die sich oben und unten auf dem LC-Display befinden.

Zum Beispiel: Wenn das Futter-Symbolsegment markiert ist, gelangst du durch Drücken der Eingabe-Taste zum Bildschirm mit dem Füttern-Untermenü.



Taste: Mit der Rechts-Taste kannst du deine Katze in einem Spiel nach rechts bewegen und außerdem die Markierung nach rechts auf dem Hauptbildschirm bewegen.

SPIELZUSAMMENFASSUNG

Du musst auf deine Katze aufpassen, Spiele spielen und sie füttern, damit sie glücklich und gesund bleibt. Das Ziel des Spiels ist es, Verantwortung zu lernen, während du die Bedürfnisse deiner Katze erfüllst. Die Entwicklung von Gesundheit und Glücksgefühl hängt von den Entscheidungen ab, die du im Laufe des Tages triffst. Wenn du gute Arbeit leistest, wirst du mit Weiterentwicklungen und lustigen Animationen in den Aktivitätspausen belohnt.

TITELBILDSCHIRM:

Wenn das Spiel zum ersten Mal aktiviert wird, bist du automatisch im Uhrmodus. Hier musst du die Uhrzeit einstellen.

Die Uhrzeit blinkt und zeigt 9:00 Uhr an. Mit den Tasten LINKS und RECHTS kannst du die Stunde der Uhrzeit ändern. Wenn du die richtige Stunde erreicht hast, bestätigst du die Auswahl durch Drücken der EINGABE-Taste. Als Nächstes blinken die Minuten. Wenn du erneut die Taste LINKS oder RECHTS drückst, beginnen die Minuten hoch oder runter zu zählen. Drücke die EINGABE-Taste, sobald du die richtige Minute ausgewählt hast, um die Uhrzeit zu bestätigen.

Nachdem du die Zeit eingestellt hast, wirst du zum Namensbildschirm weitergeleitet. Hier kannst du deinen Namen eingeben. Auf diesem Bildschirm erscheint der Buchstabe „A“ und blinkt.

Durch Drücken der LINKS- und RECHTS-Tasten bewegen sich die Buchstaben auf und ab. Durch Drücken der EINGABE-Taste bestätigst du den gewünschten Buchstaben.

Am Ende des Alphabets befinden sich die Zahlen 0-9 und die Leerzeichen-Option sowie eine „ENDE“-Funktion, mit der du bestätigen kannst, dass du mit der Eingabe deines Namens fertig bist.

Nachdem die Uhrzeit und der Name eingegeben wurden, wirst du auf den Hauptbildschirm geleitet und die üblichen Pause-Animationen werden angezeigt.



STROMSPARMODUS:

Wenn beim Spielen 15 Minuten lang keine Taste gedrückt wurde, wird deine Katze inaktiv, sich zu bewegen und 3 „Z“ werden auf dem Bildschirm angezeigt. Sobald eine Taste gedrückt wird, wird deine Katze wieder aktiv. Sie sieht so aus, als ob sie ein Nickerchen macht – genauso wie während der Nickerchenzeiten oder wenn du sie Schlafen gehen lässt. Wenn du deine Katze nach 21:00 Uhr schlafen gehen lässt, geht sie in ihre Schlafposition, der Bildschirm wird schwarz und 3 „Z“ erscheinen auf dem schwarzen Bildschirm.

SYMBOLSEGMENTE OBEN UND UNTEN AUF DEM BILDSCHIRM:

Oben und unten auf dem Bildschirm befinden sich Segmentbilder, mit denen du mit deiner Katze interagieren und spielen kannst. Durch Drücken der Links- und Rechts-Tasten bewegst du die Markierung entlang der Symbole. Durch Drücken der Eingabetaste bestätigst du deine Auswahl.

Das siehst du in der obersten Reihe:

-  - Wenn du dieses Symbol auswählst, wird deine Katze zum Futterbildschirm weitergeleitet, wo du zwischen gesundem Futter (Fisch) und Leckerlis (Pastete) wählen kannst.
-  - Mit dieser Funktion kannst du deine Katze ein Nickerchen machen oder die Nacht durchschlafen lassen. Nachts (21:00 Uhr) musst du jedoch „das Licht ausschalten“. Dann wird die ganze Nacht lang ein schwarzer Bildschirm mit einem „ZZZ“ darauf angezeigt, bis deine Katze aufwacht (7:00 Uhr) und wieder mit der Animation beginnt.
-  - Wenn du diese Option auswählst, kannst du all die verschiedenen Spiele sehen, die du spielen kannst. Es gibt 3 Spiele.
-  - In diesem Abschnitt kannst du die Zauberkraft deiner Katze erleben. Jederzeit, wenn dein Punktestand über 90 liegt, kannst du ihr eine JA- oder NEIN-Frage zu deiner Zukunft stellen. Sie beantwortet deine Frage, indem sie ihren Kopf nach links und rechts schüttelt, was Nein bedeutet, oder nach oben und unten bewegt, was Ja bedeutet. Darüber hinaus schaut deine Katze einmal am Tag zu den Sternen auf und wahrsagt für dich. Jedes Sternenmuster bildet ein Symbol, das für etwas steht, das deine Katze in deiner Zukunft sieht, wie Liebe, Ausgeglichenheit, Glück usw.

Im Folgenden sind die verschiedenen Bedeutungen der Konstellationen aufgeführt:

-  Das X: „Katz-trophe“ droht. Dies ist eine Warnung, dass du von den Krallen einer Katze zerkratzt werden könntest.
-  Echo: Die Zeit zum Handeln ist „miau“ jetzt. Andere hören dir aufmerksam zu und warten, dass du ihnen sagst, wie sie vorgehen sollen. Lasse alle von deiner Weisheit profitieren.
-  Der Fisch: Es liegen Hindernisse vor dir, die dich an deine Grenzen bringen werden. Schwimme weiter wie ein Fisch in einem unruhigen Meer. Ich sage, iss den Fisch und freue dich über den Snack.
-  Die Hände: Du bist erfolgreich und andere fangen an, es zu bemerken. Es wird verlockend sein, alles, was du hast, für dich zu behalten, aber versuche, es mit denen zu teilen, die weniger haben.
-  Offener Kreis: Vielleicht ist es Zeit für ein kleines Nickerchen. Jetzt ist nicht die Zeit für Aktivitäten. Ruhe dich aus und versuche es später erneut.
-  Anchor: You have a tendency to always be looking for the next big thing. Take some time to enjoy the moew-ment, and express gratitude to your loved ones.
-  Die Eule: Leihe dir die Scharfsichtigkeit der Eule aus und achte auf deine Umgebung. Jemand wünscht sich vielleicht, dass du krank wirst. Passe gut auf dich auf, dann wird diese Zeit des Pechs schnell vergehen.
-  Rad: Mache dich bereit für eine Veränderung deines Schicksals. Wenn die Dinge in letzter Zeit nicht so gelaufen sind, wie du es dir vorgestellt hast, wird es in den kommenden Wochen besser werden. Andererseits kann es auch zu Problemen kommen, wenn du dich gerade wohlfühlst.
-  Die Sonne: Ein Nickerchen in der Sonne ist eigentlich die beste Art, sich zu erholen. Mit neuer Energie kommst du in dieser Woche deinen Zielen näher. Bald wirst du Erfolg haben.
-  Wellen: Du bist auf einer langen Reise, aber ein paar Wellen behindern dich. Halte deinen Kopf über Wasser, dann wirst du dein Ziel erreichen.
-  Der Bogen: Deine Geduld wird bald belohnt, da alle deine Pläne aufgehen. Das Universum schaut zu, und wenn du die Welt bewegen willst, musst du zuerst dich selbst bewegen.
-  Der Vogel: Das Universum sendet dir Chancen, ergreife sie, bevor sie verschwinden. Oder wenn du auf ein Zeichen gewartet hast, dann ist es dieses.
-  Kette: In letzter Zeit wurde dir mehr Verantwortung übertragen als je zuvor. Deine Handlungen werden eine schnelle Kette von Ereignissen auslösen, aber wie du deinen Einfluss nutzt, wird das Ergebnis bestimmen.
-  Böser Hund: Dunkelheit umgibt dich und lässt deine Welt schwarz werden. Denke daran, dass du in der Dunkelheit immer noch die Sterne sehen kannst.
-  Herz: Gutes wird passieren. Vielleicht findest du eine neue Liebe oder deine Träume werden wahr. Alles ist „miau-glich“.
-  Stern: Es ist an der Zeit, Chancen zu nutzen, da die Sterne dir wohlgesonnen sind. Zögere nicht, sonst könntest du deinen Erfolg verpassen. Wenn du ihm hinterher jagen musst, zeig ihm deine Krallen und du wirst Großartiges erreichen.
-  Das Auge: Du hast in letzter Zeit mit etwas zu kämpfen gehabt, es ist an der Zeit, das Problem zu lösen. Mache es dir für ein Nickerchen gemütlich und du wirst klarer sehen können.
-  Wolke: Ein Sturm zieht auf. Überprüfe deinen Schirm auf irgendwelche Ärgernisse, an denen du möglicherweise festhältst, da dies die Ursache für Probleme sein wird.
-  Hufeisen: Du kannst das Glück mit den Pfoten greifen. Denke daran, dass das Glück denjenigen wohlgesonnen ist, die vorbereitet sind. Kralle es dir und hole dir diesen Reichtum.
-  Halbmonde: Genau wie beim Mond ist es unmöglich, zu jeder Zeit vollständig zu sein. Egal, ob du zunimmst oder abnimmst, nimm dir einen „Miau-ment“, um dich zu besinnen und zu entscheiden, was du in deine nächste Phase mitnehmen möchtest.
-  Blume: Blumen blühen nicht über Nacht, und das kannst du auch nicht von dir selbst erwarten. Halte an der Hoffnung fest, während der Winter vergeht, und entferne, was dich am Aufblühen hindert.
-  + - Das bedeutet, dass deine Katze krank ist. Die Animationen werden je nachdem, in welcher Verfassung sich die Katze befindet, unterschiedlich sein.

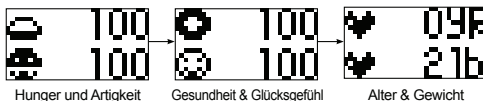




Das siehst du in der unteren Reihe:

-  - Wenn du dies auswählst, wird deine Katze verschiedene Dinge tun, um sich zu säubern.
-  - Hier kannst du alle deine Statistiken wie Hunger, Artigkeit, Gesundheit und Glücksgefühl sowie Alter und Gewicht deiner Katze überprüfen.

Index	Bereich	Voreinstellung	Schwellenwert (für Eingabeaufforderung)
HUNGER	0-100	80	50
ARTIGKEIT	0-100	80	50
GESUNDHEIT	0-100	80	40 (krank)
GLÜCKSGEFÜHL	0-100	80	50



Der Punktestand wird jedoch der Durchschnitt der Kennzahlen Hunger, Glücksgefühl, Artigkeit und Gesundheit sein. Der Standardwert ist der Wert beim ersten Einschalten.

-  - Du kannst zwischen den Wörtern „Reward“ (Belohnung) oder „Trick“ wählen, indem du die Links- und Rechts-Tasten drückst. Wenn du auf dem Bildschirm „Reward“ die Eingabetaste drückst, gibst du deiner Katze ein Leckerli. Drücke auf dem Bildschirm „Trick“ die Eingabetaste, um verschiedene Tricks auszuwählen.
Das sind die vier Tricks, die du deiner Katze beibringen kannst.
 - o Zauberspruch - Du wirst sehen, wie deine Katze einen Zauberspruch spricht und sich in ein anderes Tier verwandelt.
 - o Fliegen - Deine Katze wird rennen und versuchen zu fliegen.
 - o Spielen - Deine Katze wird auf einem Besen davonfliegen.
 - o Verwandeln - Deine Katze sagt einen Zauberspruch und ein Wolknäuel erscheint. Deine Katze wird damit spielen.
-  - Diese Funktion wird verwendet, um deine Katze zu bestrafen, wenn sie unartig ist.
-  - Wenn du das auf dem Hauptbildschirm für die Pause-Animation siehst, bedeutet das, dass deine Katze etwas braucht.

REGELN FÜR DIE PFLEGE DEINER KATZE UND FÜR WICHTIGE EREIGNISSE IM LAUFE DES TAGES, DIE GEMÄSS UHRFUNKTION EINTRETEN

Wenn du deine Katze zum ersten Mal aktivierst, betragen ihre Lebenspunkte 80. Stelle sicher, dass die Uhr auf Echtzeit eingestellt ist. Alle unten angegebenen Zeiten richten sich danach. Wenn das  einmal auf dem Bildschirm erscheint, bedeutet dies, dass deine Katze Aufmerksamkeit braucht. Abends, so etwa ab 21:00 Uhr, wird deine Katze schlafen wollen. Morgens wird deine Katze gegen 7:00 Uhr aufwachen wollen. Öffne um 21:00 Uhr unbedingt den Schlaf-Bildschirm des Hauptmenüs und schalte das Licht aus, damit deine Katze die ganze Nacht schlafen kann. Je länger du sie aufbleiben lässt oder das Licht an ist, wenn sie schläft, desto mehr verschlechtert sich ihre Gesundheit. Dies kann auch die Schlaf-/Nickerchen-Zeiten für den Rest des Tages aus dem Gleichgewicht bringen. Wenn du es richtig machst, kann sie ihre Lebenspunkte um ein oder zwei Punkte erhöhen, vorausgesetzt, sie ist noch nicht bei 100.

Tagsüber benötigt deine Katze 3 Nickerchen, so gegen 10:45 Uhr, 14:45 Uhr und 18:45 Uhr. Schalte das Licht sofort aus. Deine Katze wird nach etwa 15 Minuten von selbst aufwachen. Zwing sie nicht zu schlafen, wenn sie nicht will. Ihre Gesundheit wird sich sonst verschlechtern.

Futterpunkte - Wenn der Futterwert bei 50 liegt, kann er mit 2 Portionen auf 90 erhöht werden. Es ist am besten, sie gerade genug zu füttern, um sie in den 80er-Bereich zu bringen - dadurch kann ihre Gesundheit um einen Punkt steigen. Wenn der Futterwert auf null sinkt, kann es sein, dass deine Katze dir Bescheid sagt. Ein Leckerli = 5 Futterpunkte. Zu viele Leckerlis anstatt Hauptmahlzeit sind schlecht für sie und beeinträchtigen im Allgemeinen ihre Gesundheit.

Saubermachen - Deine Katze spuckt 3- bis 6-mal am Tag. Wenn du auf dem Bildschirm siehst, dass sie spuckt, musst du sie mithilfe des Bade-Symbols säubern. Außerdem benötigt deine Katze ein Bad pro Tag. Wenn du sie nicht badest, kann dies ihre Gesundheit verschlechtern. Wenn du es tust, kann dies ihre Gesundheit verbessern.

Bestrafe deine Katze - Wenn deine Katze etwas braucht, aber es weder ein Nickerchen, Schlafenszeit oder Füttern ist, muss du sie möglicherweise bestrafen. Das wird dazu beitragen, dass ihre Gesundheit sich verbessert, aber ihr Glücksgefühl sinkt. Mehr als zweimal pro Tag solltest du deine Katze nicht bestrafen.

Überprüfe die Gesundheitszeichen etwa jede Stunde. Wenn etwas unter 70 liegt, ergreife die entsprechenden Maßnahmen. Eine übliche Routine, wenn sie etwas braucht, ist: 1) Spiele ein- oder zweimal ein Spiel mit ihr und 2) füttere sie gerade so viel, dass ihr Futterwert den 80er-Bereich erreicht.

Wenn du deine Katze eine Zeit lang alleine gelassen hast, wird sie möglicherweise die Stirn runzeln/oder traurig gucken, wenn du zurückkommst. Das bedeutet in der Regel, dass entweder a) du ein Bedürfnis verpasst hast oder b) ihre Gesundheit fast null ist. Wenn sie ständig die Stirn runzelt/ein trauriges Gesicht macht, dann liegt das daran, dass es deiner Katze nicht gut geht – bis sich ihre Gesundheit verbessert, wird sie die Stirn runzeln.

Wenn alle Gesundheitswerte auf 0 gehen, stirbt deine Katze. Deine Katze kann an schlechter Gesundheit sterben. Du solltest das Spiel neu starten und es erneut versuchen; achte darauf, dass du die Bedürfnisse deiner Katze genau erfüllst.

ATZENSPIELE: Es gibt 3 einfache Spiele, die du mit deiner Katze spielen kannst.

SPIEL 1 REISE ZUM MOND: Deine Katze braucht deine Hilfe, um den Mond zu erreichen! Dazu musst du Sterne fangen, die den Besen deiner Katze mit Kraftstoff versorgen, wenn sie sich über den Bildschirm bewegt. Wenn du vor Ablauf der Zeit mit genügend Sternen zusammenstoßt oder genügend Sterne fängst, wird deine Katze ihre Mondlandung erfolgreich durchführen.

Spiel-Bedienelemente:

Links-Taste: Bewegt den Besen nach oben.

Rechts-Taste: Bewegt den Besen nach unten.

SPIEL 2 ZAUBERTRANK-MASTER: In diesem Spiel werden dir 5 Zaubertränke präsentiert, für deren Herstellung deine Katze deine Hilfe benötigt. Wenn du die richtigen Zutaten errätst, erscheint der Trank, und wenn du falsch liegst, explodiert der Kessel.





Nachdem du das ZAUBER-Symbol ausgewählt hast und auf LINKS oder RECHTS geklickt hast, wird dir ein Kessel angezeigt. In diesem Abschnitt kannst du Zutaten mischen, um Zaubertränke herzustellen. Diese Zaubertränke werden dir auf deinem Entwicklungsweg helfen. Scrolle mit der LINKS-Taste durch deine Zutaten auf der linken Seite und mit der RECHTS-Taste durch deine Zutaten auf der rechten Seite. Wenn du deine zwei Zutaten ausgewählt hast, drücke EINGABE, um den Trank zu brauen.

Zutaten:



Tau



Saatgut



Gesundheitstrank



Freudetrank



Mondtrank



Glühwürmchen



Klee



Glückstrank



Sonnentrunk

Rezepte für Zaubertränke:

- Freudetrank: 1 Tau + 1 Glühwürmchen
- Gesundheitstrank: 1 Tau + 1 Klee
- Glückstrank: 1 Tau + 1 Klee
- Sonnentrunk: 1 Gesundheitstrank + 1 Glückstrank
- Mondtrank: 1 Gesundheitstrank + 1 Freudetrank

Spiel-Bedienelemente:

Links-Taste: Scrolle durch deine Zutaten auf der linken Seite.

Rechts-Taste: Scrolle durch deine Zutaten auf der rechten Seite.

SPIEL 3 KARATE-CAT:

In diesem Spiel legt deine Katze ihr Karate-Stirband an und macht sich bereit für „Katz-rate“-Action! Dieses Spiel besteht aus zwei Teilen.

Teil 1: Ninjasterne erscheinen schnell und bewegen sich von der linken oder rechten Seite des Bildschirms zu deiner Karate-Katze. Wenn ein Stern erscheint, drücke schnell die LINKS- oder RECHTS-Taste, je nachdem, von woher der Stern kommt. Wenn ein Stern deine Katze trifft, verlierst du. Wenn du jedoch 5 Sterne zerschlägst, gewinnst du.

Teil 2: Deine Karate-Katze muss ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen! Ein einzelnes Stück Holz befindet sich in der Mitte des Bildschirms. Ganz rechts auf dem Bildschirm befindet sich der Kraftmesser deiner Katze. Du musst schnell LINKS- und RECHTS-Tasten drücken, um den Kraftmesser hoch genug zu steigern, um das Holz durchzuschlagen. Wenn es richtig gemacht wird, bricht das Holz und es geht weiter zum nächsten Gegenstand, der zerschlagen werden muss. Wenn du einen Gegenstand nicht zerschlagen kannst, verlierst du das Spiel.

WARTUNG UND GARANTIE

Zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel verwenden. Kein Reinigungsmittel verwenden. Das Gerät keinem direkten Sonnenlicht oder anderen Hitzequellen aussetzen. Das Gerät nicht in Wasser tauchen. Das Gerät nicht auseinandernehmen und nicht fallen lassen. Nicht versuchen, das Gerät zu verbiegen.

HINWEIS: Bitte diese Bedienungsanleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.

Für dieses Produkt gilt unsere 2-Jahres-Garantie (3 Monate außerhalb Europas). Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des Kundenservices wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler und legen Sie einen gültigen Kaufbeleg vor. Unsere Garantie gilt für jegliche Produktions- und Materialfehler, mit Ausnahme eines Verschleißes aufgrund der Nichteinhaltung der Bedienungsanleitung oder von einer fahrlässigen Behandlung dieses Gegenstands (wie die Demontage, Belastung durch Hitze und Feuchtigkeit, usw.) Es wird empfohlen, die Verpackung für den späteren Gebrauch aufzubewahren.

Zur Verbesserung unserer Dienstleistungen könnten wir die auf der Verpackung abgebildeten Produktfarben und -details verändern.

WARNUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstkicksgefahr – Kleinteile.

Montage und Aufsicht durch Erwachsene erforderlich.

Referenznummer: JLMBCAT

Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China

©Lexibook®

Lexibook UK

PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France



Für den Kundendienst kontaktieren Sie uns bitte unter savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Umweltschutz

Ausrangierte Elektrogeräte können recycelt werden und sollten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden! Bitte unterstützen Sie aktiv die Erhaltung unserer Ressourcen und helfen Sie, die Umwelt zu schützen, indem Sie dieses Gerät bei einer Sammelstelle abgeben (sofern vorhanden).



INHOUD VAN DE VERPAKKING

Controleer tijdens het uitpakken of de volgende onderdelen aanwezig zijn:
1 x spelconsole / 1 x gebruikershandleiding

WAARSCHUWING: Alle verpakkingsmaterialen, zoals tape, plastic folie, draadbinders en labels, maken geen deel uit van dit speelgoed en moeten voor de veiligheid van het kind worden weggegooid.

BATTERIJ-INFORMATIE

De spelconsole werkt op 1 X 3V  CR2032-batterij (inbegrepen).

Vraag een volwassene om je te helpen bij het vinden en plaatsen van de juiste batterijen. Gebruik alleen de aangegeven batterijen met dit product.

1. Gebruik een schroevendraaier om het batterijklepje aan de achterzijde van het apparaat te openen.
2. Plaats 1 x 3V CR2032-batterij, met de positieve zijde naar boven.
3. Sluit opnieuw het batterijvak en draai de schroef vast.



Niet-oplaadbare batterijen kunnen niet opnieuw worden opgeladen. Haal de oplaadbare batterijen uit het speelgoed voordat u deze laadt. Oplaadbare batterijen mogen alleen onder het toezicht van een volwassene worden opgeladen. Verschillende types batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet onderling gebruikt worden. Gebruik alleen batterijen van hetzelfde of een soortgelijk type zoals aangeraden door de fabrikant. Plaats de batterijen volgens de juiste polariteit. Verwijder lege batterijen uit het speelgoed. De voedingsbron mag niet worden kortgesloten. Gooi geen batterijen in vuur. Haal de batterijen uit als u het speelgoed gedurende een lange periode niet zult gebruiken. De batterij mag niet worden blootgesteld aan overmatige hitte, zoals zonlicht, vuur of dergelijke. De batterij mag niet worden blootgesteld aan overmatige hitte, zoals zonlicht, vuur of dergelijke.



Juiste verwijdering van de batterijen in dit product

(Van toepassing in landen met gescheiden inzamelingsystemen) Dit symbool betekent dat het product een batterij bevat die valt onder Europese richtlijn 2013/56/EU en niet met het normale huishoudelijk afval mag worden weggegooid. Gooi geen batterijen weg samen met uw huisvuil, maar breng ze naar een erkend inzamelingspunt in uw gemeente. Door te zorgen voor een juiste verwijdering van uw oude batterijen helpt u om mogelijke negatieve gevolgen voor het milieu en de gezondheid van mens en dier te voorkomen. Zoek naar informatie over het inzamelingsstelsel voor elektrische en elektronische producten en batterijen die in uw gemeente van kracht is. Volg de gemeentelijke regelgeving en gooi het product en de batterij nooit met het gewone huisvuil weg. Voor meer informatie over het weggooien van uw oude batterijen, dient u contact op te nemen met het inzamelingspunt in uw gemeente.

WAARSCHUWING: Storing of geheugenverlies van het apparaat kan worden veroorzaakt door sterke frequentiestoringen of elektrostatische ontlading. Als er een abnormale werking optreedt, reset het apparaat of verwijder de batterijen en installeer ze opnieuw.

WAARSCHUWING: Dit product bevat een knooppcelbatterij. Een knooppcelbatterij kan ernstige interne chemische brandwonden veroorzaken wanneer ingeslikt.

WAARSCHUWING: Gooi gebruikte batterijen onmiddellijk weg. Houd nieuwe en gebruikte batterijen uit de buurt van kinderen. Als u vermoedt dat er batterijen zijn ingeslikt of in een lichaamsopening zijn gestopt, zoek onmiddellijk medische hulp.



De batterij is gevaarlijk en moet buiten het bereik van kinderen worden gehouden, ongeacht of de batterij nieuw of gebruikt is.

De batterij kan binnen 2 uur ernstige of dodelijke verwondingen veroorzaken als deze wordt ingeslikt of in een lichaamsdeel wordt gestopt.

BESCHRIJVING VAN DE TOETSEN

 **Knop:** De linkerknop wordt gebruikt om je kat in het spel naar links te verplaatsen en om het geselecteerde SEGMENT-PICTOGRAM naar het linker pictogram te verplaatsen.

 **Knop:** De Modus-knop brengt je naar het submenu-scherm, waar je alleen de tijd kunt bekijken, het geluid aan of uit kunt zetten en het spel kunt resetten. Als je in dit scherm op de Enter-knop drukt, kun je tevens de tijd en je naam aanpassen. Door de Modus-knop een tweede keer in te drukken (wanneer je in de hoofdmenu-opties bent), keer je terug naar het hoofdscherm voor de 'downtime'-activiteit.

Hier volgt de lijst met opties die je kunt selecteren in de submenu-schermen:

KLOKFUNCTIE - Je ziet een afbeelding van een klok waarmee je de tijd kunt instellen. Alle spel- en verzorgingsfuncties zijn gebaseerd op de werkelijke tijd van de klok.

NAAMFUNCTIE - Je ziet een badge met een lege ruimte waarin je je naam kunt invoeren.

GELUID - Je ziet een afbeelding van een luidspreker. In dit scherm kun je het geluid aan- of uitzetten.

RESET - Je ziet een reset-afbeelding en de symbolen 'Y' en 'N'. Selecteer 'Y' om je apparaat te resetten en terug te keren naar het eerste adoptiescherm.

 **Knop:** De Enter-knop is de bevestigingsknop.

De Enter-knop wordt tevens gebruikt om een Pictogramsegment te selecteren van de spel functies die zich bovenaan en onderaan het LCD-scherm bevinden.

Voorbeeld: Als het voedselpictogram is gemarkeerd, brengt het indrukken van de Enter-knop je naar het submenu-scherm Voeden.

 **Knop:** De rechterknop wordt gebruikt om je kat in het spel naar rechts te verplaatsen en ook om de markering naar rechts te verplaatsen op het hoofd-LCD-scherm.

SAMENVATTING VAN HET SPEL

Je moet voor je kat zorgen, spelletjes spelen en hem voeren om hem gelukkig en gezond te houden. Het doel van het spel is om verantwoordelijkheid te leren en op tijd te reageren op de behoeften van je kat. Zijn gezondheid en geluk hangen af van de keuzes die je maakt gedurende de actieve dag. Als je het goed doet, word je beloond met evoluties en leuke animaties tijdens de rustmomenten.

STARTSCHERM:

Wanneer het spel voor het eerst wordt geactiveerd, kom je automatisch in de klokfunctie terecht. Hier moet je de tijd instellen.

De tijd knippert op 9:00. Met de LINKER en RECHTER-knop kun je het uur van de tijd aanpassen. Wanneer je het juiste uur hebt bereikt, bevestig de selectie door op de ENTER-knop te drukken. Daarna beginnen de minuten te knippen. Door opnieuw op de LINKER of RECHTER-knop te drukken, laat je de minuten omhoog of omlaag tellen. Zodra je de juiste minuut hebt ingesteld, druk op de ENTER-knop om de tijd te bevestigen.

Na het instellen van de tijd ga je naar het naam-scherm. Hier kun je je naam invoeren. Op dit scherm verschijnt de letter 'A', die knippert.

Met de LINKER en RECHTER-knop blader je door de letters. Druk op ENTER om je gewenste letter te bevestigen.

Aan het einde van het alfabet vind je de cijfers 0-9, een spatie-optie en de functie 'END', waarmee je kunt bevestigen dat je klaar bent met het invoeren van je naam.

Nadat zowel de tijd als de naam zijn ingevoerd, kom je op het hoofdscherm en beginnen de standaard rust-animaties.

ENERGIEBESPARINGSMODUS:

Als er tijdens het spelen 15 minuten lang geen knop is ingedrukt, stopt je kat met animeren en blijven er 3 'Z's op het scherm staan. Zodra je een knop indrukt, keert je kat terug naar de standaard stationaire animatie. Het lijkt alleen alsof je kat slaapt tijdens de slaap- en rusturen, of wanneer je hem zelf in slaap zet. Na 21:00 uur, als je je kat opdraagt te slapen, gaat hij in zijn slaaphouding, wordt het scherm zwart en verschijnen er 3 'Z's op het zwarte scherm.



SEGMENTPICTOGRAMMEN BOVEN EN ONDER IN HET SCHERM:

Boven- en onderaan het scherm bevinden zich segmentafbeeldingen waarmee je kunt interageren en spelen met je kat. Door op de linker- en rechterknop te drukken, verplaats je de markering over deze segmenten. Door op ENTER te drukken, bevestig je je selectie.

Dit zie je op de bovenste rij:

- - Wanneer je dit selecteert, ga je met je kat naar het voedingsscherm, waar je kunt kiezen tussen gezond voedsel (vis) en een traktatie (paté).
- - Deze functie gebruik je om je kat een dutje te laten doen of om 's nachts te laten slapen. 's Avonds (na 21:00 uur) moet je echter het licht uitschakelen en blijft er de hele nacht een zwart scherm met 'ZZZ' zichtbaar, totdat je kat weer wakker wordt (07:00 uur) en opnieuw begint te animeren.
- - Wanneer je deze optie selecteert, kun je alle verschillende spellen bekijken die je kunt spelen. Er zijn 3 spellen.
- - In dit gedeelte kun je de magische kracht van je kat ervaren. Telkens wanneer je score boven de 90 komt, kun je je kat een JA of NEE-vraag stellen over je toekomst. Hij zal je vraag beantwoorden door zijn hoofd naar links en rechts te schudden om NEE aan te geven, of op en neer te knikken om JA aan te geven. Daarnaast kijkt je kat eenmaal per dag naar de sterren om je een toekomstvoorspelling te geven. Elk sterrenpatroon vormt een symbool dat iets voorstelt dat je kat in jouw toekomst ziet, zoals liefde, stabiliteit, geluk, etc.

Hieronder staan de betekenissen van de verschillende constellaties:



De X: Er komt een kat-astrofe aan. Dit is een waarschuwing dat je misschien gekrabbd wordt door de klauwen van een kat.



Echo: Het is nu de tijd voor actie, miauw. Anderen luisteren aandachtig naar je en wachten op jouw leiding om te weten hoe ze verder moeten gaan. Houd iedereen met je wijsheid in beweging.



De Vis: Er liggen obstakels voor je die je tot het uiterste zullen drijven. Net als een vis in een steeds veranderende zee, blijf zwemmen. Mijn advies, eet de vis en wees blij met het hapje.



De Handen: Je doet het goed voor jezelf, en anderen beginnen dat op te merken. Het zal verleidelijk zijn om alles wat je hebt vergaard voor jezelf te houden, maar probeer te delen met wie minder heeft.



Open Cirkel: Miauw-schieten is het tijd voor een lekker dutje. Nu is niet het moment om in actie te komen. Rust uit en probeer het later opnieuw.



Anker: Je hebt de neiging altijd op zoek te zijn naar het volgende grote avontuur. Neem de tijd om te genieten van het miauw-ment en toon dankbaarheid aan je dierbaren.



De Uil: Leen het zicht van de uil en wees je bewust van je omgeving. Iemand wenst je misschien iets slechts toe. Zorg extra goed voor jezelf en deze periode van pech zal snel voorbijgaan.



Wiel: Bereid je voor op een ommekeer in je fortuin. Als de dingen de laatste tijd niet jouw kant op zijn gegaan, zul je in de komende weken verlichting vinden Aan de andere poot, als je je nu ontspannen voelt, kun je voor wat uitdagingen komen te staan.



De Zon: Een dutje in de zon is poot-tief de beste manier om op te frissen. Met hernieuwde energie kom je deze week dichterbij je doelen. Succes zal binnenkort op je neer dalen.



Golven: Je bent op een lange reis, maar onderweg zul je wel wat golven tegenkomen. Houd je hoofd boven water en je zult je bestemming bereiken.



De Boog: Je geduld staat op het punt beloofd te worden nu al je plannen op hun plaats vallen. Het universum kijkt mee, en als je de wereld wilt bewegen, moet je eerst jezelf in beweging zetten.



De Vogel: Vandaag komt er nieuws op je af gevlogen, grijp het voordat het wegvliegt. Of, als je op een teken hebt gewacht, dit is het.



Ketting: Onlangs heb je meer verantwoordelijkheid gekregen dan ooit tevoren. Je acties zullen een snelle keten van gebeurtenissen in gang zetten, maar hoe je met je invloed omgaat, zal het resultaat bepalen.



Grim: Sombereheid neemt bezit van je en maakt je wereld donker. Maar vergeet niet, zelfs in het duister kun je de sterren zien.



Hart: Er staan mooie dingen te gebeuren. Misschien vind je nieuwe liefde of komen je dromen uit. Alles is poot-elijk mogelijk.



Ster: Het is tijd om kansen te grijpen, want je geluk is aan het groeien. Aarzel niet, anders kan je succes je ontglippen. En als je het moet najagen, laat dan je klauw zien en je zult uitmuntendheid bereiken.



Het Oog: Je hebt de laatste tijd ergens mee geworsteld, het is eindelijk miauw-tijd om het op te lossen. Rol jezelf op voor een dutje en je zult de situatie helder kunnen zien.



Wolk: Er komt een storm aan. *Kijk onder je paraplu of je wrok met je meedraagt, want dat zal voor problemen zorgen.



Hoefijzer: Geluk ligt binnen het bereik van je poten. Onthoud dat geluk de voorbereiden beloont. Zet je klauwen erin en maak dit voorspoed jouw eigendom.



Halve Manen: Net als de maan is het poot-onmogelijk om altijd vol te zijn. Of je nu wassend of afnemend bent, neem een miauw-ment om stil te staan bij jezelf en te beslissen wat je wilt meenemen naar je volgende fase.



Bloem: Bloemen bloeien niet van de ene op de andere dag en je kunt dat ook niet van jezelf verwachten. Houd hoop vast terwijl de winter wegsmeelt en snoei wat je tegenhoudt om tot bloei te komen.

- - Dit betekent dat je kat ziek is. De animaties verschillen afhankelijk van de vorm waarin je kat zich bevindt.

Dit zie je op de onderste rij:

- - Wanneer je dit selecteert, zal je kat verschillende dingen doen om zich schoon te maken.
- - Hier kun je al je statistieken bekijken, zoals honger, discipline, gezondheid en blijdschap, evenals de leeftijd en het gewicht van je kat.

Index	Bereik	Standaard	Drempelwaarde (voor melding)
HONGER	0-100	80	50
DISCIPLINE	0-100	80	50
GEZONDHEID	0-100	80	40 (ziek)
GELUK	0-100	80	50





De Score is het gemiddelde van de indexen Honger, Blijdschap, Discipline en Gezondheid. Standaard is de waarde bij de eerste inschakeling.

- - Je kunt kiezen tussen de woorden 'Reward' (Beloning) of 'Trick' (Truc) door de linker en rechter-knoppen in te drukken. Als je op Enter drukt in het scherm 'Reward', geef je je kat een traktatie. Als je op Enter drukt in het scherm 'Trick', kun je verschillende trucs selecteren.

Dit zijn de vier trucs die je je kat kunt leren.

- o Spreuk – Je kat spreekt een spreuk uit en verandert in een ander dier.
- o Vliegen – Je kat rent en probeert te vliegen.
- o Spelen – Je kat vliegt weg op een bezemsteel.
- o Transformeren – Je kat spreekt een spreuk uit en er verschijnt een bol wol. Je kat zal ermee spelen.

- - Deze functie gebruik je om je kat te disciplineren wanneer hij stout is.

- - Wanneer je dit ziet verschijnen op het hoofdscherm tijdens de rust-animatie, betekent dit dat je kat iets nodig heeft.

REGELS VOOR HET VERZORGEN VAN JE KAT EN BELANGRIJKE GEBEURTENISSEN GEDURENDE DE DAG OP BASIS VAN DE KLOKFUNCTIE

Wanneer je je kat voor het eerst activeert, zal zijn gezondheidsscore op 80 staan.

Zorg ervoor dat de klok op de juiste tijd is ingesteld. Alle hieronder vermelde tijden gaan hiervan uit.

Als eenmaal op het scherm verschijnt, betekent dit dat je kat aandacht wil.

's Avonds rond 21:00 uur wil je kat gaan slapen voor de nacht.

's Ochtends wil je kat rond 07:00 uur wakker worden.

Om 21:00 uur moet je in het hoofdmenu naar het Slaap-scherm gaan en het licht uitdoen zodat je kat de hele nacht kan slapen. Hoe langer je hem wakker laat blijven of het licht laat branden terwijl hij zou moeten slapen, hoe meer zijn gezondheid achteruitgaat. Dit kan tevens de slaap- en duttijden voor de rest van de dag verstoren. Als je het goed doet, kan zijn gezondheid met een punt of twee toenemen, ervan uitgaande dat die nog niet op 100 staat.

Overdag heeft je kat 3 dutjes nodig, rond 10:45, 14:45 en 18:45. Doe ook hierbij meteen het licht uit. Je kat wordt vanzelf weer wakker na ongeveer 15 minuten. Laat hem niet slapen als hij daar niet zelf om vraagt. Zijn gezondheid zal achteruitgaan.

Voedselpunten - Als het voedselniveau op 50 staat, brengen 2 porties het omhoog naar 90. Het is het beste om hem net genoeg te voeren zodat zijn voedselniveau in de 80 komt - zijn gezondheid kan daardoor met een punt stijgen. Als het voedselniveau op nul komt, kan je kat je dat laten weten. Eén traktatie = 5 voedselpunten. Te veel traktaties als hoofdvoedsel zijn slecht voor hem en zullen zijn gezondheid meestal doen dalen.

Schoonmaken – Je kat zal 3 tot 6 keer per dag iets uitspugen. Wanneer je ziet dat je kat op het scherm heeft gespuugd, moet je dit schoonmaken met het bad-pictogram. Ook heeft je kat één bad per dag nodig. Doe je dit niet, dan kan zijn gezondheid afnemen. Doe je dit wel, dan kan zijn gezondheid toenemen.

Disciplineer je kat – Als je kat echt iets nodig heeft maar het is geen dutstijd, bedtijd of voertijd, dan moet het mogelijk gedisciplineerd worden. Dit helpt de gezondheid stijgen, maar het geluk zal afnemen. Het is alleen goed om je kat maximaal twee keer per dag te disciplineren.

Controleer de gezondheidsindicatoren ongeveer elk uur. Als een van de waarden onder de 70 komt, neem dan de juiste maatregelen. Een gebruikelijke routine wanneer je kat iets nodig heeft is: 1) spel één of twee keer een spelletje met hem, en 2) voer hem net genoeg zodat zijn voedselniveau in de 80 komt.

Als je je kat langere tijd alleen laat, kan het zijn dat je hem met een frons of verdrietig gezicht terugziet. Dit betekent meestal dat a) je een verzoek hebt gemist of b) zijn gezondheid bijna op nul staat. Als je kat voortdurend een fronsend of verdrietig gezicht heeft, komt dat doordat hij zich niet goed voelt - tot zijn gezondheid verbetert, blijft hij fronsen.

Als al zijn gezondheidsstatistieken naar 0 gaan, zal je kat sterven. Je kat kan sterven door een slechte gezondheid. Je moet het spel dan opnieuw starten en het nog eens proberen, dit keer met meer aandacht voor de behoeften van je kat.

KATTENSPELLETJES: Er zijn 5 basisspelletjes die je met je kat kunt spelen.

SPEL 1 REIS NAAR DE MAAN: Je kat heeft je hulp nodig om de maan te bereiken! Om dit te doen, moet je sterren vangen die de bezemsteel van je kat aandrijven terwijl hij over het scherm vliegt. Als je genoeg sterren vangt voordat de tijd om is, zal je kat met succes op de maan landen.

Spelbesturing:

Linkerknop: Beweeg de bezemsteel omhoog.

Rechterknop: Beweeg de bezemsteel omlaag.

SPEL 2 TOVERDRANKMEESTER: In dit spel krijg je 5 toverdrankjes te zien die je kat met jouw hulp moet brouwen. Als je de juiste ingrediënten kiest, verschijnt de toverdrank. Kies je verkeerd, dan ontploft de ketel.

Na het selecteren van het MAGIE-pictogram en het drukken op LINKS of RECHTS verschijnt er een ketel. In dit gedeelte kun je ingrediënten mengen om toverdrankjes te maken. Deze toverdranken helpen je tijdens je evolutiepad. Gebruik de LINKER-knop om door je ingrediënten aan de linkerkant te bladeren en de RECHTER-knop om door je ingrediënten aan de rechterkant te bladeren. Wanneer je je twee ingrediënten hebt geselecteerd, druk op ENTER om het drankje te brouwen.

Ingrediënten:

Dauwdruppel

Klaver

Gezondheidsdrankje

Happiness Potion

Maandrak

VuurvliegjeZaad

Vuurvliegje

Geluksdrankje

Zonnedrunkje

Recepten voor toverdrankjes:

- Blijdschapsdrankje: 1 Dauwdruppel + 1 Vuurvliegje
- Gezondheidsdrankje: 1 Dauwdruppel + 1 Klaver
- Geluksdrankje: 1 Dauwdruppel + 1 Klaver
- Zonnedrankje: 1 Gezondheidsdrankje + 1 Geluksdrankje
- Maandrankje: 1 Gezondheidsdrankje + 1 Blijdschapsdrankje

Spelbesturing:

Linkerknop: Blader door je ingrediënten aan de linkerkant.

Rechterknop: Blader door je ingrediënten aan de rechterkant.

SPEL 3 KARATEKAT:

In dit spel doet je kat zijn karatehoofdband om en maakt zich klaar voor wat karate-actie! Dit spel bestaat uit twee delen.

Deel 1: Ninja-sterren verschijnen snel en bewegen vanaf de linker- of rechterkant van het scherm richting jouw karatekat. Wanneer er een ster verschijnt, druk je snel op de LINKER of RECHTER-knop, afhankelijk van waar de ster vandaan komt. Als een ster je kat raakt, verlies je. Maar als je 5 sterren weet weg te slaan, win je.

Deel 2: Je karatekat moet zijn kracht testen! Er ligt een enkel stuk hout in het midden van het scherm. Aan de rechterkant van het scherm zie je de krachtmeter van je kat. Je moet snel op de LINKER en RECHTER-knop drukken om de krachtmeter hoog genoeg op te bouwen om het hout te splijten. Als je het goed doet, breekt het hout en ga je door naar het volgende voorwerp om te splijten. Als je een voorwerp niet kunt breken, verlies je het spel.

ONDERHOUD EN GARANTIE

Maak het apparaat alleen schoon met een zachte en licht bevochtigde doek. Gebruik geen schoonmaakmiddelen. Stel het apparaat niet bloot aan direct zonlicht of een andere warmtebron. Dompel het apparaat niet onder in water. Haal het product niet uit elkaar en laat die niet vallen. Verdraai of buig het product niet.

OPMERKING: Bewaar deze gebruikershandleiding, ze bevat belangrijke informatie.

Dit product is gedekt door onze garantie van 2 jaar (3 maanden voor buiten Europa). Voor elke vordering onder de garantie of dienst na verkoop, neemt u contact op met uw verdeler en legt u een geldig aankoopbewijs voor. Onze garantie dekt om het even welke materiaal- of fabricagefout, met uitzondering van schade veroorzaakt door het negeren van de gebruikershandleiding of door een onachtzame handeling uitgevoerd op dit apparaat (zoals ontmanteling, blootstelling aan warmte of vocht, etc.). Het is aanbevolen om de verpakking te bewaren voor toekomstige raadpleging.

Om onze diensten te verbeteren, is het mogelijk dat de kleuren en de gegevens van het product, dat op de verpakking is vermeld, wijzigen.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar - kleine onderdelen.

Montage en toezicht door een volwassene is vereist.

Referentie: JLMBCAT

Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China

©Lexibook®

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

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



Voor service na verkoop kunt u contact opnemen via savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Bescherming van het milieu

Afgedankte elektrische apparatuur kan worden gerecycled en mag niet met het gewone huisvuil worden weggegooid. Steun het behoud van onze natuurlijke rijkdommen op een actieve manier en help met het beschermen van het milieu door dit apparaat bij een inzamelpunt in te leveren (indien voorhanden).



DANSK

PAKKENS INDHOLD

Når du pakker produktet ud, skal du sørge for at følgende dele er med:
1 x Spilkonsol / 1 x Instruktionsvejledning

ADVARSEL: Al emballage, såsom tape, plastikark, kablesamlere og mærker, er ikke en del af dette legetøj og bør fjernes af hensyn til børns sikkerhed.

OPLYSNINGER OM BATTERIET

Spilkonsollen bruger 1 X 3V  CR2032-batteri (medfølger).

En voksen skal hjælpe dig med at finde de rigtige batterier, og sætte dem rigtigt i. Produktet må kun bruges med de angivne batterier.

1. Dækslet på batterirummet, der sidder på bagsiden, skal åbnes med en skruetrækker.
2. Sæt 1 x 3V CR2032-batteri i produktet. Sørg for at den positive side vender opad.
3. Luk batterirummet, og spænd skruen.



Batterier, der ikke er egnede til genoplading, må ikke genoplades. Genopladelige batterier skal tages ud af legetøjet, før de lades op. Genopladelige batterier må kun oplades under opsyn af en voksen. Bland ikke batterityper, og sæt ikke brugte batterier sammen med nye. Brug kun batterier af samme eller tilsvarende type, som de anbefalede. Batterierne skal isættes, så polerne vender rigtigt. Døde batterier skal tages ud af legetøjet. De to poler må aldrig kortsluttes. Smid ikke batterierne ind i åben ild. Hvis du ikke skal bruge spillet i længere tid, skal du tage batterierne ud. Batterier må ikke udsættes for ekstrem varme, såsom solskin, ild eller lignende. Batterier må ikke udsættes for ekstrem varme, såsom solskin, ild eller lignende.



Korrekt bortskaffelse af batterierne i dette produkt

(Gælder i lande med separate indsamlingsystemer) Dette symbol betyder, at produktet indeholder et batteri, der er omfattet af EU-direktivet 2013/56/EU, og som betyder at det ikke må bortskaffes sammen med almindeligt husholdningsaffald. Alle batterier skal bortskaffes separat fra kommunalt affald på indsamlingssteder, som regeringen eller lokale myndigheder har udpeget til dette. Når dine gamle batterier bortskaffes rigtigt, undgås potentielle negative konsekvenser for miljøet, samt dyrs og menneskers sundhed. Undersøg, hvor elektriske og elektroniske produkter og batterier skal bortskaffes. Følg de lokale regler, og bortskaf aldrig produktet eller batterierne sammen med almindeligt husholdningsaffald. For yderligere oplysninger om bortskaffelse af dine gamle batterier, bedes du kontakte din kommune eller et affaldsfirma.



ADVARSEL: Fejlfunktion eller tab af hukommelse kan skyldes stærk frekvenspåvirkning eller elektrostatisk udladning. Hvis enheden begynder at virke unormalt, skal du nulstille den eller tag batterierne ud og sæt dem i igen.

ADVARSEL: Dette produkt indeholder et knapcellebatteri. Et knapcellebatteri kan føre til alvorlige kemiske forbrændinger, hvis det sluges.

ADVARSEL: Batterier skal bortskaffes lige så snart de er brugt op. Hold nye og brugte batterier væk fra børn. Hvis du tror, at et batteri er blevet slugt eller placeret i kroppen, skal du straks søge lægehjælp.

Batteriet er farligt og skal holdes væk fra børn, uanset om batteriet er nyt eller brugt.

Hvis batteriet sluges eller placeres i en del af kroppen, kan det føre til alvorlige skader eller være livsfarligt på under 2 timer.

VEJLEDNING TIL KNAPPERNE

 **Knap:** Venstre knap bruges til at flytte katten til venstre i spillet, og til at flytte markøren til ikonet til venstre.

 **Knap:** Funktionsknappen åbner undermenu-skærmen, hvor du kan se tiden, slå lyden til og fra, og nulstille spillet. Hvis du trykker på Enter-knappen på denne skærm, kan du også ændre tiden og dit navn.

Hvis du trykker på funktion en gang til (når du er i hovedmenuen), går du tilbage til nedetidsskærmen på hovedskærmen.

Her er listen over punkterne, du kan vælge i undermenuerne:

UR - Her vises et billede af et ur, hvor du kan indstille tiden. Alle spil- og plejefunktioner er baseret på tiden, som uret står på.

NAVN - Her vises et skilt med et tomt felt, som du kan indtaste dit navn i.

LYD - Her vises et billede af en højttaler. På denne skærm kan du slå lyden til og fra.

NULSTIL - Hver vise et nulstillingsbillede, og ikonerne "J" og "N". Vælg "J" for at nulstille din enhed, hvorefter du går tilbage til den originale adoptionsskærm.

 **Knap:** Enter-knappen virker som en bekræftelsesknop.

Enter-knappen bruges også til at vælge ikonerne til spilfunktionerne foroven og forned på LCD-skærmen. For Example: If the food icon segment is highlighted, pressing the enter button will take you into the feeding sub-menu screen.

For eksempel: Hvis fødevareikonet er fremhævet og du trykker på Enter-knappen, åbnes skærmen med Fodring-undermenuen.

 **Knap:** Højre knap bruges til at flytte din kat til højre i et spil, og til at flytte markøren til højre på hovedskærmen.

SPILOVERSIGT

Du skal passe på din kat, lege med den og forde den, så du holder den sund og glad. Målet med spillet er at lære ansvar og reagere på din katts behov i tide. Dens sundhed og velvære afhænger af de valg, du træffer i løbet af dagen. Hvis du gør et godt stykke arbejde, belønnes du med udviklinger og sjove animationer i nedetiden.

TITELSKÆRM:

Når spillet først startes, står det automatisk på urfunktionen. Her skal du indstille tiden.

Klokkeslættet kl. 09.00 blinker. Brug knapperne VENSTRE og HØJRE til at indstille timerne. Når timerne er indstillet rigtigt, skal du bekræfte dette ved at trykke på ENTER-knappen. Derefter blinker minutterne. Brug igen venstre eller højre knap til at indstille minutterne. Når minutterne er indstillet rigtigt, skal du trykke på ENTER-knappen for at bekræfte tiden.

Når du har indstillet uret, går du videre til navneskærmen. Her kan du indtaste dit navn. På denne skærm blinker bogstavet "A".

Brug knapperne VENSTRE og HØJRE til at gå op og ned i bogstaverne. Bekræft det ønskede bogstav ved at trykke på ENTER.

For enden af alfabetet finder du 0-9 og mellemrumstasten og en „END“ tast, som bruges til at bekræfte dit navn, når du har indtastet det.

Når du har indtastet tiden og navnet, går du videre til hovedskærmen og standard-animationerne til nedetiden starter.

ENERGISPAREFUNKTION:

Hvis du ikke trykker på nogen knapper i 15 minutter, når du spiller, stopper animationen af din kat og 'ZZZ' vises på skærmen. Når du trykker på en knap, vil din kat gå tilbage til sin inaktive animation. Det ser kun ud, som om den sover, når den sover og tager en lur, og når du beder den om at sove. Hvis du beder din kat om at sove efter kl. 21:00, lægger den sig til at sove, skærmen bliver sort og 'ZZZ' vises på skærmen.

IKONERNE FOROVEN OG FORNEDE PÅ SKÆRMEN:

Ikonerne foroven og forned på skærmen bruges til at styre og lege med din kat. Brug på venstre og højre knap for at rykke markøren over dem. Hvis du trykker på Enter, bekræfter du dit valg.

På øverste række finder du følgende:

-  - Når du vælger dette punkt, tager du din kat til foderskærmen, hvor du kan vælge mellem sund mad (fisk) og en godbid (paté).
-  - Dette punkt bruges til at give din kat en lur og lægge den til at sove natten over. Om natten (21:00) bliver du dog nødt til at 'slukke lyset', hvorefter en sort skærm med 'ZZZ' vises natten over, indtil din kat vågner op (7:00 AM) og begynder at animere igen.



- 🎮 - Når du vælger dette punkt, kan du se alle de forskellige spil, du kan spille. Der er 3 spil.
- 🎯 - I dette afsnit kan du se din katts magiske kraft. Hvis din score er over 90, kan du give din kat et JA- eller NEJ-spørgsmål om din fremtid, hvorefter den besvarer dit spørgsmål ved at dreje hovedet fra side til side, hvilket betyder »nej«, eller op og ned, hvilket betyder »ja«.

Derudover vil din kat en gang om dagen se op til stjernerne og på om din fremtid. Hvert stjernemønster danner et symbol, der repræsenterer noget, som din kat ser i din fremtid, såsom kærlighed, stabilitet, held eller lignende.

Nedenfor kan du se, hvad de forskellige konstellationer betyder:

- ☄️ X: Kat-astrofe ligger forud. Dette er din advarsel om, at du kan blive revet af nogle katteklæb.
- 👁️ Ekko: Tid til handling. Andre lytter nøje til dig og venter på dit råd til, hvad de skal gøre. Giv alle tid at bevæge sig fremad med din visdom.
- 🐟 Fisken: Der er forhindringer forude, der vil være meget udfordrende. Som en fisk i et evigt skiftende hav, skal du fortsætte med at svømme. Jeg vil sige, at du skal spise fisken og sætte pris på maden.
- 👤 Hænderne: Du har gjort det godt for dig selv, og andre er begyndt at lægge mærke til det. Det er fristende at hamstre alt, hvad du har fået, men prøv at dele med dem, der ikke har så meget.
- 🌀 Åben cirkel: Måske er det tid til en dejlig lur. Du skal ikke gøre noget lige nu. Tag en pause og prøv igen senere.
- ⚓ Anker: Du har en tendens til altid at lede efter den næste store ting. Tag dig tid og nyd øjeblikket, og vis din taknemmelighed over for dine kære.
- 👹 Uglen: Lån uglens syn og vær på vagt over for dine omgivelser. Der er måske nogen der ville ønske, at du var syg. Pas godt på dig selv. Denne periode med uheld går hurtigt over.
- 👁️ Hjulet: Forbered dig på forandringer i dit held. Hvis tingene ikke har gået din vej for nylig, skal det nok blive bedre i de kommende uger. På den anden side, hvis du føler dig godt tilpas, kan du muligvis løbe ind i et par udfordringer.
- ☀️ Solen: En lur i solen er den bedste måde at lade op på. Med fornyet energi kommer du tættere på dine mål i denne uge. Du vil snart få succes.
- 🌊 Bølger: Du er på en lang rejse, men der er et par store bølger forud. Hold hovedet over vandet, så skal du nok nå din destination.
- 🏠 Buen: Din tålmodighed vil snart betale sig, da alle dine planer falder på plads. Universet følger med, og hvis du ændre noget i verden, skal du starte med dig selv.
- 🐦 Fuglen: Nyhederne flyver ind i dag. Kast dig ud i det, før de slipper væk. Hvis du har ventet på et tegn, er dette dit tegn.
- 👤 Kæden: Du har for nylig fået mere ansvar, end du nogensinde har haft. Dine handlinger starter en hurtig kæde af begivenheder, men resultatet afhænger af, hvordan du håndterer din indflydelse.
- 👤 Ondskabens tegn: Mørket gemmer sig i dig, som gør din verden helt sort. Husk, at du stadig kan se stjernerne i mørket.
- 💖 Hertet: Gode ting ligger forud. Du kan finde en ny kærlighed eller det kan være at dine drømme går i opfyldelse. Alt er muligt.
- ⭐ Stjerne: Det er tid til at kaste sig ud i det, da du har heldet med dig. Tøv ikke, ellers forsvinder heldet. Hvis du skal jage det, skal du vise det din klo. Så skal du nok klare det.
- 🔍 Øjet: Du har kæmpet med noget på det seneste. Det er på tid til at finde en løsning. Tag en lille lur, så skal det hele nok blive mere tydeligt.
- ☁️ Skyen: En storm er på vej. Se, om du holder fast i en vrede, da dette er kilden til dine problemer.
- 🐎 Hesteskoen: Lykke er inden for rækkevidde. Husk, at held og lykke favoriserer dem, der er forberedt. Grav dybt med dine kløer, så vil du se fremgang.
- 🌙 Halvmånen: Ligesom månen er det umuligt at være fuld hele tiden. Uanset om du er i medgang eller modgang, skal du tage et øjeblik til at kikke indad, så du kan beslutte dig for, hvad dit næste skridt skal være.
- 🌺 Blomsten: Blomster blomstrer ikke natten over, og du kan ikke forvente det samme af dig selv. Hold fast i håbet, når vinteren smelter væk, og bekæmp det, der forhindrer dig i at blomstre.

- 🎮 - Dette betyder, at din kat er syg. Animationerne er forskellige, afhængig af hvilken form din kat er i.

På nederste række finder du følgende:

- 🎮 - Når du vælger dette punkt, gør din kat forskellige ting, så den bliver ren.
- ❤️ - Her kan du se alle dine statistikker som sult, sundhed og lykke, samt hvor gammel din kat er og hvad den vejer.

Indeks	Område	Standard	Tærskel (til meddelelser)
SULT	0-100	80	50
DISCIPLIN	0-100	80	50
SUNDHED	0-100	80	40 (syg)
YKKE	0-100	80	50



Scoren er gennemsnittet af indekserne sult, lykke, disciplin og sundhed. Standard er værdien efter første opstart.





- Du kan vælge mellem ordene „Reward“ (Belønning) og „Trick“ ved at trykke på venstre og højre knap. Hvis du trykker på Enter på skærmen „Reward“, giver du din kat en godbid. Hvis du trykker på Enter på skærmen „Trick“, du kan vælge mellem forskellige tricks.

Du kan træne med din kat med følgende fire tricks.

o Fortryllelse - Du får din kat til at lave en trylleformular, som forvandler den til et andet dyr.

o Flyv - Din kat løber og prøver at flyve.

o Spil - Din kat flyver væk på et kosterkaft.

o Transformer - Din kat laver en trylleformular, som fremtryller en uld-bold. Herefter leger din kat med den.



- Denne funktion bruges til at disciplinere din kat, hvis den er fræk.



- Hvis dette vises på hovedskærmen under nedetid, betyder det, at din kat beder om et eller andet.

REGLER FOR HVORDAN DU SKAL PLEJE DIN KAT, NÅR VIGTIGE BEGIVENHEDER SKER PÅ BESTEMTE TIDSPUNKTER I LØBET AF DAGEN

Når du først aktiverer din kat, er dens helbred-score på 80.

Sørg for, at uret er indstillet til realtid. Alle tidspunkterne, der er angivet nedenfor, antager dette.

Hvis "☞" vises på skærmen en gang, betyder det, at din kat vil have noget opmærksomhed.

Om aften omkring kl. 21.00 vil din kat gerne sove.

Om morgenen vil din kat gerne vågne op omkring kl. 07.00.

Kl. 21.00 skal du sørge for at gå til søvnskærmen i hovedmenuen og slukke for lyset, så din kat kan sove hele natten. Jo længere du lader den være vågen eller lader lyset være tændt, når den sover, jo mere falder dens helbred. Dette kan også ødelægge dens søvn/lur resten af dagen. Hvis du gør dette rigtigt, kan det bringe kattens helbred op et eller to point, forudsat at det ikke allerede er på 100 point.

Din kat skal have en lur 3 gange om dagen, omkring kl. 10:45, 14:45 og 18:45. Dette betyder, at du skal slukke for lyset med det samme. Din kat vågner af sig selv om cirka 15 minutter. Katten må ikke sove, hvis den ikke beder om det. Dette får dens helbred til at gå ned.

Fødepoint - Hvis kattens fødeniveau er på 50, kan dette bringes op til 90 ved, at give den 2 portioner. Det er bedst at fodre den lige nok til at få den op i 80'erne - dette giver dens helbred ét point mere. Hvis dens fødeniveau når nul, vil din kat muligvis fortælle dig det. En godbid = 5 fødepoint. For mange godbider som hovedføde er dårligt for din kat, og dette bringer generelt dens helbred ned.

Rengøring - Din kat spytter 3-6 gange om dagen. Når du ser den spytte på skærmen, skal du rengøre den med bad-ikonet. Din kat skal også i bad én gang om dagen. Hvis du ikke gør dette, kan det bringe dens helbred ned. Når du gør dette, kan det bringe kattens helbred op.

Disciplinér din kat — Hvis din kat plager om noget, men det hverken er tid til en lur, til at sove eller til at spise, skal den muligvis disciplineres. Dette får dens helbred til at gå op, men dens lykke går ned. Det anbefales at disciplinere din kat to gange om dagen.

Hold øje med kattens sundhedstegn hver time eller deromkring. Hvis nogen af punkterne kommer under 70, skal du gøre noget ved det. En almindelig rutine, når katten skal bruge et eller andet, er: 1) Leg en leg med den en eller to gange, hvorefter du skal 2) fodre den lige nok til at få dens madniveau op i 80'erne.

Hvis du har efterladt din kat alene i en periode, er den muligvis ked af det, når du kommer tilbage. Dette betyder normalt, at enten a) katten har bedt om et eller andet, som du ikke har set, eller b) dens helbred er tæt på nul. Hvis din kat konstant er ked af det, er det fordi den ikke har det godt. Dette fortsætter, indtil dens helbred forbedres.

Hvis alle dens sundhedsstatistikker falder til 0, dør din kat. Din kat kan dø af dårligt helbred. Du skal starte spillet igen og prøve igen. Men hold øje med dit kat og dens behov.

KATTESPIL: Der er 3 grundlæggende spil, som du kan spille med din kat.

SPIL 1 REJSE TIL MÅNEN: Du skal hjælpe din kat med at nå til månen! For at gøre dette, skal du fange stjernerne, som giver næring til kattens kosterkaft, når den bevæger sig hen over skærmen. Hvis du samler nok stjerner, før tiden løber ud, lander din kat på månen..

Styreknapper i spillet:

Venstre-knap: Rykker kosterkaftet opad.

Højre-knap: Rykker kosterkaftet nedad.

SPIL 2 DRIKMESTER: I dette spil præsenteres du for 5 drikke, som du skal hjælpe din kat med at tilberede. Hvis du gætter på de rigtige ingredienser, vises drikken. Hvis du gætter forkert, eksploderer gryden.

Hvis du klikker på VENSTRE eller HØJRE, når du har valgt MAGIK-ikonet, præsenteres du for en gryde. I dette afsnit kan du blande ingredienser, så du kan lave dine drikke. Disse drikke hjælper dig med din udvikling. Brug VENSTRE-knap til at rulle gennem dine ingredienser på venstre side og HØJRE-knap til at rulle gennem dine ingredienser på højre side. Når du har valgt dine to ingredienser, skal du trykke på ENTER for at lave din drik.

Ingredienser:



Dug



Frø



Sundhedsdrik



Lykkedrik



Månedrik



Ildflue



Kløver



Held-drik



Soldrik

Opskrifter på drikke:

- Lykkedrik: 1 dug + 1 ildflue

- Sundhedsdrik: 1 dug + 1 kløver

- Held-drik: 1 dug + 1 kløver

- Soldrik: 1 Sundhedsdrik + 1 Held-drik

- Månedrik: 1 Sundhedsdrik + 1 Lykkedrik

Styreknapper i spillet:

Venstre-knap: Rul gennem dine ingredienser på venstre side.

Højre-knap: Rul gennem dine ingredienser på højre side.

SPIL 3 KARATE-KAT:

I dette spil har din kat sit karate-pandebånd på. Er du klar til noget karate-action! Dette spil er delt op i to dele.





Del 1: Der flyver ninja-stjerner mod din karate-kat fra venstre og højre side af skærmen. Når du ser en stjerne, skal du hurtigt trykke på VENSTRE- eller HØJRE-knappen afhængigt af hvor stjernen kommer fra. Hvis en stjerne rammer din kat, taber du. Men hvis du slår 5 stjerner væk, vinder du.

Del 2: Din karatekat skal nu se, hvor stærk den er! Der vises et enkelt stykke træ midt på skærmen. Din kats kræfter vises på en måler på højre side af skærmen. Du skal hurtigt trykke på VENSTRE- og HØJRE-knapperne for at opbygge nok kraft nok til at hugge træet over. Hvis du gør det rigtigt, går træet i stykker, og du går videre til næste emne, der skal hugges over. Hvis du ikke kan ødelægge et emne, taber du spillet.

VEDLIGEHODELSE OG GARANTI

Brug kun en blød, let fugtig klud til at rengøre enheden. Brug ikke rengøringsmidler. Udsæt ikke enheden for direkte sollys eller anden varmekilde. Enheden må ikke sænkes ned i vand. Enheden må ikke skilles ad. Tab ikke enheden. Forsøg ikke at vride eller bøje enheden.

BEMÆRK: Behold denne brugsanvisning, da den indeholder vigtige oplysninger.

Dette produkt er dækket af vores 2-års garanti (3 måneder uden for Europa). Alle klager inden for garantien eller eftersalgsservicen bedes du rette til forhandleren og medbringe den originale købskvittering. Vores garanti dækker alle fejl ved produktets materialer og den håndværksmæssige udførelse undtagen forringelser, der skyldes manglende overholdelse af brugervejledningen eller uforsigtighed i forbindelse med håndteringen af legetøjet (såsom adskillelse, udsættelse for varme, fugtighed mv.). Det anbefales at beholde emballagen til yderligere reference.

I et fortsat forsøg på at forbedre vores service vil vi kunne ændre produktets farver og enkeltdele i forhold til det, der fremgår af emballagen.

ADVARSEL! Ikke egnet til børn under 3 år. Kvælningssfare - Indeholder små dele. Produktet skal samles af en voksen, og voksenopsyn er påkrævet.

Reference: JLMBCAT
Designet og udviklet i Europa – Fremstillet i Kina
©Lexibook®



Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

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

For eftersalgsservice bedes du kontakte os på savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Miljøbeskyttelse

bortskaffet, kan genbruges og bør ikke smides i husstandens affaldsspand! Vi beder dig venligst om aktivt at støtte bevarelsen af ressourcer og hjælpe med at beskytte miljøet ved at sende dette legetøj til en genbrugsplads (hvis muligt).



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

Po rozpakowaniu należy się upewnić, że w środku znajdują się:
1 x konsola do gry / 1 x instrukcja obsługi

OSTRZEŻENIE: Dla bezpieczeństwa dziecka wszystkie elementy opakowania takie jak taśma, folie, druty mocujące i torebki należy usunąć - nie są one częścią zabawki.

INFORMACJE O BATERII

Konsola do gry działa na 1 baterię 3 V  typu CR2032 (w zestawie). Poproś osobę dorosłą, aby pomogła Ci znaleźć i założyć właściwe baterie. W produkcie należy używać wyłącznie baterii wskazanego typu.

1. Odkręć śrubokrętem i otwórz schowek na baterie znajdujący się z tyłu urządzenia.
2. Włóż 1 baterię 3 V CR2032, biegunem dodatnim do góry.
3. Zamknij schowek na baterie i dokręć śrubę.



Nie należy ładować baterii jednorazowych. Przed ładowaniem baterie akumulatorowe należy wyjąć z zabawki. Baterie akumulatorowe należy ładować tylko pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy mieszać ze sobą różnych rodzajów baterii, ani baterii nowych i używanych. Należy używać wyłącznie baterii zalecanego typu lub równoważnych. Baterie należy zakładać zgodnie z oznaczeniami biegunów. Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki. Nie wolno zwierać wyprowadzeń zasilania. Nie wrzucać baterii do ognia. Jeżeli zabawka nie będzie przez dłuższy czas używana, należy wyjąć z niej baterie. Baterie należy chronić przed nadmiernym ciepłem, np. promieniami słonecznymi, ogniem itp. Baterie należy chronić przed nadmiernym ciepłem, np. promieniami słonecznymi, ogniem itp.

**Właściwa utylizacja baterii w tym produkcie**

(Dotyczy krajów, w których obowiązują systemy selektywnej zbiórki odpadów) Ten symbol oznacza, że produkt zawiera baterię objętą postanowieniami Dyrektywy Europejskiej 2013/56/UE, której nie można wyrzucać wraz ze zwykłymi odpadami domowymi. Wszystkie baterie należy wyrzucić oddzielnie w odpowiednich punktach zbiórki, wyznaczonych przez władze państwowe lub samorządy terytorialne. Właściwe wyrzucenie starych baterii zapobiega potencjalnemu negatywnemu wpływowi na środowisko i zdrowie ludzi i zwierząt. Prosimy zapoznać się z lokalnym systemem oddzielnej zbiórki produktów elektrycznych i elektronicznych oraz baterii. Należy przestrzegać lokalnych rozporządzeń i nigdy nie wyrzucać produktu i baterii razem ze zwykłymi odpadami gospodarstwa domowego. Aby uzyskać szczegółowe informacje o wyrzucaniu starych baterii, należy skontaktować się z urzędem miasta lub punktem utylizacji odpadów.



OSTRZEŻENIE: Silne zakłócenia elektromagnetyczne lub wyładowania elektrostatyczne mogą powodować niewłaściwe działanie urządzenia lub utratę danych zapisanych w pamięci. W przypadku nieprawidłowego działania należy zresetować urządzenie lub wyjąć z niego baterie i podłączyć je ponownie.

OSTRZEŻENIE: Ten produkt zawiera baterie guzikową. Połknięcie baterii guzikowej może spowodować poważne wewnętrzne oparzenia chemiczne. **OSTRZEŻENIE:** Zużyte baterie należy natychmiast w bezpieczny sposób zutylizować. Nowe i stare baterie należy trzymać z dala od ognia. Jeśli użytkownik przypuszcza, że mogło dojść do połknięcia baterii lub włożenia jej do jakiejś części ciała, należy natychmiast zasięgnąć porady.

Bateria stanowi zagrożenie i należy ją przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci, niezależnie od tego, czy jest nowa, czy używana. W przypadku połknięcia lub umieszczenia w jakiegokolwiek części ciała, bateria może w ciągu 2 godzin lub nawet szybciej spowodować poważne lub śmiertelne obrażenia.

PRZYCISKI – INSTRUKCJA

 **Przycisk:** Przycisk W lewo służy do przesuwania kota w lewo w grze, a także do przenoszenia podświetlenia w SEGMENTIE IKON w lewo.



Przycisk: Przycisk trybu przeniesie Cię do ekranu podmenu, w którym możesz sprawdzić godzinę, włączyć lub wyłączyć dźwięk oraz zresetować grę. Jeśli naciśniesz przycisk Enter na tym ekranie, możesz także zmienić czas i swoje imię. Ponowne naciśnięcie przycisku trybu (gdy jest się w opcjach menu głównego) powoduje powrót do głównego ekranu parametrów konsoli.

Oto lista opcji, spośród których możesz wybierać na ekranach podmenu:

FUNKCJA ZEGARA - Zobaczysz obraz zegara, na którym możesz ustawić godzinę. Wszystkie funkcje rozgrywki i opieki oparte są na zegarze czasu rzeczywistego.

FUNKCJA NAZWY - Zobaczysz oznakę z pustym miejscem, w którym możesz wpisać swoje imię.

DŹWIEK - Zobaczysz obraz głośnika. Na tym ekranie możesz włączyć lub wyłączyć dźwięk.

RESET - Zobaczysz obraz resetowania oraz symbole „Y” („tak”) i „N” („nie”). Wybierz opcję „Y” („tak”), aby zresetować urządzenie i powrócić do początkowego ekranu adaptacyjnego.



Przycisk: Przycisk Enter jest przyciskiem potwierdzenia.

The Enter Button is also used to select any Icon Segment game functions which are located at the top and bottom of the LCD screen. For Example: If the food icon segment is highlighted, pressing the enter button will take you into the feeding sub-menu screen.



Przycisk: Przycisk W prawo służy do przesuwania kota w prawo w grze, a także do przesuwania podświetlenia w prawo na głównym ekranie LCD.

PODSUMOWANIE GRY

Musisz opiekować się swoim kotem, bawić się z nim i karmić go, aby był szczęśliwy i zdrowy. Celem gry jest nauka odpowiedzialności i termi-nowego reagowania na potrzeby kota. Jego zdrowie i poczucie szczęścia zależą od wyborów, jakich dokonujesz w ciągu całego aktywnego dnia. Jeśli wykonasz zadanie dobrze, zostaniesz nagrodzony/-a ewolucjami i zabawnymi animacjami przestoju.

EKRAN TYTUŁOWY:

Po pierwszym uruchomieniu gry zostaniesz automatycznie przeniesiony do trybu zegara. Tutaj musisz ustawić czas.

Na wyświetlaczu będzie migać godzina 9:00 rano. Za pomocą przycisków W LEWO i W PRAWO możesz zmienić godzinę. Po ustawieniu właściwej godziny naciśnij przycisk ENTER, aby potwierdzić swój wybór. Następnie zacznij migać minuty. Ponowne naciśnięcie przycisku W LEWO lub W PRAWO spowoduje rozpoczęcie odliczania minut w górę lub w dół. Po wybraniu właściwej wartości minut naciśnij przycisk ENTER, aby potwierdzić godzinę.

Po wybraniu czasu zostaniesz przeniesiony na ekran z imieniem. Tutaj możesz wpisać swoje imię. Na tym ekranie pojawi się migająca litera „A”.

Naciskanie przycisków W LEWO i W PRAWO spowoduje przesuwanie się liter w górę i w dół. Naciśnięcie ENTER potwierdzi wybraną literę. Na końcu alfabetu znajdują się cyfry od 0 do 9, spacja oraz funkcja „KONIEC”, która pomoże Ci potwierdzić, że skończyłeś/-aś wpisywać swoje imię.

Po wpisaniu godziny i nazwy zostaniesz przeniesiony/-a na ekran główny i rozpoczną się standardowe animacje przestoju.

TRYB OSZCZĘDZANIA ENERGII:

Jeśli podczas gry przez 15 minut nie zostanie naciśnięty żaden przycisk, animacja kota przestanie być wyświetlana, a na ekranie pozostaną widoczne 3 ikony „Z”. Po naciśnięciu dowolnego przycisku kot wróci do swojej animacji bezczynności. Będzie sprzątał wrazenie, że śpi, tylko w godzinach snu i drzemki/gdy polecisz mu spać. Jeśli po godzinie 21:00 każesz kotu spać, przyjmie on pozycję do spania, ekran zrobi się czarny, a na ekranie pojawią się 3 litery „Z”.



IKONY GÓRNEGO I DOLNEGO SEGMENTU EKRANU:

U góry i u dołu ekranu znajdują się segmenty graficzne, które umożliwiają interakcję i zabawę z kotem. Naciskając przyciski W lewo i W prawo przesuwasz nad nimi wskaźnik. Naciśnięcie Enter potwierdzi Twój wybór.

Oto co zobaczysz w górnym rzędzie:

- Po wybraniu tej opcji, Twój kot zostanie przeniesiony na ekran z jedzeniem, gdzie możesz wybierać pomiędzy zdrową żywnością (rybą) a smakołykiem (paszetem).
- Funkcja ta pozwala kotu zdrzemnąć się i przespać całą noc. Jednak w nocy (godz. 21:00) będziesz musiał(a) „wyłączyć światło”, a ekran pozostanie czarny z napisem „ZZZ” aż do momentu, gdy Twój kot się obudzi (godz. 7:00) i znów zacznie się ruszać.
- Po wybraniu tej opcji będziesz mógł/mogła zobaczyć wszystkie gry, w które możesz zagrać. Są 3 gry.
- W tej sekcji możesz doświadczyć magicznej mocy swojego kota. W dowolnym momencie, gdy Twój wynik przekroczy 90, możesz zadać mu pytanie typu TAK lub NIE dotyczące Twojej przyszłości, a on odpowie, kręcąc głową w lewo i prawo, co oznacza „nie” lub kiwając w górę i w dół, co oznacza „tak”. Dodatkowo raz dziennie Twój kot będzie spoglądał w gwiazdy i przepowiadał Ci przyszłość. Każdy z wzorów gwiazd tworzy symbol reprezentujący coś, co Twój kot widzi w Twojej przyszłości, na przykład miłość, stabilność, szczęście itp.

Poniżej przedstawiono znaczenia poszczególnych konstelacji:

- X: Nadchodzi katastrofa. Jest to ostrzeżenie, że możesz zostać podrapany/-a pazurami jakiegoś kota.
- Echo: Czas działa! Miau! Inni słuchają Cię uważnie i czekają na Twoje wskazówki co do tego, jak postąpić. Dzięki swojej mądrości spraw, aby wszyscy posuwali się do przodu.
- Ryba: Napotkasz przeszkody, które doprowadzą Cię do granic Twoich możliwości. Płyn dalej, niczym ryba we wciąż zmieniającym się morzu. A właściwie to powiedziałbym: zjedz rybę i ciesz się smaczną przekąską!
- Dłonie: Dobrze Ci idzie i inni zaczynają to zauważać. Choć kuszące może być zebranie tego wszystkiego, co zgromadziłeś/-aś, postaraj się dzielić się z tymi, którzy mają mniej.
- Otwarte koło: Być może czas na przyjemną drzemkę. Teraz nie jest czas na działanie. Odpocznij i spróbuj ponownie później.
- Kotwica: Masz tendencję do ciągłego poszukiwania czegoś nowego. Znajdź czas, by delektować się chwilą i wyrazić wdzięczność swoim bliskim.
- Sowa: Skorzystaj ze wzroku sowy i uświadom sobie to, co dzieje się w Twoim otoczeniu. Ktoś może życzyć Ci choroby. Zadbaj o siebie w sposób szczególny, a ten okres pecha szybko minie.
- Koło: Przygotuj się na zmianę losu. Jeśli ostatnio sprawy nie układają się po Twojej myśli, nadchodzące tygodnie przyniosą Ci ulgę. Z drugiej strony, jeśli czujesz się komfortowo, możesz napotkać pewne trudności.
- Słońce: Drzemka na słońcu to zdecydowanie najlepszy sposób na to, aby się odświeżyć. Dzięki nowej energii zbliżysz się w tym tygodniu do swoich celów. Sukces wkrótce do Ciebie zawita.
- Fale: Jesteś w długiej podróży, ale nie obędzie się ona bez kilku fal. Trzymaj głowę nad wodą, a dotrzesz do celu.
- Łuk: Twoja cierpliwość zostanie wkrótce nagrodzona, gdy wszystkie Twoje plany zaczną się spełniać. Wszelchświat się przygląda, a jeśli chcesz poruszyć świat, musisz najpierw poruszyć siebie.
- Ptak: Zalewają Cię dziś wiadomości, skorzystaj z nich, zanim przeminą. Albo, jeśli czekałeś/-aś na jakiś znak, to oto on.
- Łańcuch: Ostatnio powierzono Ci więcej obowiązków, niż kiedykolwiek wcześniej. Twoje działania wywołają gwałtowny ciąg zdarzeń, ale o ostatecznym rezultacie zdecyduje to, jak wykorzystasz swój wpływ.
- Ponurość: Ogarnia Cię mrok i zamienia Twój świat w czerń. Pamiętaj, że nawet w ciemności możesz zobaczyć gwiazdy.
- Serce: Nadchodzi coś dobrego. Możesz znaleźć nową miłość lub spełnić swoje marzenia. Wszystko jest możliwe.
- Gwiazda: Czas skorzystać z okazji, bo szczęście się do Ciebie uśmiecha. Nie wahaj się, bo inaczej możesz przeoczyć swoją szansę na sukces. Jeśli polujesz na sukces, pokaż swój pazur, a osiągniesz doskonałość.
- Oko: Ostatnio z czymś się zmagasz, najwyższy czas to rozwiązać. Zdrzemnij się, a wtedy wyraźnie ujrzysz swoją sytuację.
- Chmura: Nadciąga burza. Sprawdź, czy w Twoim parasolu nie kryją się jakieś urazy, gdyż mogą się one stać źródłem kłopotów.
- Podkova: Szczęście jest na wyciągnięcie ręki. Pamiętaj, że szczęście sprzyja przygotowanym. Zajmij się tym i zawalcz o swoją pomyślność.
- Półksiężyc: Podobnie jak w przypadku księżyc, niemożliwe jest, aby przez cały czas mieć pełnię. Niezależnie od tego, czy jesteś w fazie wzrostu, czy ubywania, zajrzyj do swego wnętrza i zdecyduj, co chcesz wprowadzić do kolejnej fazy.
- Kwiat: Kwiaty nie rozkwitają z dnia na dzień i nie możesz też oczekiwać tego samego od siebie. Trzymaj się nadziei, że zima odchodzi, i wyplew to, co nie pozwala Ci rozkwitnąć.

- To znaczy, że Twój kot jest chory. W zależności od tego, w jakiej formie jest Twój kot, animacje będą się od siebie różnić.

Oto co zobaczysz w dolnym rzędzie:

- Gdy wybierzesz tę opcję, Twój kot będzie wykonywał różne czynności higieniczne.
- Tu możesz sprawdzić wszystkie swoje statystyki, takie jak poziom odżywienia, dyscyplinę, zdrowie i szczęście, a także wiek i wagę swojego kota.

Indeks	Zakres	Domyślnie	Próg (monitu)
HUNGER/GLÓD	0-100	80	50
DISCIPLINE/DYSCYPLINA	0-100	80	50
HEALTH/ZDROWIE	0-100	80	40 (choroba)
HAPPINESS/SZCZĘŚCIE	0-100	80	50





Wynik będzie średnią wskaźników głodu, szczęścia, dyscypliny i zdrowia.
Wartość domyślna to wartość przyjęta przy pierwszym uruchomieniu.

- - Naciskając przyciski W lewo i W prawo, możesz wybrać między słowami „Reward” (Nagroda) i „Trick” (Sztuczka). Jeśli naciśniesz Enter na ekranie „Reward”, Twój kot otrzyma smakołyk. Aby wybrać różne sztuczki, naciśnij Enter na ekranie „Trick”.
Oto cztery sztuczki, których możesz nauczyć swojego kota.
 - o Zakłęcie - Zobaczysz, jak Twój kot rzuca zakłęcie i zamienia się w inne zwierzę.
 - o Latanie - Twój kot będzie uciekał i próbował latać.
 - o Zabawa - Twój kot odleci na miotle.
 - o Transformacja - Twój kot rzuci zakłęcie i pojawi się kłębek wełny. Twój kot będzie się nim bawił.
- - Funkcja ta służy do karcenia kota, gdy jest niegrzeczny.
- - Gdy widzisz to na głównym ekranie animacji przestoju, oznacza to, że Twój kot czegoś potrzebuje.

ZASADY OPIEKI NAD KOTEM ORAZ PORY WAŻNYCH WYDARZEŃ W CIĄGU DNIA. W OPARCIU O FUNKCJĘ ZEGARA

Gdy po raz pierwszy aktywujesz kota, jego zdrowie będzie wynosiło 80 punktów.

Upewnij się, że zegar jest ustawiony na czas rzeczywisty. Wszystkie podane poniżej czasy bazują na tym założeniu.

Jeśli na ekranie pojawi się jeden raz ikona , oznacza to, że Twój kot chce zwrócić na siebie uwagę.

Wieczorem, około godziny 21:00, Twój kot będzie chciał położyć się spać.

Rano Twój kot będzie chciał się obudzić około godziny 7:00 rano.

O godzinie 21:00 pamiętaj, aby przejść na ekran Sleep (Sen) w menu głównym i wyłączyć światło, aby Twój kot mógł przespać całą noc.

Im dłużej pozostawisz go czuwającego i im dłużej będzie włączone światło, gdy kot śpi, tym bardziej pogorszy się jego stan zdrowia. Może to również zaburzyć rytm snu i drzemek przez resztę dnia. Jeśli zrobisz to dobrze, możesz zwiększyć poziom jego zdrowia o punkt lub dwa punkty, o ile tylko nie wynosi on już 100.

W ciągu dnia Twój kot będzie potrzebował 3 drzemek: około 10:45, 14:45 i 18:45. Tak jak poprzednio, natychmiast wyłącz światło. Twój kot obudzi się sam po około 15 minutach. Nie każ mu spać, jeśli się tego nie domaga. Jego zdrowie się pogorszy.

Punkty jedzenia - Jeśli poziom jedzenia wynosi 50, to dwie porcje dodadzą mu 90. Najlepiej karmić kota tylko na tyle, aby osiągnąć poziom około 80 - dzięki temu jego zdrowie może się znacznie poprawić. Jeśli poziom jedzenia spadnie do zera, Twój kot może Ci to powiedzieć. Jeden smakołyk = 5 punktów jedzenia. Zbyt duża ilość smakołyków w charakterze głównego pożywienia jest niezdrowa i ogólnie negatywnie wpływa na zdrowie kota.

Sprzątanie - Twój kot będzie wymiotował od 3 do 6 razy dziennie. Gdy zobaczysz, że kot na ekranie wymiotuje, musisz go umyć za pomocą ikony kąpieli. Ponadto, Twój kot będzie potrzebował jednej kąpieli dziennie. Zaniedbanie tego może spowodować pogorszenie jego stanu zdrowia. Może to poprawić jego stan zdrowia.

Dyscyplinuj swojego kota - Jeśli Twój kot naprawdę czegoś potrzebuje, ale nie jest to pora drzemki, snu lub karmienia, być może trzeba go zdyscyplinować. Pomoże to poprawić jego zdrowie, ale obniży jego poziom szczęścia. Dwa razy dziennie dobrze jest kota zdyscyplinować.

Stan jego zdrowia należy sprawdzać mniej więcej co godzinę. Jeśli jakkolwiek wskaźnik spadnie poniżej 70, należy podjąć odpowiednie kroki. Typowa procedura, gdy czegoś potrzeba, wygląda następująco: 1) pobaw się z nim w jakąś zabawę raz lub dwa razy i na koniec, 2) nakarm go tylko tak, aby poziom jego pożywienia sięgnął wartości rzędu 80.

Jeśli na jakiś czas zostawisz kota samego, możesz zauważyć, że zacznie się marszczyć i gdy wrócisz będzie smutny. Zwykle oznacza to, że a) pominąłeś jakąś prośbę lub b) jego stan zdrowia jest bliski zera. Jeśli kot ciągle marszczy się lub ma smutną minę, oznacza to, że nie czuje się dobrze. Dopóki jego stan zdrowia się nie poprawi, będzie się nadal marszczył. Jeśli wszystkie statystyki zdrowia kota spadną do 0, kot umrze. Z powodu złego stanu zdrowia Twój kot może umrzeć. Trzeba wtedy uruchomić grę ponownie i spróbować jeszcze raz, przy czym należy szczególnie uważać zwracać na potrzeby swojego kota.

GRY DLA KOTA: Istnieją 3 podstawowe gry, w które możesz zagrać ze swoim kotem.

GRA 1 PODRÓŻ NA KSIĘŻYC: Twój kot potrzebuje Twojej pomocy, aby dotrzeć na księżyc! Aby tego dokonać, trzeba łapać gwiazdy, które będą paliwem miotły kota, gdy będzie się on poruszał po ekranie. Jeśli zderzysz się z wystarczającą liczbą gwiazd/złapiesz wystarczającą liczbą gwiazd przed upływem czasu, Twój kot z powodzeniem wyładuje na Księżycu.

Sterowanie w grze:

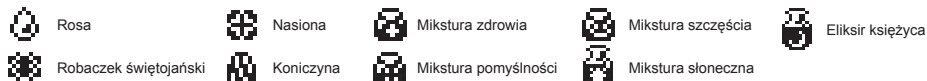
Przycisk W lewo: Przesuń miotłę w górę.

Przycisk W prawo: Przesuń miotłę w dół.

GRA 2 MISTRZ ELUKSIROW: W tej grze otrzymasz 5 mikstury, przy których przygotowaniu Twój kot będzie potrzebował Twojej pomocy. Jeśli odgadniesz prawidłowe składniki, pojawi się mikstura, ale jeśli się pomylisz, kociołek wybuchnie.

Po wybraniu ikony MAGIA i kliknięciu przycisku W LEWO lub W PRAWO pojawi się kociołek. W tej sekcji będziesz mógł mieszać składniki w celu stworzenia mikstur i eliksirów. Mikstury te pomogą Ci na ścieżce Twojej ewolucji. Użyj przycisku W LEWO, aby przewijać składniki po lewej stronie i przycisku W PRAWO, aby przewijać składniki po prawej stronie. Po wybraniu dwóch składników naciśnij ENTER, aby uwarzyć miksturę.

Składniki:



Potion Recipes:

- Happiness Potion: 1 Dew + 1 Firefly
- Health Potion: 1 Dew + 1 Clover
- Luck Potion: 1 Dew + 1 Clover
- Sun Potion: 1 Health Potion + 1 Luck Potion
- Moon Potion: 1 Health Potion + 1 Happiness Potion

Sterowanie w grze:

Przycisk W lewo: Przewijanie składników po lewej stronie.

Przycisk W prawo: Przewijanie składników po prawej stronie.

GRA 3 KARATE KOT:

W tej grze Twój kot zakłada opaskę karate i przygotowuje się do akcji karate! Gra składa się z dwóch części.

Część 1: Gwiazdy ninja zaczną się szybko pojawiać i poruszać z lewej lub prawej strony ekranu, w kierunku Twojego kota-karate. Gdy pojawi się gwiazda, szybko naciśnij przycisk W LEWO lub W PRAWO, w zależności od tego, skąd porusza się gwiazda. Jeśli gwiazda trafi w twojego kota, przegrywasz. Jeśli jednak uda Ci się ominąć 5 gwiazd, wygrywasz.

Część 2: Twój kot-karate będzie tu musiał sprawdzić swoją siłę! W środkowej części ekranu znajduje się pojedynczy kawałek drewna. Po prawej stronie ekranu będzie wyświetlany miernik siły Twojego kota. Należy szybko nacisnąć przyciski W LEWO i W PRAWO, aby na wskaźniku siły ustawić wartość wystarczającą do rąbania drewna. Jeżeli zrobisz to dobrze, drewno złamie się i będziesz mógł/mogła porąbać następny kawałek drewna. Jeśli nie uda Ci się go porąbać, przegrasz grę.

KONSERWACJA I GWARANCJA

Do czyszczenia urządzenia należy używać wyłącznie miękkiej, lekko zwilżonej ściereczki. Nie używać detergentów. Chronić przed bezpośrednim nasłonecznieniem i innymi źródłami ciepła. Nie zanurzać w wodzie. Nie otwierać, nie upuszczać. Nie próbować skręcać ani zginać.

UWAGA: Prosimy zachować niniejszą instrukcję, podane są w niej ważne informacje.

Produkt jest objęty 2-letnią gwarancją (3 miesiące poza Europą). Aby skorzystać z gwarancji lub serwisu obsługi posprzedażowej, prosimy skontaktować się z dystrybutorem i przedstawić ważny dowód zakupu. Nasza gwarancja obejmuje produkcyjne wady materiałowe i wykonawcze, z wyjątkiem zużycia spowodowanego nieprzestrzeganiem zaleceń instrukcji oraz przypadków niedbalstwa lub nierozważnego postępowania (np. demontaż, wystawienie na działanie wysokich temperatur lub wilgoci, itp.). Zaleca się zachować opakowanie na przyszłość. W związku z nieustannym udoskonalaniem naszych usług, kolory i szczegóły produktu mogą się zmienić w stosunku do tych, które pokazano na opakowaniu.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Ryzyko zadławienia - Małe części.
Wymagany montaż i nadzór osoby dorosłej.

Oznaczenie produktu: JLMBCAT

Zaprojektowano i opracowano w Europie - Wyprodukowano w Chinach
@Lexibook®

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

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



W kwestiach dotyczących obsługi posprzedażnej prosimy o kontakt na adres at savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Ochrona środowiska

Zbędne urządzenia elektryczne nadają się do recyklingu i nie należy ich wyrzucać razem ze zwykłymi odpadami domowymi! Prosimy o aktywne wspieranie ochrony zasobów i pomoc w ochronie środowiska – w tym celu prosimy oddać urządzenie do punktu zbiórki (o ile jest dostępny).



Při vybalování se ujistěte, že jsou zahrnuty následující položky:
1 x herní konzole / 1 x návod k použití

VAROVÁNÍ: Všechny obalové materiály, jako jsou páska, plastické listy, dráty a visáčky nejsou součástí této hračky a je zapotřebí je odstranit pro bezpečnost dítěte.

INFORMACE O BATERII

Herní konzole je napájena 1 baterií typu CR2032 3 V --- (je součástí balení).
Požádejte dospělou osobu, aby vám pomohla najít a nainstalovat správné baterie. S tímto výrobkem se musí používat pouze uvedené baterie.

1. Pro otevření prostoru pro baterie na zadní straně přístroje použijte šroubovák.
2. Vložte 1 x 3 V CR2032 baterii, kladnou stranou nahoru.
3. Zavřete zpět příhrádku na baterie a utáhněte šroub.



Nenabíjejte baterie se nesmí nabíjet. Před nabíjením je třeba z hračky vyjmout dobíjecí baterie. Dobíjecí baterie nabíjejte pouze pod dohledem dospělé osoby. Různé typy baterií nebo nové a použité baterie se nesmí míchat. Používejte pouze doporučené baterie stejného nebo ekvivalentního typu. Baterie vkládejte se správnou polaritou. Vybité baterie vyjměte z hračky. Nezkračujte přírodní svorky. Neházejte baterie do ohně. Pokud nebudete hračku používat delší dobu, vyjměte baterie. Baterie nesmí být vystaveny nadměrnému teple jako např. slunečnímu záření, ohni apod. Baterie nesmí být vystaveny nadměrnému teple jako např. slunečnímu záření, ohni apod.



Správná likvidace baterií v tomto výrobku

(Použitelné v zemích se systémem tříděného sběru) Tento symbol znamená, že výrobek obsahuje baterii, na kterou se vztahuje evropská směrnice 2013/56/EU a kterou nelze zlikvidovat s běžným domovním odpadem. Všechny baterie se musí likvidovat odděleně od komunálního odpadu prostřednictvím určených sběrných míst, které jsou určeny vládou nebo místními úřady. Správná likvidace starých baterií přispívá ke snížení jejich negativního vlivu na životní prostředí, na zdraví lidí a zvířat. Informujte se o místním systému sběru tříděného odpadu elektrických a elektronických výrobků a baterií. Postupujte podle místních pravidel a nikdy nevyhazujte výrobek a baterie s běžným komunálním odpadem. Podrobnější informace o likvidaci starých baterií získáte na vašem městském úřadu nebo na servisním místě likvidace odpadu.



VAROVÁNÍ: Porucha nebo ztráta paměti může být způsobena silným frekvenčním rušením nebo elektrostatickým výbojem. Pokud dojde k jakékoli abnormální funkci, resetujte přístroj nebo vyjměte a znovu připojte baterie.

VAROVÁNÍ: Tento výrobek obsahuje knoflíkovou baterii. Knoflíková baterie může při požití způsobit vážné vnitřní chemické popáleniny.

VAROVÁNÍ: Použité baterie okamžitě likvidujte. Uchovávejte nové i použité baterie mimo dosah dětí. Pokud si myslíte, že došlo k spolknutí baterie nebo jejich vniknutí do jakékoli části těla, okamžitě vyhledejte lékařskou pomoc.

Baterie je nebezpečná a je třeba ji uchovávat mimo dosah dětí, ať už je nová nebo použitá.

Baterie může způsobit vážná nebo smrtelná zranění do 2 hodin nebo méně, pokud je spolknuta nebo umístěna do jakékoli části těla.

POPIS TLAČÍTEK

← **Tlačítko:** Levé tlačítko se používá k pohybu vaší kočky doleva ve hře a také k posunutí zvýraznění IKONY SEGMENTU na levou ikonu.



Tlačítko: Tlačítko Mode (Režim) vás přenesne na obrazovku podnabídky, která vám umožní pouze vidět čas, zapnout a vypnout zvuk a resetovat hru. Pokud na této obrazovce stisknete tlačítko Enter (zadat), můžete také změnit čas a své jméno. Stisknutí tlačítka režimu podruhé (při výběru v hlavní nabídce) vás vrátí zpět na hlavní obrazovku s aktivitami při nečinnosti. Zde je seznam možností, které si můžete vybrat na obrazovkách podnabídky:

FUNKCE HODIN - Uvidíte obrázek hodin, kde si můžete nastavit čas. Všechny herní a pečovatelské funkce jsou založeny na reálném čase.

FUNKCE JMÉNA - Uvidíte jmenovku s prázdným místem pro vaše jméno.

ZVUK - Uvidíte obrázek reproduktoru. Na této obrazovce můžete zapnout nebo vypnout zvuk.

RESET - Uvidíte obrázek resetu a symboly „Y“ a „N“. Vyberte „Y“ pro resetování vašeho zařízení a návrat na počáteční obrazovku adopcí.



Button: The enter button is the confirm button.

The Enter Button is also used to select any Icon Segment game functions which are located at the top and bottom of the LCD screen. For Example: If the food icon segment is highlighted, pressing the enter button will take you into the feeding sub-menu screen.



→ **Tlačítko:** Tlačítko Enter je tlačítko pro potvrzení.

Tlačítko Enter se také používá k výběru jakýchkoli funkcí herních ikon segmentů, které se nacházejí nahoře a dole na LCD obrazovce.

Například: Pokud je zvýrazněn segment s ikonou jídla, stisknutím tlačítka Enter přejdete na obrazovku podnabídky krmení.

SHRNUTÍ HRY

Musíte se starat o svou kočku, hrát hru a krmit ji, abyste ji udrželi šťastnou a zdravou. Cílem hry je naučit se odpovědnosti a reagovat na potřeby vaší kočky včas. Její zdraví a vývoj štěstí závisí na volbách, které učiníte během aktivního dne. Pokud odvedete dobrou práci, budete odměněni vývojem a zábavními animacemi během přestávek.

ÚVODNÍ OBRAZOVKA:

Když je hra poprvé aktivována, automaticky se dostanete do funkce hodin. Zde musíte nastavit čas.

Bude blikat čas 9:00 AM. Pomocí tlačítek VLEVO a VPRÁVO můžete změnit hodinu času. Jakmile dosáhnete správné hodiny, stisknutí tlačítka ENTER potvrdí výběr. Následně začnou blikat minuty. Opět, stisknutím tlačítka VLEVO nebo VPRÁVO se minuty začnou počítat nahoru nebo dolů. Jakmile vyberete správnou minutu, stiskněte tlačítko ENTER pro potvrzení času.

Po výběru času budete přeneseni na obrazovku jména. Zde můžete zadat vaše jméno. Na této obrazovce se objeví písmeno „A“ a bude blikat. Stisknutí tlačítka VLEVO a VPRÁVO způsobí, že se písmena budou pohybovat nahoru a dolů. Stisknutí tlačítka ENTER potvrdí písmeno, které chcete.

Na konci abecedy budou čísla 0-9 a možnost mezery a funkce „END“ (KONEC), která pomůže potvrdit, když skončíte s vkládáním vašeho jména.

Po zadání času a jména se zobrazí hlavní obrazovka a spustí se standardní animace při nečinnosti.

REŽIM ÚSPORY ENERGIE:

Pokud při hraní po dobu 15 minut nestisknete žádné tlačítko, kočka se přestane pohybovat a na obrazovce se objeví 3 písmena „Z“. Po stisknutí libovolného tlačítka se kočka vrátí do kilodové animace. Bude to vypadat, jako by spala pouze během hodin spánku a odpočinku / když ji nařídíte, aby spala. Pokud po 21:00 nařídíte své kočce, aby spala, zaujme spací polohu, obrazovka zčerná a na černé obrazovce se objeví 3 „Z“.



IKONY SEGMENTŮ HORNÍ A DOLNÍ OBRAZOVKY:

Na horní a dolní části obrazovky jsou grafiky segmentů, se kterými můžete interagovat a hrát si se svou kočkou. Stisknutím vlevo a vpravo posunete zvýraznění přes ně. Stisknutí Enter pak potvrdí váš výběr.

Toto je to, co uvidíte v horním řádku:

- Když to vyberete, vezmete svou kočku na obrazovku s jídlem, kde si můžete vybrat mezi zdravou potravinou (ryba) a pamlskem (paštika).
- Tato funkce se používá k tomu, aby vaše kočka měla odpolední odpočinek a spala celou noc. Nicméně, v noci (21:00) budete muset „vypnout její světlo“ a černá obrazovka s „ZZZ“ na ní zůstane přes noc, dokud se vaše kočka neprobudí (7:00) a nezačne se znovu pohybovat.
- Když vyberete tuto možnost, budete moci vidět všechny různé hry, které můžete hrát. K dispozici jsou 3 hry.
- V této části můžete zažít magickou moc své kočky. Kdykoli je vaše skóre nad 90, můžete se jí zeptat na otázku YES(ANO) nebo NO (NE ohledně vaší budoucnosti a ona na vaši otázku odpoví tím, že zakrouží hlavou doleva a doprava, což znamená ne, nebo nahoru a dolů, což znamená ano.
Kromě toho se vaše kočka jednou denně podívá na hvězdy a dá vám výklad osudu. Každý vzor hvězd vytváří symbol, který představuje něco, co vaše kočka vidí ve vaší budoucnosti, jako je láska, stabilita, štěstí atd.

Níže jsou uvedeny různé významy souhvězdí::



X: Kočkastrofa je na obzoru. Toto je varování, že vás mohou poškrábat drápy nějaké kočky.



Ozvěna: Je čas mňoukat. Ostatní vás pozorně poslouchají a čekají na vaše pokyny, jak postupovat. Svou moudrostí udržujte všechny v dobrém směru.



Ryba: Před vámi jsou překážky, které vás dostanou na vaši hranici. Jako ryba v neustále se měnícím moři, pokračujte v plavání. Říkám, sněz rybu a buď šťastný za svačinu.



Ruce: Daří se vám a ostatní si toho začínají všímat. Bude lákavé hromadit vše, co jste získali, ale snažte se sdílet s těmi, kteří mají méně.



Otevřený kruh: Mručení, je čas na pěkného šlofika. Teď není čas na akci. Odpočítejte si a zkuste to znovu později.



Kotva: Máte tendenci neustále hledat další velkou věc. Udělejte si čas na to, abyste si užili kočičí náladu, a vyjádřete vděčnost svým blízkým.



Sova: Vypůjčte si sovi zrak a buďte si vědomi svého okolí. Někdo si možná přeje, abyste byli nemocní. Dávejte na sebe extra pozor a toto období smůly rychle přejde.



Kolečko: Připravte se na změnu štěstí. Pokud se vám v poslední době nedařilo, v nadcházejících týdnech najdete úlevu. Na druhou packu, pokud se cítíte v pohodě, můžete čelit některým obtížím.



Slunce: Zdřimnutí na sluníčku je naprosto mňaušasný způsob, jak načerpat sílu. S obnovou energií se tento týden přiblížíte svým cílům. Úspěch na vás brzy zasvítí.



Vlín: Jste na dlouhé cestě, ale ta není bez několika vlín. Držte hlavu nad vodou a dosáhnete svého cíle.



Obloka: Vaše trpělivost bude brzy odměněna, když se všechny vaše plány uskuteční. Vesmír se dívá, a pokud chcete pohnout světem, musíte se nejprve pohnout sami.



Pták: Novinky na vás dnes útočí, skočte na ně, než vám utečou. Nebo pokud jste čekali na znamení, toto je ono.



Řetěz: V poslední době jste dostali více odpovědnosti, než jste kdy měli. Vaše činy spustí rychlý řetězec událostí, ale to, jak naložíte se svým vlivem, určí výsledek.



Smrť: Temnota se usazuje uvnitř vás a mění váš svět na černou. Pamatujte, že ve tmě stále můžete vidět hvězdy.



Srdce: Dobré věci jsou na cestě. Můžete najít novou lásku nebo se vám splní sny. Cokoli je mňau možné.



Hvězda: Je čas skočit po příležitostech, protože vaše štěstí roste. Neváhejte, jinak vám úspěch může uniknout. Pokud ho musíte ulovit, ukažte mu své drápy a dosáhnete dokonalosti.



Okno: V poslední době jste se s něčím potýkali, ale kočkonečně nastal čas to vyřešit. Zalezte si na chvilku do pelišku a uvidíte situaci jasněji.



Obloha: Bouře se blíží. Zkontrolujte si deštník, zda v sobě nemáte nějakou zášť, protože to bude zdrojem problémů.



Podkova: Dobré štěstí je na dosah vašich pacek. Pamatujte, že štěstí přeje připraveným. Zaryjte své drápy a přivlastněte si toto bohatství jako své vlastní.



Půlměsíc: Stejně jako měsíc, není mňau možné být plný po celou dobu. Ať už rostete nebo ubýváte, věnujte mňau moment pohledu dovnitř a rozhodněte se, co chcete přinést do své další fáze.



Květiny: Květiny nerozkvetou přes noc a totéž nemůžete očekávat od sebe. Držte se naděje, jak se zima rozplývá, a ořezejte to, co vám brání v rozkvětu.

- To znamená, že vaše kočka je nemocná. Animace se budou lišit v závislosti na tom, v jaké formě je kočka.

Toto uvidíte v dolním řádku:

- Když to vyberete, vaše kočka udělá různé věci, aby se vycítila.
- Zde si můžete prohlédnout všechny své statistiky, jako je hlad, disciplína, zdraví a štěstí, stejně jako věk a hmotnost vaší kočky.

Rejstřík	Rozsah	Výchozí	Prahová hodnota (pro výzvu)
HLAD	0-100	80	50
DISCIPLINE	0-100	80	50
HEALTH	0-100	80	40 (nemoc)
ŠTĚSTÍ	0-100	80	50





Skóre bude průměrem indexů hladu, štěstí, disciplíny a zdraví.
Východí hodnota je při prvním zapnutí.

- Můžete si vybrat mezi slovy „Reward“ (Odměna) nebo „Trick“ (Trik) stisknutím levého a pravého tlačítka. Pokud stisknete Enter na obrazovce „Reward“, dáte své kočce pamlsk. Stisknutím Enter na obrazovce „Trick“ si můžete vybrat různé triky.
Toto jsou čtyři triky, které můžete trénovat se svou kočkou.
o Kouzlo - Uvidíte, jak vaše kočka udělá kouzlo a promění se v jiné zvíře.
o Letání - Vaše kočka poběží a pokusí se létat.
o Hra - Vaše kočka odleť na koštěti.
o Transformace - Vaše kočka udělá kouzlo a objeví se klubko vlny. Vaše kočka si s ním bude hrát.
- Tato funkce slouží k potěštění kočky, když zlobí.
- Když se toto zobrazí na hlavní obrazovce animace v nečinnosti, znamená to, že vaše kočka něco potřebuje.

PRÁVIDLA PRO PÉČI O VAŠI KOČKU A KDY SE KLÍČOVÉ UDÁLOSTI DĚJÍ BĚHEM DNE NA ZÁKLADĚ HODINOVÉ FUNKCE

Když poprvé aktivujete svou kočku, její zdraví bude mít skóre 80.
Ujistěte se, že hodiny jsou nastaveny na skutečný čas. Všechny časy uvedené níže předpokládají toto.
Pokud se na obrazovce objeví „Z“ znamená to, že vaší kočka chce pozornost.
Večer kolem 21:00 bude vaše kočka chtít jít spát.
Ráno se vaše kočka bude chtít probudit kolem 7:00.
Ve 21:00 nezapomeňte přejít na obrazovku Spánek v hlavní nabídce a vypnout světlo, aby vaše kočka mohla spát celou noc. Čím déle ji necháte vzhůru nebo rozsvíceno, když spí, tím více se její zdraví zhoršuje. To může také narušit časy spánku/odpočinku po zbytek dne. Pokud to uděláte správně, může se její zdraví zvýšit o jeden nebo dva body za předpokladu, že už není na 100 bodech.

Během dne si kočka musí třikrát zdřímnout, a to kolem 10:45, 14:45 a 18:45. Opět ihned zhasněte její světlo. Vaše kočka se sama probudí asi za 15 minut. Nenutte ji spát, pokud si o to neřekla. Její zdraví se sníží..

Body jídla - Pokud je její úroveň jídla na 50, pak 2 porce ji zvýší na 90. Nejlepší je krmít ji jen tolik, aby se dostala do 80 - její zdraví se tím může zvýšit o bod. Pokud se úroveň jídla dostane na nulu, vaší kočka vám to může říct. Jedna pochoutka = 5 bodů jídla. Příliš mnoho pochoutek jako hlavní jídlo je pro ni špatné a obecně ji to zhorší zdraví.

Úklid - Vaše kočka plive 3 až 6krát denně. Když uvidíte plivanec na obrazovce, musíte to vyčistit ikonou koupele. Také vaše kočka bude potřebovat jednu koupel denně. Pokud to neuděláte, může se její zdraví zhoršit. Provádění koupele může zlepšit její zdravotní stav.

Vychovávání kočky – Pokud vaše kočka něco opravdu potřebuje, ale není čas na odpočinek, spání nebo krmení, možná je třeba ji vychovávat. To pomůže jejímu zdraví vzrůst, ale její štěstí klesne. Je dobré vychovávat svou kočku pouze dvakrát denně.

Každou hodinu kontrolujte její zdravotní stav. Pokud je pod 70, pak přijměte vhodná opatření. Obvyklá rutina, když je něco potřeba, je: 1) jednou nebo dvakrát si s ní zahrajte hru a nakonec 2) ji nakrmte tak, aby její hladina jídla dosáhla 80 %.

Pokud jste nechali kočku na chvíli samotnou, můžete zjistit, že se mračí/je smutná, když se vrátíte. To obvykle znamená, že a) jste zmeškali žádost nebo b) její zdraví je blízko nuly. Pokud se neustále mračí/je smutná, pak je to proto, že se vaše kočka necítí dobře - dokud se její zdraví nezlepší, bude se stále mračit.
Pokud všechny její zdravotní statistiky klesnou na 0, pak vaše kočka zemře. Vaše kočka může zemřít na špatné zdraví. Měli byste restartovat hru a zkusit to znovu; přičemž věnujte pozornost potřebám své kočky.

KOČÍČÍ HRY: Existují 3 základní hry, které si můžete zahrát se svou kočkou.

HRA 1 CESTA NA MĚSÍC: Vaše kočka potřebuje vaši pomoc, aby se dostala na Měsíc! Abyste toho dosáhli, musíte chytat hvězdičky, které budou při pohybu po obrazovce pohánět kočíčí koště. Pokud se před vypršením času stíhnete s dostatečným počtem hvězd, vaše kočka úspěšně přistane na Měsíci.

Ovládání hry:

Tlačítko vlevo: Pohne koštětem nahoru.

Tlačítko vpravo: Pohne koštětem dolů.

HRA 2 MISTR LEKTVARŮ: V této hře na vás čekají 5 lektvary, k jejichž výrobě potřebuje vaše kočka vaši pomoc. Pokud uhodnete správné ingredience, objeví se lektvar, a pokud se spletete, kotlík vybuchne.

Pokud po výběru ikony MAGIC kliknete VLEVO nebo VPRAVO, zobrazí se kotlík. V této části budete moci míchat ingredience pro výrobu lektvarů. Tyto lektvary vám pomohou na vaší cestě vývoje. Tlačítkem VLEVO můžete procházet složky na levé straně a tlačítkem VPRAVO můžete procházet složky na pravé straně. Po výběru dvou ingrediencí stisknete klávesu ENTER, čímž lektvar uvaříte.

Složení:

	Rosa		Semínka		Lektvar zdraví		Lektvar radosti		Lektvar měsíce
	Světluška		Jetel		Lektvar štěstí		Lektvar slunce		

Recepty na lektvary:

- Lektvar radosti: 1 rosa + 1 světluška
- Lektvar zdraví: 1 rosa + 1 jetel
- Lektvar štěstí: 1 rosa + 1 jetel
- Lektvar slunce: 1 Lektvar zdraví + 1 Lektvar štěstí
- Lektvar měsíce: 1 Lektvar zdraví + 1 Lektvar radosti

Ovládání hry:

Tlačítko vlevo: Procházíte své ingredience na levé straně.

Tlačítko vpravo: Procházíte své ingredience na pravé straně.



HRA 3 KARATE KOČKA:

V této hře si vaše kočka nasadí karate čelenku a připraví se na karate akci! Tato hra má dvě části.

1. Část: Rychle se objeví nindža hvězdy, které se přesunou z levé nebo pravé strany obrazovky na vaši karate kočku. Když se hvězda objeví, rychle stiskněte tlačítko VLEVO nebo VPRAVO v závislosti na tom, odkud hvězda přichází. Pokud hvězda zasáhne vaši kočku, prohrávejte. Pokud však odrazíte 5 hvězd, vyhráváte.
2. Část: Vaše karate kočka bude muset otestovat svou sílu! Jednoduchý kus dřeva leží ve středu obrazovky. Na úplně pravé straně obrazovky bude měřič síly vaší kočky. Musíte rychle mačkat tlačítka VLEVO a VPRAVO, abyste zvýšili ukazatel výkonu natolik, abyste mohli sekat dřevo. Pokud to uděláte správně, dřevo se rozbije a přejdete k dalšímu předmětu k rozseknutí. Pokud se vám nepodaří předmět rozbít, prohráváte hru.

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

K čištění použijte pouze měkký, mírně navlhčený hadřík. Nepoužívejte čisticí prostředky. Zařízení nevystavujte působení přímého slunečního záření nebo jakémukoli zdroji tepla. Zařízení neponořujte do vody. Zařízení nikdy nerozebírejte a vyvarujte se jeho upuštění na zem. Nepokoušejte se zařízení ohýbat nebo s ním kroutit.

POZNÁMKA: Odložte si tento návod, protože obsahuje důležité informace.

Na tento výrobek se vztahuje naše dvouletá záruka (mimo Evropu 3 měsíce). Pro jakýkoli nárok vyplývající ze záruky nebo pozáručního servisu vyhledejte vašeho distributora a předložte důkaz o koupi. Naše záruka pokrývá jakékoli vady na materiálu nebo výrobě, vyjma jakéhokoli poškození vyplývajícího z nedodržení návodu k obsluze nebo jakékoli neopatrné činnosti s tímto výrobkem (jako je rozebrání, vystavení horku a vlhku atp.). Doporučujeme uchování obalu pro jakoukoli příští referenci.

V zájmu zlepšování našich služeb jsme mohli provést změny barev a detailů na výrobku ve srovnání s obrázkem na obalu.

VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí udušení - malé části.

Vyžaduje se montáž a dohled dospělé osoby.

Reference: JLMBCAT

Navrženo a vyvinuto v Evropě - Vyrobeno v Číně.

©Lexibook®

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

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



V případě zájmu o poprodejní servis nás kontaktujte na adrese savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

Ochrana životního prostředí

Nežádoucí elektrické spotřebiče mohou být recyklovány a nesmí se likvidovat společně s běžným domácím odpadem! Aktivně podporujte ochranu zdrojů a pomozte chránit životní prostředí vrácením tohoto spotřebiče do sběrného centra (je-li k dispozici).



A CSOMAGOLÁS TARTALMA

Kicsomagoláskor győződj meg róla, hogy a csomag tartalmazza az alábbiakat:
1 x játékkonzol / 1 x használati útmutató

FIGYELMEZTETÉS: A csomagolóanyagok, pl. a szalag, a műanyaglapok, a kötőhuzalok és egyéb címkék nem képezik a játék részét, a gyermeke biztonsága érdekében távolítsa el ezeket.

AKKUMULÁTORRAL KAPCSOLATOS INFORMÁCIÓK

A játékkonzol 1 x 3 V --- CR2032 típusú elemmel működik (tartozék).

Kérj meg egy felnőttet, hogy segítsen megtalálni és behelyezni a megfelelő elemeket. Csak a megadott elemeket szabad használni ezzel a termékkel.

1. Csavarhúzó segítségével nyissa fel az egység hátulján elhelyezkedő elemtartó rekeszt.
2. Helyezzen be 1 db 3 V CR2032 elemet, a pozitív pólusával felfelé.
3. Zárja vissza az elemtartó rekesz fedelét, majd húzza be a csavart.



Ne töltse fel az újra nem tölthető elemeket. Az újratölthető elemeket feltöltés előtt ki kell venni a játékból. Az A töltés előtt az újratölthető elemeket el kell távolítani a játékból. Ne keverjen össze különböző típusú, vagy új és használt elemeket. Csak az ajánlott vagy azzal megegyező típusú elemeket használja. Az elemeket a polaritásnak megfelelően kell behelyezni. A lemerült elemeket távolítsa el a játékból. Ne zárja rövidre a tápegység kivezetéseit. Ne dobja tűzbe az elemeket. Ha hosszabb ideig nem használja a játékot, vedd ki az elemeket. Az elemeket nem szabad kitenni tűztől melegnek, pl. napfénynek, tűznek vagy hasonlóknak. Az elemeket nem szabad kitenni tűztől melegnek, pl. napfénynek, tűznek vagy hasonlóknak.



A termék elemeinek helyes ártalmatlanítása

(Szelektív gyűjtési rendszerekkel rendelkező országokban érvényes) Ez a szimbólum azt jelzi, hogy a termék olyan akkumulátorral működik, amelyre a 2013/56/EU európai irányelv vonatkozik, és amelyet tilos a háztartási hulladékkal együtt kezelni. Minden elemet a helyhatósági hulladékkezeléstől elkülönítve kell ártalmatlanítani, a kormány vagy a helyi hatóságok által kijelölt gyűjtő létesítményeken keresztül. Az elhasznált elemek megfelelő hulladékkezelése révén Ön segít megőrizni a környezetet és az emberi egészségre ártalmas, negatív következményeket. Tájékozódjon az elektromos és elektronikus termékek és az elemek helyi szelektív gyűjtési rendszeréről. Tartsa be a helyi előírásokat, és soha ne dobja ki a terméket és az elemeket normál háztartási hulladékkal együtt. Részletekért forduljon a városi hivatalhoz vagy a hulladékkezelési központhoz.

FIGYELMEZTETÉS: Az erős frekvencia interferencia vagy az elektrosztatikus kisülés hibás működést vagy memóriavesztést okozhat. Ha bármilyen rendellenes funkció lépne fel, állítsa vissza a készüléket, vagy vegye ki és tegye vissza az elemeket.

FIGYELMEZTETÉS: Ez a termék egy gombelemet tartalmaz. A gombelem lenyelés esetén súlyos belső kémiai égési sérüléseket okozhat.

FIGYELMEZTETÉS: Az elhasznált elemeket azonnal dobja ki. Az új és a használt elemeket tartsa gyermekektől elzárva. Ha úgy gondolja, hogy lenyelték egy elemet, vagy az bármely testrészbe bekerült, azonnal forduljon orvoshoz.



Az akkumulátor veszélyes, ezért gyermekektől elzárva tartandó, függetlenül attól, hogy új vagy használt.

Az akkumulátor 2 órán belül súlyos vagy halálos sérüléseket okozhat, ha lenyelik vagy a test bármely más részébe helyezik.

A BILLENTYŰK ISMERTETÉSE

Gomb: A bal gombbal balra mozgatható a macskát a játékban, valamint a kiemelt SZEGMENS IKONT a bal ikonra helyezheted.

Gomb: A Mód gombbal az almenü képernyőjére jutsz, ahol csak az időt láthatod, be- és kikapcsolhatod a hangot, valamint újraindíthatod a játékot. Ha ezen a képernyőn megnyomod az Enter gombot, akkor az időt és a nevet is módosíthatod. mód gomb másodikori megnyomásával (miközben a főmenü opcióiban maradv) visszatérhetsz a főképernyő tétlen állapotához.

Íme a választható opciók listája az almenü képernyőin:

ÓRA FUNKCIÓ - NÉV FUNKCIÓ – Látni fogsz egy jelvényt, amelyen az üres helyre beírható a választott nevet.

NÉV FUNKCIÓ – Látni fogsz egy jelvényt, amelyen az üres helyre beírható a választott nevet.

HANG – Itt egy hangszóró képét láthatod. Ezen a képernyőn be- vagy kikapcsolhatod a hangot.

VISSZAÁLLÍTÁS – Egy visszaállítási képet, valamint egy „Y” és „N” szimbólumot fogsz látni. Válaszd az „Y” lehetőséget az eszköz alaphelyzetbe állításához és a kezdeti beállítási képernyőhöz való visszatéréshez.

Gomb: Az Enter gomb a megerősítő gomb.

Az Enter gombbal kiválaszthatod az LCD képernyő tetején és alján található ikonok által jelölt szegmens játékfunkcióit is.

Például: Ha az étel ikon szegmenséi van jelölve, az enter gomb megnyomásával az étetés almenü képernyőjére jutsz.

Gomb: A jobb gombbal a macskát jobbra mozgathatod a játékban, valamint a fő LCD-képernyő kiemelt elemét is jobbra mozgathatod.

JÁTÉK ÖSSZEFOGLALÓ

Gondoskodnod kell a macskádrol, játszanod kell vele és etetned kell, hogy boldog és egészséges maradjon. A játék célja, hogy megtanulj felelősséget vállalni és időben reagálni a macskád igényeire. Egészsége és boldogsága a nap folyamán mozdított döntéseidől függ. Ha jó munkát végezel, fejlődhetsz, és pihenésként szórakoztató animációkat kapsz jutalmul.

CÍMKÉPERNYŐ:

A játék első aktiválásakor automatikusan az óra funkcióbba kerülsz. Itt kell beállítani az időt.

Az idő villogni fog: 9:00 AM. A BAL és JOBB gombok segítségével állíthatod be az órát. Amikor elérte a pontos időt, az ENTER gomb megnyomásával megerősítheted a beállítást. Ezután a percek kezdenek villogni. A BAL vagy JOBB gomb megnyomásával a percek ugyanúgy felfelé vagy lefelé változnak. A pontos perc kiválasztása után nyomd meg az ENTER gombot a megerősítéshez.

Az időpont kiválasztása után a név kiválasztási képernyőjére jutsz. Itt megadhatod a neved. Ezen a képernyőn egy villogó „A” betű jelenik meg.

A BAL és JOBB gombok megnyomásával a betűk fel és le mozgathatóak. Az ENTER megnyomásával megerősítheted a betű kiválasztását. Az abcéc végén számok vannak 0-tól 9-ig, illetve szókód opció és egy „END” funkció található, amely segít megerősíteni, hogy befejeztél a neved beírását.

Mután megadtad az időt és a nevet, a főképernyőre kerülsz, és elindulnak a szokásos, pihenőidőre szóló animációk.

ENERGIATAKARÉKOS ÜZEMMÓD:

Játék közben, ha 15 percig nem nyomsz meg egyetlen gombot sem, a macskád leállítja az animációt, és 3 „Z” lesz csak látható a képernyőn. Bármelyik gomb megnyomása után a macska visszatér a tétlen animációhoz. Csak alvás- és szundikálási időben fog látszani, hogy alszik, vagy amikor alvásra utasítod. Ha este 9 óra után arra utasítod a macskádat, hogy aludjon, akkor alvó pózba helyezkedik, a képernyő elsőtétől, és 3 „Z” betű jelenik meg a fekete képernyőn.

FELSŐ ÉS ALSÓ KÉPERNYŐSZEGMENS IKONOK:

A képernyő tetején és alján szegmens grafikák láthatóak, amelyek segítségével kommunikálhatsz és játszatsz a macskáddal. A balra és jobbra mutató nyílak megnyomásával mozgathatod a lemeztől felettük. Az Enter gomb megnyomásával ezután megerősítheted a kiválasztást.



Ezt fogod látni a felső sorban:

- Amikor ezt kiválasztod, a macskád az étel képernyőre kerül, ahol választhatsz az egészséges étel (hal) és a jutalomfalat (pástétom) közül.
- Ez a funkció arra szolgál, hogy a macska szundikáljon, illetve átáludja az éjszakát. Éjszaka (este 9:00-kor) azonban le kell kapcsolni a lámpát, és egy fekete képernyő marad rajta egy „ZZZ” felirattal egész éjszakára, amíg a macskád fel nem ébred (reggel 7:00-kor) és újra el nem kezdődik az animáció.
- Ha ezt a lehetőséget választod, láthatod az összes különböző játékot, amivel játszhatasz. 3 játék érhető el.
- Ebben a részben megismerheted macskád varázsserejét. Amikor az pontszámod 90 felett van, bármikor feltehetsz neki egy IGEN/ NEM kérdést a jövőddel kapcsolatban, és a fejt jobbra-balra rázva válaszol, ami nemet jelez, vagy bólogat, ami igent jelez. Ezenkívül naponta egyszer a macskád felé az csillagokra, és jósl neked. A csillagok mindegyike egy szimbólumot alkot, amely valamit képvisel, amit a macskád a jövőben lát, például szerelmet, stabilitást, szerencsét stb.

Az alábbiakban a különböző csillagképek jelentéseit találod:

- Az X: Macs-katasztrófa áll előttünk. Ez egy jel, amely arra figyelmeztet, hogy egyes macskák megkarmolhatnak.
- Visszhang: A cselekvés ideje miáuoost van. Mások figyelmesen hallgatnak rád, és várják az útmutatásodat, hogyan tovább. Bölcsességeddel segíts mindenkit előre haladni.
- A hal: Olyan akadályok várnak rád, amelyek miatt fessegetned kell a határaidat. Mint hal a folyton változó tengerben, ússz tovább. Azt mondom, egyél halat, és örülj a nasinak.
- A kezek: Jól csinálod, és ezt mások is kezdik észrevenni. Csábító lehet felhalmozni mindazt, amit megszerezteél, de próbáld megosztani amid van azokkal, akiknek kevesebb jutott.
- Nyitott kör: Dorombolás – talán itt az ideje egy kis szunyókálásnak. Most még nincs itt a cselekvés ideje. Pihenj, és próbáld később újra.
- Horgony: Hajlamos vagy mindig a következő nagy dobást keresni. Szánj egy kis időt arra, hogy élvezd a pillanatot, és fejezd ki háládat szeretteidnek.
- A bagoly: Használd a bagoly éles látását, és figyelj a környezetedre. Lehet, hogy valaki azt kívánja, bárcsak beteg lennél. Vigyázz magadra nagyon, és a balszerencsés időszak gyorsan véget ér.
- Kerék: Készülj fel a szerencse változására. Ha az utóbbi időben nem úgy alakultak a dolgok, ahogy szeretnéd, a következő hetekben megkönnyebbülésre számíthatsz. Másrészt, ha nyugodtnak érzed magad, előfordulhatnak nehézségek.
- A Nap: Egy kellemes szunyókálás a napsütésben kétségtelenül a legjobb módja a felfrissülésnek. Megújult energiával ezen a héten közelebb kerülhetsz céljaidhoz. A siker hamarosan rád ragyog.
- Hullámok: Hosszu úton jársz, és ez nem teljesíthető néhány hullám nélkül. Tartsd a fejed a víz felett, és eléred a célot.
- Az Ív: A türelmed hamarosan megjutalmazódik, amint minden terved a helyére kerül. Az univerzum figyel, és ha meg akarod mozdítani a világot, először neked kell megmozdulnod.
- A Madár: A hírek ma szinte rád zúdulnak, cselekedj gyorsan, mielőtt elsodornak. Ha pedig egy jelle váltál, akkor ez az.
- Lánc: Az utóbbi időben több felelősséget hárul rád, mint valaha. A tetteid gyors eseményláncolatot indítanak el, de az, hogyan kezeled a befolyásodat, meghatározza az eredményt.
- Komorság: A komorság rád telepszik, és elsőtétíti a világot. Ne feledd, hogy a sötétben láthatod a csillagokat.
- Szív: Jó dolgok jönnek. Rád találhat egy új szerelem, vagy valóra válhatnak az álmaid. Bármilyen megdörmölbítható.
- Csillag: Itt az ideje megragadni a lehetőségeket, mivel a szerencséd egyre csak nő. Ne habozz, különben a sikered elillanhat. Ha vadásznod kell rá, villantsd ki a karmaidat, és kiválóan fogsz teljesíteni.
- A Szem: Az utóbbi időben sokat küdsz valamivel, de itt az ideje, hogy megoldást találj rá. Kuckózz be egy kis szunyókálásra, és tisztán láthatod majd a helyzetet.
- Félhó: Vihar közeledik. Ellenőrizd az esernyődet, hogy nem táplálsz-e haragot vagy neheztelést, mert ez baj forrása lehet.
- Patkó: A szerencse mancsnyújtásnyira van. Ne feledd, hogy a szerencse annak kedvez, aki felkészül rá. Mélyeszd bele a karmaidat, és tedd magadévá a gyarapodást.
- Félholdak: Csakúgy, mint a Hold esetében, lehetetlen, hogy mindig minden teljesen kerek legyen. Akár növekszik, akár fogy, nézz magadba egy pillanatra, és dönts el, mit szeretnél elérni a következő időszakban.
- Virág: A virágok nem egyik napról a másikra nyílnak ki, és nem várhatod el magadtól sem ezt. Ne engedd el a reményt, mert véget ér a tél, és metszd meg azokat az ágakat, amelyek megakadályoznak a virágzásban.

- Ez azt jelenti, hogy a macskád beteg. Az animációk attól függően változnak, hogy milyen állapotban van a macska.

Ezt fogod látni az alsó sorban:

- Ha ezt választod, a macskád különböző dolgokat tesz a tisztálkodás érdekében.
- Itt áttekintheted az összes statisztikádat, például az éhséget, a fegyelmezettséget, az egészséget és a boldogságot, valamint a macskád korát és súlyát.

Index	Tartomány	Alapértelmezett	Küszöbérték (az utasításhoz)
ÉHSÉG	0-100	80	50
FEGYELEM	0-100	80	50
EGÉSZSÉG	0-100	80	40 (beteg)
BOLDOGSÁG	0-100	80	50





Míg a Pontszám az Éhség, Boldogság, Fegyelem és Egészség mutatók átlaga lesz. Az alapértelmezett érték az első bekapcsoláskor érvényes.

- - A bal és jobb gomb megnyomásával választhatsz a „Reward” (Jutalom) vagy a „Trick” (Trükk) szavak közül. Ha megnyomod az Enter billentyűt a „Reward” képernyőn, azzal adsz egy jutalomfalatot a macskádnak. Nyomod meg az Enter billentyűt a „Trick” képernyőn, és válassz a különböző trükkök közül.
Ezt a négy trükköt gyakorolhatod a macskáddal.
 - o Varázslat - Láthatod, ahogy a macskád varázslat segítségével másik állattá változik.
 - o Repülés - A macskád elszalad és megpróbál repülni.
 - o Játék - A macskád elrepül egy seprűnyélen.
 - o Átváltoztatás - A macskád varázsol, és megjelenik egy gyapjúgombolyag. A macskád ezzel játszhat.

- - Ezzel a fegyelmehzethet a macskádat, ha rosszalkodik.

- - Amikor ezt látod a fő télen animációs képernyőn, az azt jelenti, hogy a macskádnak szüksége van valamire.

A MACSKA GONDOSKODÁSÁNAK SZABÁLYAI ÉS A NAP FONTOS ESEMÉNYEI AZ ÓRA FUNKCIÓ ALAPJÁN

Amikor először aktiválod a macskádat, az életereje 80-as pontszámon lesz.

Győződjön meg róla, hogy az óra valós időre van állítva. Az alább megadott időpontok ezt feltételezik.

Ha a felirat egyszer jelenik meg a képernyőn, az azt jelenti, hogy a macskád figyelemre vágik.

Este 9 óra körül a macskád aludni akar majd.

Réggel a macskád körülbelül 7:00 órakor akar majd felkelni.

Este 9:00-kor mindenképpen menj a főmenü Alvás képernyőjére, és kapcsold le a villanyt, hogy a macskád egész éjjel aludhasson. Ha enged-ed, hogy sokáig ébren legyen, vagy éve hagyod a villanyt alvás közben, akkor romlani fog az egészsége. Ez a nap hátralévő részében a alvási/szundikálási időket is felboríthatja. Ha jól csinálod, egy-két ponttal megnövelheted az életerejét, feltéve, hogy még nem érte el a 100-as pontszámot.

Napközben a macskádnak háromszor kell szundikálnia, körülbelül délelőtt 10:45-kor, délután 2:45-kor és délután 6:45-kor. Ismét kapcsold le a villanyt az adott időben. A macskád körülbelül 15 perc múlva magától felébred. Ne altasd el, ha nem kérte. Az egészségi állapota romlani fog.

Ételpontok - Ha az élelemszintje 50, akkor 2 adaggal 90-re nő. A legjobban, ha csak annyit eteted, hogy elérje a 80-as szintet – ettől egy ponttal javulhat az egészségi állapota. Ha az ételszintje nullára csökken, a macskád jelezheti ezt neked. Egy jutalomfalat = 5 ételpont. Ha túl sok jutalomfalatot adsz főtélként, az árthat neki, és általában rontja az egészségét.

Takarítás - A macskád naponta 3–6 alkalommal fog felköhögni valamit. Amikor látod a képernyő, hogy köpköd, meg kell tisztítanod a fürdés ikonnal. Ezenkívül a macskádnak naponta egyszer fürödni kell. Ha nem gondoskodsz erről, az ronthatja az egészségét. A fürdéssel javíthatod az egészségét.

Fegyelmézd a macskádat - Ha a macskádnak valóban szüksége van valamire, de még nem jött el a szundikálás, lefekvés vagy etetés ideje, akkor fegyelmézésre lehet szüksége. Ez segít majd az egészségének javulásában, de a boldogsága csökkenni fog. Naponta legfeljebb csak kétszer érdemes fegyelmézni a macskát.

Óránként ellenőrizd az egészségügyi állapotát. Ha bármelyik pontszám 70 alá esik, akkor tedd meg a megfelelő lépéseket. Szokásos rutin, ha valamire szükség van: 1) játszd vele egy játékot egyszer vagy kétszer, és végül 2) etesd meg éppen annyi eleddel, hogy a táplálékszintje elérje a 80-as pontszámot.

Ha egy ideig egyedül hagyta a macskádat, előfordulhat, hogy a homlokát ráncolva/szomorúan fog várni, amikor visszatérsz. Ez általában azt jelenti, hogy a) kihagytál egy kérést, vagy b) az egészségi állapota a nullás szinthez közelít. Ha folyamatosan ráncolja a homlokát/szomorú a tekintete, az azért lehet, mert nem érzi jól magát – amíg nem javul az egészségi állapota, addig fog grimaszolni. Ha az összes egészségügyi statisztikai értéke 0-ra csökken, akkor a macskád meghal. A macskád meghalhat a rossz egészségi állapota miatt. Indítsd újra a játékot, és próbáld meg újra, ügyelve arra, hogy odafigyelj a macskád igényeire.

MACSKAJÁTÉKOK: 3 alapvető játék van, amit a macskáddal játszatsz.

1. JÁTÉK: UTAZÁS A HOLDRA: A macskádnak szüksége van a segítségedre, hogy elérje a Holdat! Ehhez el kell kapnod a csillagokat, amelyek energiát adnak a macskád varázspálcájának, miközben az áthalad a képernyőn. Ha elég csillagot el kapsz, mielőtt lejár az idő, a macskád sikeresen végrehajtja a Holdra szállást.

Játékvezérlés:

Bal gomb: A seprűnyél mozgatása felfelé.

Jobb gomb: A seprűnyél mozgatása lefelé.

2. JÁTÉK: BAJJALOK MESTERE: Ebben a játékban 5 bajjalt kapsz, amelyek elkészítéséhez a macskádnak szüksége van a segítségedre. Ha helyesen tippeled meg a hozzávalókat, megjelenik a bajjalt, ha pedig nem, az űst felrobban.

Miután kiválasztottad a VARÁZSLAT ikont, BALRA vagy JOBBRA kattintva egy űst jelenik meg. Ebben a részben összekeverheted az összetevőket a bajjalt elkészítéséhez. Ezek a gyógyteák segíteni fognak a fejlődésed során. A BAL gombbal görgethetsz a bal oldalon található hozzávalók között, a JOBB gombbal pedig a jobb oldaliak között. Miután kiválasztottad a két hozzávalót, nyomd meg az ENTER billentyűt a bajjalt elkészítéséhez.

Hozzávalók:



Harmat



Mag



Egészség bájjalt



Boldogság bájjalt



Hold bájjalt



Szentjánosbogár



Lóhere



Szerencse bájjalt



Nap bájjalt



Bájját receptek:

- Boldogság bájját: 1 Harmat + 1 Szentjánosbogár
- Egészség bájját: 1 Harmat + 1 Lóhere
- Szerencse bájját: 1 Harmat + 1 Lóhere
- Nap bájját: 1 Egészség bájját + 1 Szerencs bájját
- Hold bájját: 1 Egészség bájját + 1 Boldogság bájját

Játékvezérlés:

Bal gomb: Görgess végig az összetevőkön a bal oldalon.

Jobb gomb: Görgess végig az összetevőkön a jobb oldalon.

3. JÁTÉK: KARATE MACSKA:

Ebben a játékban a macskád felveszi a karate fejpántját, és felkészül egy kis karate akcióra! A játék két részből áll.

1. rész: A ninja csillagok hirtelen megjelennek, és a képernyő bal vagy jobb oldaláról a karate macskád felé tartanak. Amikor egy csillag megjelenik, gyorsan nyomd meg a BAL vagy JOBB gombot attól függően, hogy honnan érkezik. Ha egy csillag eltalálja a macskádat, veszítesz. Ha azonban lecsapsz 5 csillagra, akkor nyersz.
2. rész: A karate macskádnak próbára kell tennie az erejét! Egyetlen fadarab áll a képernyő közepén. A képernyő jobb szélén látható a macskád teljesítménymérője. Gyorsan kell nyomkodnod a BAL és JOBB gombokat, hogy a teljesítménymérő szintje elég magas legyen a fa aprításához. Ha jól csinálod, a fa eltörik, és máris hasogatható a következőt. Ha nem tudod eltörni az egyiket, elveszíted a játékot.

KARBANTARTÁS ÉS JÓTÁLLÁS

A készülék tisztítását csak puha, enyhén nedves anyaggal végezd. Ne használjon tisztítószert. Ne tegye ki a készüléket közvetlen napfénynek vagy más magas hőforrásnak. Ne merítse vízbe a készüléket. Ne szerelje szét vagy ejtse le a készüléket. Ne próbálja meg csavarni vagy hajlítani a készüléket.

MEGJEGYZÉS: Őrizd meg ezt a használati útmutatót, mert fontos információkat tartalmaz.

Erre a termékre 2 év (Európán kívül 3 hónap) jótállás érvényes. A jótállással kapcsolatos igényével vagy eladás utáni szolgáltatásért lépjen kapcsolatba a márkakereskedővel és mutassa fel a vásárlást igazoló érvényes okmányt. A jótállásunk magában foglalja a gyártási alapanyag és kivitelezés hibáit, bármely olyan meghibásodás kivételével, amely a használati útmutató be nem tartásából vagy a terméken végrehajtott gondatlan cselekedetből ered (mint pl. szétszedés, hőségnek és nedvességnek való kitévés stb.) Ajánlott megőrizni a csomagolást későbbi tájékozódás céljából.

A szolgáltatásaink további tökéletesítése érdekében tett erőfeszítéseink miatt megváltoztathatjuk a termékeknek a csomagoláson feltüntetett színeit és részleteit.

FIGYELMEZTETÉS! 3 évesnél fiatalabb gyermekek számára nem alkalmas. Fulladásveszély - Apró részek.
Összeszerelése és használata felnőtt felügyeletét igényli.

Hivatkozás: JLMBCAT

Európában tervezve és fejlesztve - Gyártó ország: Kína.

©Lexibook®

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

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



A vásárlás utáni szerviz igénybeviteléhez kérjük vegye fel velünk a kapcsolatot a savcomfr@lexibook.com www.lexibook.com

Környezetvédelem

A nem működő elektromos készülékek újrahasznosíthatók, ezért nem szabad őket kidobni a szokásos háztartási szeméttel! Kérjük, tevékenyen támogassa a természetes erőforrások megőrzését, és segítsen megővni a környezetünket azzal, hogy hulladékhasznosító központba adja le ezt a készüléket (ha van ilyen a környéken).

