

vtech®

Manuel d'utilisation

Super console
turbo pilote



INTRODUCTION

Félicitations ! Vous venez d'acquérir la **Super console turbo pilote de VTech®** !

Faites chauffer vos moteurs, lancez-vous dans de superbes courses, explorez plein de destinations et aidez vos amis sur la route !

Tournez le volant, mettez les clignotants, appuyez sur les boutons du tableau de bord et bien plus encore !

C'est parti !



CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 Super console turbo pilote
- 2 pieds amovibles



- 1 guide de démarrage rapide

WARNING

All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE

Please save this Instruction Manual as it contains important information.

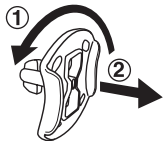
ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

NOTE :

Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Pour retirer le jouet de la boîte :

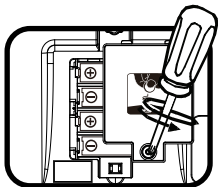


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

PRÉPARATION

Installation des piles

1. S'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la console à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Installer 4 piles neuves AA/LR6 en suivant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



ATTENTION : les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte. Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

WARNING: Adult assembly required for battery installation. Keep batteries out of reach of children.

IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).

- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.

PILES RECHARGEABLES :

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.



- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

Sortir du mode Démonstration

Pour sortir du mode Démonstration, suivez les étapes suivantes :

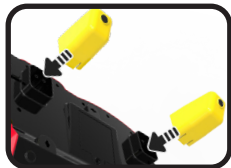
1. Mettre le bouton de démarrage sur la position ON.
2. Déplacer le bouton clignotant vers le bas.
Le mode Démonstration est désactivé lorsque les clignotants et le bouton Feu de détresse clignotent 3 fois, et que le Klaxon se déclenche.
La console redémarre ensuite.



INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

Avec la **Super console turbo pilote**, la sécurité est primordiale. L'aide d'un adulte est nécessaire. Pour la sécurité de vos enfants, ne les laissez pas jouer avec le produit tant que celui-ci n'est pas complètement assemblé.

Insérer les pieds amovibles jaunes sur la base de la console.



FONCTIONNALITÉS

1. Bouton Marche/ Arrêt

Mettre le bouton **Marche/ Arrêt** (ON/OFF comme sur l'image) sur la position **Marche** pour allumer le jouet.

Mettre le bouton **Marche/ Arrêt** sur la position **Arrêt** pour éteindre le jouet.



2. Levier de vitesses

Déplacer le levier vers le 0 pour arrêter la voiture.

2

Déplacer le levier vers la position 1 pour démarrer la voiture.

1

Déplacer le levier sur la position 2 pour accélérer.

0

Déplacer le levier de la position 2 à la position 1 pour ralentir.



3. Booster

Utiliser le **booster** pour une puissance maximale pendant la course (sauf dans le mode Conduite).



4. Volant

Pendant la conduite, utiliser le volant pour faire tourner la voiture.

Sur l'écran principal ou dans les jeux, utiliser le **volant** pour faire un choix.

Appuyer sur le **Klaxon** pour confirmer vos choix.



5. Klaxon

Pendant la conduite, appuyer sur le **Klaxon** pour donner un coup de **Klaxon**. Sur l'écran principal ou dans les jeux, appuyer sur le **Klaxon** pour confirmer vos choix.



6. Levier clignotants

Tourner le levier vers le haut pour allumer le clignotant droit. Tourner le levier vers le bas pour allumer le clignotant gauche. Mettre le levier sur la position du milieu pour éteindre les clignotants.

7. Bouton Sélection du mode de jeu

Déplacer le **bouton Sélection du mode de jeu** sur un des trois modes : Simulation, Conduite ou Course.

8. Bouton Essuie-glace

Appuyer sur le **Bouton Essuie-glace** pour nettoyer le pare-brise.

9. Bouton Feu de détresse

Appuyer sur le **bouton Feu de détresse** pour allumer les **feux de détresse** et garer la voiture sur le côté.

10. Bouton A/C

Dans le **mode Simulation** et le **mode Conduite**, appuyer sur le **bouton A/C** pour ajuster la température.

11. Boutons du tableau de bord



Appel

Dans le **mode Simulation**, appuyer sur **Appel** pour écouter l'appel de vos amis.

Dans le **mode Conduite**, appuyer sur **Appel** pour aller aider vos amis.



GPS

Dans le **mode Simulation**, appuyer sur le **GPS** pour sélectionner une destination.

Dans le **mode Conduite**, appuyer sur le **GPS** pour sélectionner une destination et suivre la direction jusqu'à cette destination.



Auto Pilote

Dans le **mode Conduite**, appuyer sur **Auto Pilote** pour conduire automatiquement jusqu'à la destination sélectionnée.



Klaxon

Appuyer sur le **Klaxon** pour sélectionner le son du **Klaxon**.



Radio

Appuyer sur le **bouton Radio** pour écouter les informations de circulation, la météo ou de la musique.

Appuyer de nouveau sur le **bouton Radio** pour éteindre la musique.



Réglage du Volume sonore

Utiliser le **Réglage du volume sonore** pour ajuster le niveau du volume.



Sortie

Dans le **mode Conduite**, appuyer sur **Sortie** pour quitter un jeu et revenir en arrière.

Dans le **mode Course**, appuyer sur **Sortie** pour quitter la course et revenir au menu de sélection des courses.



Aide

Appuyer sur le **bouton Aide** pour obtenir des indices ou écouter des instructions.



Progrès

Dans le **mode Conduite**, appuyer sur le **bouton Progrès** pour regarder les résultats et l'évolution des performances.

Dans le **mode Course**, appuyer sur le **bouton Progrès** pour regarder les trophées remportés et les objets collectés.

Niveau de batterie

Lorsque les batteries sont presque vides, l'icône Batterie faible clignote plusieurs fois sur l'écran LCD. Ensuite, le jouet s'éteint automatiquement.

De nouvelles piles doivent être installées.

Arrêt automatique

Pour préserver la batterie, le jouet s'éteint automatiquement après quelques minutes de non-utilisation.

ACTIVITÉS

1. Mode Simulation

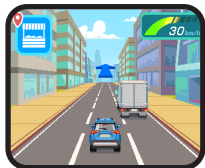
Dans le **mode Simulation**, votre enfant développe sa motricité en tournant le **volant** en appuyant sur le **Klaxon**, en utilisant le **bouton clignotants** ou en explorant les **boutons du tableau de bord**.



2. Mode Conduite

Découvre des missions à accomplir en explorant la ville.

Apprends les différents éléments d'une voiture et comment les réparer en faisant les courses et aide également tes amis.



Mini-jeux dans le mode Conduite

Pour découvrir les mini-jeux conduis la voiture jusqu'aux destinations suivantes :

Station-service, Boutique, Garage, ou Parc animalier

Station-service

Faites le plein ! Un pneu crevé ?
Une panne d'essence ? Compter les barres manquantes pour savoir combien d'essence ou de barres de pression sont nécessaires.

Apprentissages : chiffres, calcul, addition et soustraction.



Boutique

Passer à la **boutique** et aider le vendeur à reconnaître les couleurs, les tailles, et les lettres pour aider votre ami.

Apprentissages : couleurs, taille, comparaison, lettres et vocabulaire.



Garage

La voiture a un problème ? Notre super mécanicien vous explique comment le résoudre pendant que vous trouvez la pièce manquante.

Apprentissage : résolution de problèmes



Parc animalier

Visiter le **parc animalier** pour observer les animaux et les prendre en photos.

Apprentissage : animaux (noms, cris, caractéristiques).



Missions pour un ami



Appuyer sur le **bouton Appel** pour parler avec des amis, faire des courses, faire des promenades et des rencontres amusantes.

Évènements spéciaux



Pendant la conduite, plusieurs évènements spéciaux peuvent avoir lieu comme l'ajustement de la température, et le nettoyage du pare-brise ou bien un pneu usé et des problèmes mécaniques.

Il faut suivre les instructions vocales ou le GPS pour résoudre le problème.

Évolution des performances - Résultats

	Éviter de heurter les autres voitures. Réduire la vitesse en ville.	Performance       +100
	Emmener ses amis en promenade ou les aider à faire leurs courses pour obtenir des J'aime.	
	Jouer à des jeux et remporter des points en passant les niveaux.	

3. Mode Course

Participer à 9 courses uniques incluant 3 circuits différents avec 3 niveaux chacun.

Chaque circuit commence avec le niveau 1.

Il faut remporter les courses pour augmenter le niveau et déverrouiller de nouveaux circuits.



Il faut gagner les courses pour remporter des trophées et débloquer de nouveaux objets.



INSTRUCTIONS DE RÉINITIALISATION

Pour effacer les données de sauvegarde du jeu, suivre les étapes suivantes :

Déplacer le curseur sur le **mode Course**.

Dans le menu sélection, appuyer sur les boutons suivants en suivant cet ordre :

Appel - Auto Pilote - Sortie - A/C - Essuie-glace - Sortie.

Lorsque la séquence est lancée correctement, le son du **Klaxon** se déclenche et le jouet s'allume.

NOTE : la réinitialisation efface toutes les progressions, tous les trophées remportés et les objets collectés pendant le jeu.

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide.
2. Éviter toute exposition prolongée de l'appareil au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jeu n'est pas utilisé durant un certain temps.
4. L'appareil est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne fonctionne plus ou semble dysfonctionner, suivre ces étapes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre les piles.
4. Allumer le jouet. Il sera normalement prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes les piles par des piles neuves.

Si le problème persiste, merci de contacter le service consommateurs.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

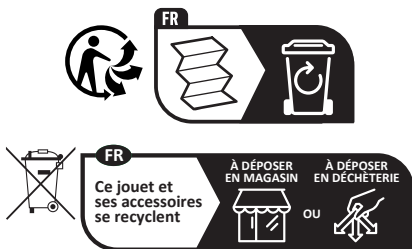
Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques.



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

***Venez découvrir tous nos produits
sur notre site Internet :***

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr



TM & © 2023 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

IM-558900-002

Version:0