

nickelodeon



Manuel d'utilisation

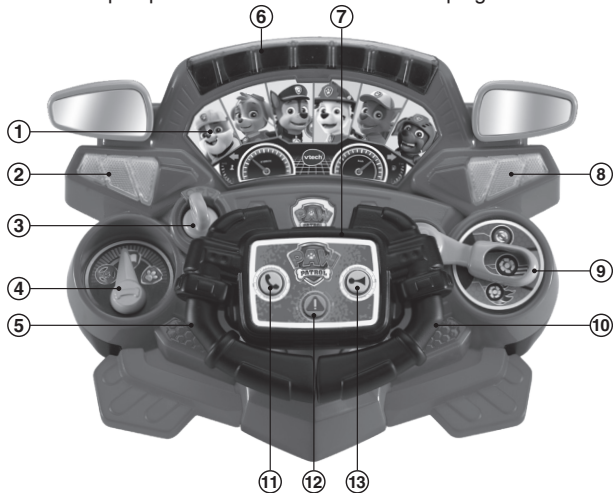
MISSION PILOTE 2 EN 1



© Spin Master Ltd. TMPAW PATROL et tous les autres titres, logos, personnages qui y sont associés ; et le logo SPIN MASTER sont des marques de commerce de Spin Master Ltd. Produit sous licence. Nickelodeon et tous les autres titres, logos et personnages qui y sont associés sont des marques de commerce de Viacom International Inc.

INTRODUCTION

Avec **Mission pilote 2 en 1** de **VTech®**, votre enfant part en mission avec le quad de Ryder et le camion de pompiers de Marcus ! Les 3 modes de jeu permettent à l'enfant d'écouter de la musique, d'apprendre en s'amusant et de partir en mission de sauvetage avec les membres de la Pat' Patrouille ! Le mode 2 en 1 permet de piloter le quad de Ryder ou le camion de pompiers de Marcus en tournant les poignées du volant !



- | | |
|--|-----------------------------|
| ① Boutons Personnage | ⑦ Volant |
| ② Clignotant lumineux gauche | ⑧ Clignotant lumineux droit |
| ③ Curseur Marche/Arrêt/
Volume sonore | ⑨ Levier de vitesses |
| ④ Curseur Sélection du mode de jeu | ⑩ Poignée droite |
| ⑤ Poignée gauche | ⑪ Bouton Appel |
| ⑥ 7 LED bleues | ⑫ Bouton Urgence |
| | ⑬ Bouton Klaxon |

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Mission pilote 2 en 1**
- Un guide de démarrage rapide

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.

WARNING:

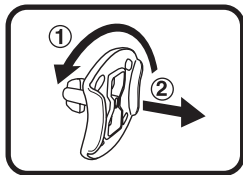
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE:

Please save this user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

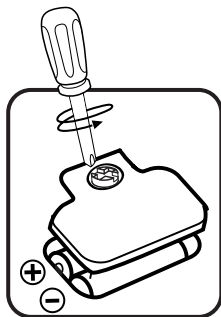
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



ALIMENTATION

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du jouet à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant 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 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.



FONCTIONNALITÉS

1. Curseur Marche/Arrêt/ Volume sonore

Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore** sur la position **Volume faible**  ou **Volume fort**  pour allumer le jouet. Pour éteindre le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore** sur la position **Arrêt** .



2. Boutons Personnage

Appuyer sur un **bouton Personnage** pour en apprendre plus sur les différents membres de la Pat' Patrouille, les aider dans leurs missions et écouter de la musique.



3. Curseur Sélection du mode de jeu

Déplacer le **curseur Sélection du mode de jeu** pour choisir entre les modes Musique, Apprentissage et Missions.



4. Bouton Appel

Appuyer sur le **bouton Appel** pour en apprendre plus sur son usage, écouter les sons du talkie-walkie ou répondre aux appels et questions.



5. Bouton Klaxon

Appuyer sur le **bouton Klaxon** pour en apprendre plus sur son usage, activer le Klaxon ou répondre aux questions.



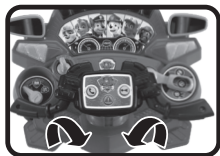
6. Bouton Urgence

Appuyer sur le **bouton Urgence** pour en apprendre plus sur son usage, activer la sirène ou répondre aux questions.



7. Poignées gauche et droite

Tourner les **poignées gauche** et **droite** vers l'extérieur pour transformer le camion de pompiers de Marcus en quad de Ryder. Tourner les deux poignées vers l'intérieur pour faire la transformation inverse.



8. Volant

Tourner le **volant** vers la gauche ou vers la droite pour apprendre les directions ou répondre aux questions.



9. Levier de vitesses

Déplacer le **levier de vitesses** sur les positions **Arrêt** (rouge), **Marche** (verte) ou **Turbo** (bleue) pour entendre des sons amusants, des mélodies ou répondre aux questions.



10. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, le jouet s'éteindra automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour rallumer le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore** sur la position **Volume faible** ou **Volume fort**, ou déplacer le **curseur Sélection du mode de jeu** sur l'un des 3 modes de jeu. Le jouet s'éteint aussi automatiquement lorsque les piles deviennent faibles.

ACTIVITÉS

1. Mode Musique

Déplacer le **curseur Sélection du mode de jeu** sur la position  pour entrer dans ce mode de jeu. Tourner le **levier de vitesses** sur la position **Marche** (verte) pour jouer une mélodie, puis appuyer sur un **bouton Personnage** pour écouter une mélodie ou pour entendre des sons amusants. Lorsqu'une mélodie est jouée, tourner le **levier de vitesses** sur la position **Turbo** (bleue) pour accélérer la mélodie, ou tourner le **levier de vitesses** sur la position **Arrêt** (rouge) pour l'arrêter. Tourner les **poignées gauche** et **droite** vers l'intérieur ou l'extérieur pour transformer le véhicule en camion de pompiers de Marcus ou en quad de Ryder. Tourner le **volant** et appuyer sur les **boutons Appel, Klaxon** et **Urgence** pour s'amuser !



2. Mode Apprentissage

Déplacer le **curseur Sélection du mode de jeu** sur la position  pour entrer dans ce mode de jeu. Tourner les **poignées gauche et droite** vers l'intérieur ou l'extérieur pour transformer le véhicule en camion de pompiers de Marcus ou en quad de Ryder. Appuyer sur les **boutons Personnage** pour entendre Ryder ou Marcus présenter chaque membre de l'équipe. Appuyer sur les **boutons Appel, Klaxon et Urgence**, ou tourner le **volant** pour en apprendre plus sur les directions et les fonctionnalités du véhicule. Tourner le **levier de vitesses** sur la position **Marche** (verte) ou **Turbo** (bleue) pour entendre des sons de véhicule. Tourner le **levier de vitesses** sur la position **Arrêt** (rouge) pour arrêter les sons de véhicule.



3. Mode Missions

Déplacer le **curseur Sélection du mode de jeu** sur la position  pour entrer dans ce mode de jeu. Écouter les instructions de Ryder pour accomplir différentes missions avec Marcus et tous les membres de la Pat' Patrouille !



ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

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 prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

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

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

