

nickelodeon



Instrukcja obsługi

KIEROWNICA RYDERA

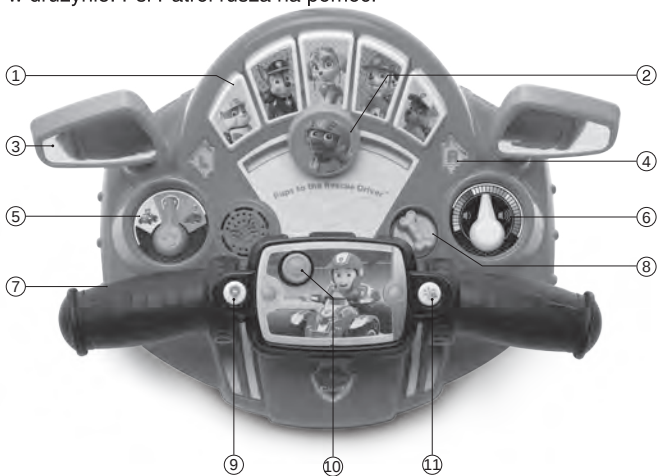


© 2016 Spin Master PAW Productions Inc. All Rights Reserved.
PAW Patrol and all related titles, logos and characters are
trademarks of Spin Master Ltd. Nickelodeon and all related
titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.

© 2016 VTech
All rights reserved
Printed in China
91-003229-001 (UK)

WSTĘP

Dziękujemy za zakup zabawki **KIEROWNICA RYDERA** marki **VTech®**. Weź udział w przygodach, które znajdziesz w zabawce **KIEROWNICA RYDERA**. Wciel się w postać Rydera dzięki interaktywnym modułom zabawy: quad, poduszkowiec i skuter śnieżny. Poznaj wszystkie pieski i dowiedz się jakie funkcje pełnią w drużynie. Psi Patrol rusza na pomoc!



- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| ① PRZYCISKI Z POSTACIAMI PIESKÓW | ② SUWAK |
| ③ REGULOWANE LUSTERKO | ④ ŚWIATŁO LED KIERUNKOWSKAZU |
| ⑤ PRZELĄCZNIK TRYBU ZABAWY | ⑥ REGULACJA GŁOŚNOŚCI |
| ⑦ KIEROWNICA | ⑧ PRZYCISK WŁ./WYŁ. |
| ⑨ PRZYCISK ŚWIATEŁ | ⑩ PRZYCISK RYDER |
| ⑪ PRZYCISK KLAKSONU | |

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

- Zabawka **KIEROWNICA RYDERA** marki **VTech®**
- Instrukcja obsługi

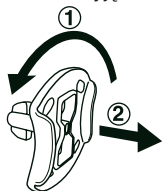
OSTRZEŻENIE:

Materiały opakowania, takie jak: taśma, folia plastikowa, druty mocujące i metki nie są częścią zabawki. Należy je usunąć dla bezpieczeństwa dziecka.

UWAGA:

Prosimy zachować instrukcję ze względu na ważne informacje.

W celu wyjęcia zabawki z opakowania należy zdjąć zabezpieczenie:



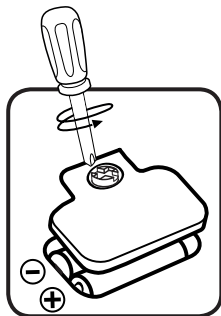
① Obróć zabezpieczenie w kierunku przeciwnym do ruchu zegara.

② Pociągnij zabezpieczenie i usuń je.

PIERWSZE KROKI

INSTALACJA BATERII

1. Sprawdź, czy zabawka jest wyłączona.
2. Pokrywka baterii znajduje się na spodzie zabawki. Użyj śrubokrętu w celu zdjęcia pokrywki.
3. Zainstaluj 2 nowe baterie typu 'AA' (LR6) według diagramu w środku pojemnika na baterie.
4. Zamknij pokrywę baterii i dokręć śrubkę dla bezpieczeństwa.



UWAGA: Wymiana baterii powinna być przeprowadzona wyłącznie przez osobę dorosłą. Należy zwrócić uwagę, aby pokrywka baterii została pewnie i właściwie zamknięta. Połknięcie baterii może być niebezpieczne dla życia!

INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA BATERII

- Zalecamy stosowanie baterii o wydłużonej trwałości (alkaliczno-manganowych).
- Zalecamy stosowanie wyłącznie baterii tego samego lub równoważnego rodzaju.
- Nie należy stosować baterii różnych rodzajów, ani nowych z używanymi.
- Nie wolno stosować uszkodzonych baterii.
- Baterie należy zakładać z zachowaniem poprawnej biegunowości (+/-).
- Nie wolno zwierać zacisków zasilania.
- Wyczerpane baterie należy usunąć z zabawki.
- Jeżeli zabawka nie jest używana przez dłuższy czas, zaleca się wyjęcie baterii w celu zapobiegania ich wyczerpaniu.
- Baterii nie wolno wrzucać do ognia.
- Nie wolno próbować instalować baterii, które nie są do tego przeznaczone.
- Prosimy wyjąć akumulatorki z zabawki przed rozpoczęciem ich ładowania.
- Akumulatorki mogą być ładowane tylko przez osobę dorosłą bądź pod jej nadzorem.



UTYLIZACJA BATERII I PRODUKTU

Symbol przekreślonego kosza na produktach i bateriach (lub na ich opakowaniach) oznacza, że nie mogą być usuwane razem z odpadami komunalnymi, ponieważ zawierają substancje szkodliwe dla środowiska i zdrowia ludzkiego.

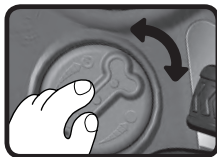


Symbole chemiczne Hg, Cd lub Pb (jeśli umieszczono) wskazują, że bateria zawiera rtęć (Hg), kadm (Cd) lub ołów (Pb) w ilościach wyższych od wartości wskazanych w dyrektywie dotyczącej baterii (2006/66/WE). Pasek pod koszem oznacza, że produkt został wprowadzony na rynek po 13 sierpnia 2005 roku. Pomóż w ochronie środowiska przez odpowiedzialne usuwanie produktu i baterii.

CECHY PRODUKTU

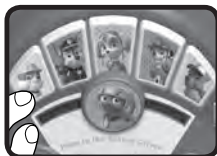
1. PRZEŁĄCZNIK WŁ./WYŁ. ●/⏻

Aby uruchomić zabawkę, należy przesunąć **PRZEŁĄCZNIK WŁ./WYŁ.** zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aby wyłączyć urządzenie, należy przesunąć **PRZEŁĄCZNIK WŁ./WYŁ.** odwrotnie do ruchu wskazówek zegara.



2. PRZYCISKI Z POSTACIAMI PIESKÓW

Naciśnij **PRZYCISK Z POSTACIĄ PIESKA**, aby dowiedzieć się o nim więcej oraz pomóc mu ukończyć misję.



3. PRZEŁĄCZNIK TRYBU ZABAWY

Pzesuń **PRZEŁĄCZNIK TRYBU ZABAWY**, aby wybrać moduł zabawy: quad, poduszkowiec oraz skuter śnieżny.



4. PRZYCISK ŚWIATEŁ ⚡

Naciśnij **PRZYCISK ŚWIATEŁ**, aby włączyć światła lub aby odpowiedzieć na pytania.



5. PRZYCISK KLAKSONU

Naciśnij **PRZYCISK KLAKSONU**, aby zatrąbić lub aby odpowiedzieć na pytania.



6. KIEROWNICA

Poruszaj **KIEROWNICĄ**, aby wcielić się w kierowcę quada, poduszkowca i skutera śnieżnego lub poruszaj **KIEROWNICĄ**, aby odpowiedzieć na pytania.



7. PRZYCISK RYDER

Naciśnij **PRZYCISK RYDER**, aby dowiedzieć się o zasadach bezpiecznego poruszania się po drodze oraz aby usłyszeć wezwanie Rydera do akcji.



8. REGULACJA GŁOŚNOŚCI

Przesuń przełącznik **REGULACJI GŁOŚNOŚCI**, aby dostosować głośność.



9. AUTOMATYCZNE WYŁĄCZANIE

W celu ograniczenia zużycia baterii, zabawka wyłączy się automatycznie po kilku minutach braku aktywności. Zabawkę można włączyć ponownie poprzez naciśnięcie dowolnego przycisku.

UWAGA: Jeśli dany moduł zabawy nagle się wyłączy lub miganie światełek zanika, zalecamy wymianę baterii na nowe.

WARIANTY ZABAWY

WARIANT ZABAWY: QUAD

Ucz się zasad bezpieczeństwa na drodze, ratując auto Pana Portera wypełnione smakołykami dla psów. Naciskaj przyciski z postaciami psów, aby dowiedzieć się więcej na ich temat. Wybierz te pieski, które pomogą w misji!



WARIANT ZABAWY: PODUSZKOWIEC

Ćwicz pamięć oraz koncentrację poprzez naciskanie **PRZYCISKÓW Z POSTACIAMI PSÓW** w odpowiedniej kolejności. Upewnij się, że pieski słyszą Rydera głośno i wyraźnie.



WARIANT ZABAWY: SKUTER ŚNIEŻNY

Odpowiadając na pytania Rydera, uratuj pingwiny. Przesuwaj **KIEROWNICĘ**, zatrąb lub naciśnij właściwy **PRZCISK Z POSTACIĄ PIESKA**, aby odpowiedzieć.



JAK DBAĆ O ZABAWKĘ

1. Czyścić przecierając lekko wilgotną ściereczką.
2. Nie wystawiać na bezpośrednie działanie światła słonecznego, trzymać z dala od bezpośrednich źródeł ciepła.
3. Usuwać baterie, jeśli zabawka nie jest używana przez dłuższy czas.
4. Nie upuszczać na twarde powierzchnie i nie narażać na działanie wilgoci czy wody.
5. Zabawka nie zawiera części wymiennych. Nie demontować zabawki.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Jeśli z jakiegoś powodu zabawka przestanie działać, należy wykonać poniższe czynności:

1. Wyłącz zabawkę na kilka sekund, a potem ponownie włącz.
2. Upewnij się, że baterie są prawidłowo włożone.
3. Ewentualnie wyjmij baterie i włóż je ponownie.
4. Jeśli zabawka w dalszym ciągu nie działa, należy wymienić baterie na nowe.
5. Jeżeli po wykonaniu wszystkich powyższych czynności zabawka nadal nie działa, zwróć się do sprzedawcy w miejscu dokonania zakupu.



PRODUKT KLASY I
OPARTY NA
TECHNOLOGII LED