

vtech®

Manuel d'utilisation



Azalée, la licorne arc-en-ciel enchantée

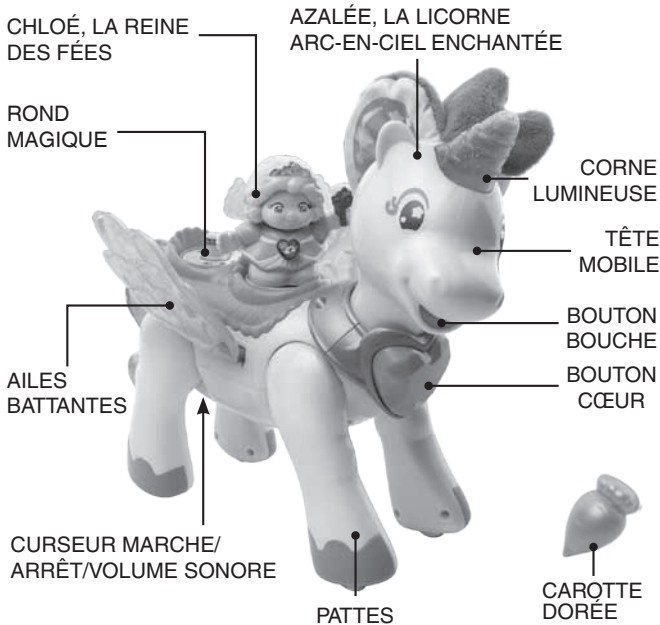


91-003227-015 (FR)

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Azalée, la licorne arc-en-ciel enchantée** de VTech®. Félicitations !

Envole-toi vers le royaume des **Tut Tut Copains** avec **Azalée, la licorne arc-en-ciel enchantée**. Appuie sur le cœur de la licorne pour la regarder avancer, bouger sa tête et battre des ailes. Place un personnage sur l'un des deux **ronds magiques** présents sur le dos de la licorne pour déclencher des phrases amusantes, des sons, des mouvements et des lumières.



CONTENU DE LA BOÎTE

NOTE : ce jouet ne doit pas être porté à la bouche.

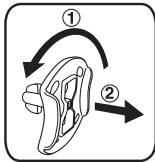
- **Azalée, la licorne arc-en-ciel enchantée**
- **Chloé, la reine des fées, un personnage Tut Tut Copains**
- Une carotte dorée



- Un manuel d'utilisation

Pour retirer les attaches de la boîte :

Il y a une attache située sur **Azalée, la licorne arc-en-ciel enchantée**.



Pour retirer l'attache de la licorne :

- ① Faire pivoter l'attache à 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer l'attache.

ATTENTION :

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

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

WARNING:

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

ACTIVER LE MODE DE JEU NORMAL

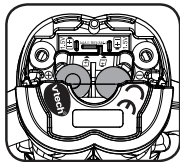
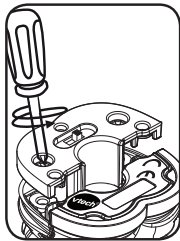
Dans son emballage, la licorne est en mode **Démonstration**. Pour activer le mode **Utilisation normale**, suivre les étapes suivantes :

1. Allumer la licorne et le personnage Chloé des **Tut Tut Copains**.
2. Insérer le personnage sur le **rond magique** avant au dos de la licorne pour activer le mode de jeu normal.

ALIMENTATION

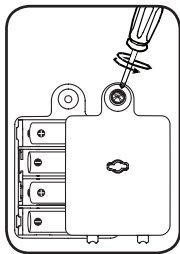
INSTALLATION DES PILES DU PERSONNAGE

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous **Chloé, la reine des fées** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. (Pour une performance optimale, l'utilisation de nouvelles piles alcalines est recommandée.)
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



INSTALLATION DES PILES DE LA LICORNE

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous **Azalée, la licorne arc-en-ciel enchantée** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. (Pour une performance optimale, l'utilisation de nouvelles piles alcalines est recommandée.)
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.





MISE EN GARDE

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

- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

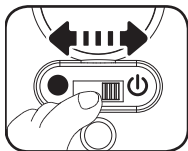
- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus 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

FONCTIONNALITÉS DU PERSONNAGE

1. CURSEUR MARCHE/ARRÊT

Le **curseur Marche/Arrêt** est situé sous le personnage. Pour allumer ou éteindre le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Marche** (⏻) ou **Arrêt** (●).



2. ARRÊT AUTOMATIQUE

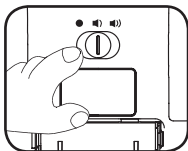
Afin de préserver les piles du jouet, ce dernier s'éteint automatiquement après quelques secondes sans interaction. Il suffit d'appuyer sur le **bouton lumineux** ou de placer le personnage **Tut Tut Copains** sur un **rond magique** pour le rallumer.

Le **bouton lumineux** clignote lorsque le niveau des piles est faible. Il est conseillé de remplacer les piles usagées par des piles neuves.

FONCTIONNALITÉS DE LA LICORNE

1. CURSEUR MARCHE/ARRÊT/VOLUME SONORE

Le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore** est situé sous la licorne. Pour allumer le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore** sur la position de volume faible ou fort (🔊 🔊). Pour éteindre le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore** sur la position **Arrêt** (●).



2. BOUTONS DE LA LICORNE

La licorne a un **bouton Cœur** et un **bouton Bouche** . Appuie sur les boutons pour voir la licorne bouger sa tête, marcher et battre ses ailes.



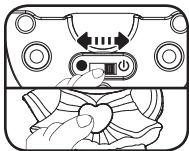
3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Afin de préserver les piles du jouet, ce dernier s'éteint automatiquement après quelques secondes sans interaction. Il suffit d'appuyer sur le **bouton Cœur**, le **bouton Bouche** de la licorne ou de placer le personnage **Tut Tut Copains** sur un **rond magique** sur le dos de la licorne ou d'enlever le personnage du **rond magique** pour rallumer le jouet.

Note : si la lumière, les mélodies et autres fonctionnalités de la licorne s'arrêtent prématurément durant le jeu, nous conseillons de remplacer les piles.

ACTIVITÉS - PERSONNAGE

1. Appuie sur le **bouton lumineux** du personnage pour entendre des phrases, des chansons, des mélodies et des sons amusants. La lumière clignotera au rythme des sons.
2. Place le personnage sur l'un des **ronds magiques** au dos de la licorne pour entendre des phrases, des sons amusants et des chansons. Le personnage peut aussi interagir avec les autres univers **Tut Tut Copains** (vendus séparément).



ACTIVITÉS - LICORNE

1. Appuie sur le **bouton Cœur** pour entendre des mélodies et voir la licorne secouer sa tête, marcher et battre ses ailes. Sa corne s'éclairera aussi de multiples couleurs.



2. Appuie la carotte sur le **bouton Bouche** pour déclencher des réponses.



3. Place le personnage inclus sur le **rond magique** à l'avant du dos de la licorne pour déclencher des phrases amusantes, des sons, des mouvements et des lumières.



4. Place le personnage inclus sur le **rond magique** à l'arrière du dos de la licorne pour entendre des réponses amusantes.



ENTRETIEN

1. Pour nettoyer les jouets, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
2. Éviter toute exposition prolongée des jouets au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque les jouets ne sont pas utilisés pendant une longue période.
4. Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas les exposer à la moisissure et à l'eau.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne fonctionne pas ou s'il rencontre des dysfonctionnements avec un élément contenant un rond magique, enlever le personnage de l'élément, puis le réinsérer sur le rond magique. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, merci de suivre les instructions suivantes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes, puis installer de nouveau les piles.
4. Allumer le jouet. Il devrait de nouveau fonctionner.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles.

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

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

Pour la France :

Tél. : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Suisse francophone :

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Belgique francophone :

Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : sav@vtechnl.com

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Email : toys@vtechcanada.com

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com en cliquant sur « Donnez votre avis » sur la page de présentation du jouet.

Nous lisons tous les avis déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

GARANTIES

Pour la France, la Belgique francophone et la Suisse francophone

Tous nos produits sont couverts par la garantie légale de conformité, qui couvre les défauts de conformité apparaissant dans les deux ans à compter de la délivrance du produit, et par la garantie des vices cachés, qui couvre les vices non apparents au moment de la vente rendant le produit impropre à son usage ou diminuant très fortement cet usage. Ces garanties n'ont pas vocation à s'appliquer dans le cas d'une mauvaise utilisation du produit (produit démonté, pièces arrachées, connecteur forcé, utilisation d'un adaptateur secteur ou de piles non recommandés par VTech, écrans ou pièces endommagés suite à une chute ou un choc...), dans le cas d'une utilisation détournée et/ou dans le cas de l'usure normale du produit .

Si vous avez une difficulté intervenant dans ce délai, vous pouvez nous contacter :

Pour la France :

Tél. : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Suisse francophone :

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Belgique francophone :

Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : sav@vtechnl.com



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

www.vtech-jouets.com



TM & © 2017 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine

91-003227-015 (FR)