

vtech®

Manuel d'utilisation

Tut Tut Bolides®

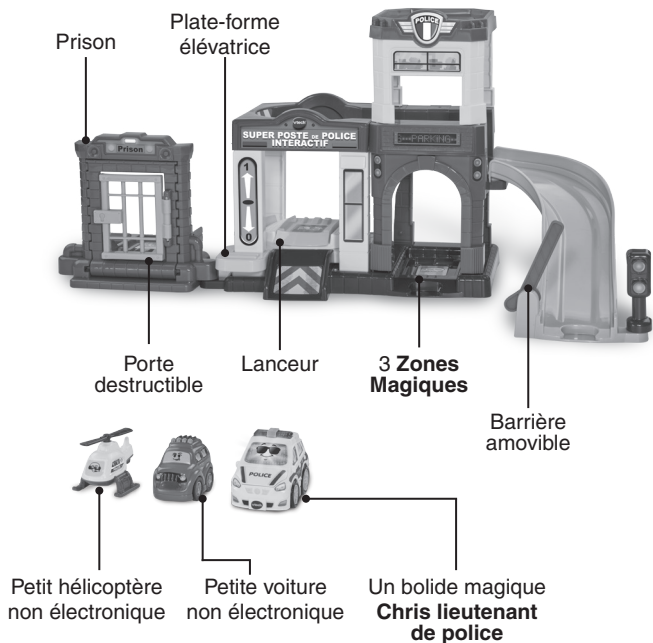
Série Pro

Super poste de police interactif



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Super poste de police interactif** de **VTech®**. Félicitations ! Oh non, une évasion ! La police se prépare à intervenir, c'est une urgence ! Votre enfant pourra jouer avec les différents véhicules inclus dont **Chris lieutenant de police**, utiliser la prison et la plate-forme élévatrice et lancer les véhicules dans le feu de l'action ! Les 3 Zones Magiques déclenchent des phrases et des sons amusants. Les 3 Zones Magiques déclenchent des phrases et des sons amusants.



CONTENU DE LA BOÎTE



Un bolide magique
Chris lieutenant de police



Une petite voiture
non électronique



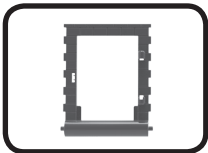
Un petit hélicoptère
non électronique



Une **Zone Magique** -
Prison



Un élément de
porte de prison (A)



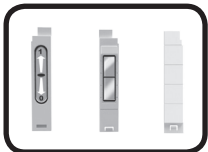
Un élément de
porte de prison (B)



Un élément de
porte de prison (C)



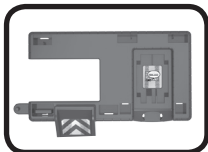
Un toit ouvert



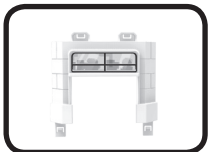
Trois piliers blancs



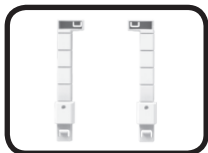
Une **Zone Magique** -
Plate-forme élévatrice
et lanceur



Une **Zone Magique** -
Place de parking



Un grand support
pour hélicoptère



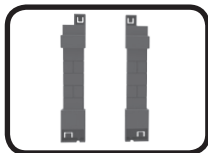
Deux piliers
d'hélicopt



Un hélicopt



Une porte de parking



Deux piliers bleus



Une piste toboggan



Un feu tricolore



Un support de
piste



Une barrière
amovible



Un support pour
premier étage

- Une planche d'autocollants
- 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 Instruction Manual as it contains important information.

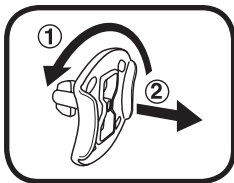
Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

Adult assembly required.

Si aucune attache n'est présente sur la boîte, ne pas tenir compte de ce message.

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.



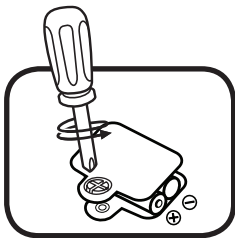
ALIMENTATION

Installation des piles

Chris lieutenant de police

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le bolide 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 LR03/AAA 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 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

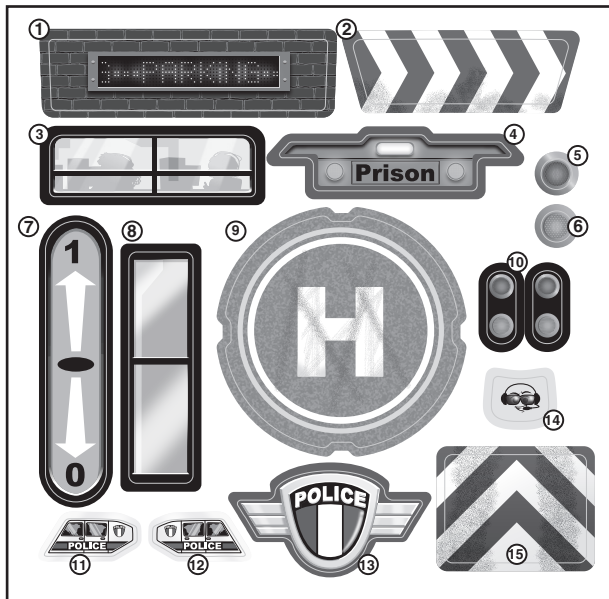
- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus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

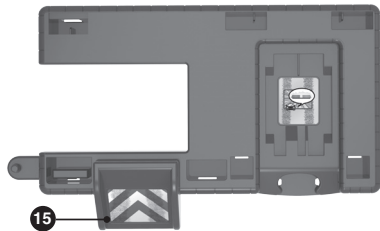
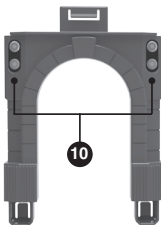
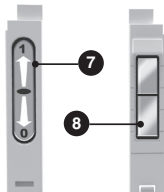
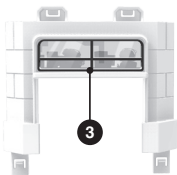
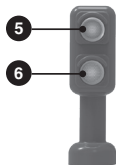


- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

ASSEMBLAGE - AUTOCOLLANTS

Coller soigneusement les autocollants en suivant les indications ci-dessous :



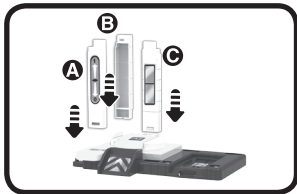


ASSEMBLAGE - SUPER POSTE DE POLICE INTERACTIF

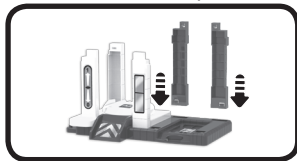
ATTENTION : ce jouet doit être assemblé par un adulte.

1. Assembler et fixer la **Zone Magique** - Place de parking, la **Zone Magique** - Plate-forme élévatrice et lanceur et les piliers blancs et bleus en suivant les étapes ci-dessous :

A. Insérer la **Zone Magique** - Plate-forme élévatrice et lanceur dans la **Zone Magique** - Place de parking. Ensuite, insérer les trois piliers blancs dans les emplacements prévus à cet effet. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation qu'ils sont bien connectés.

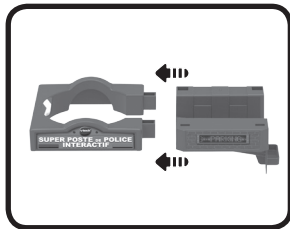


B. Insérer les deux piliers bleus et la porte de parking dans les emplacements restants. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation qu'ils sont bien connectés.



2. Assembler et fixer le toit ouvert et le support pour premier étage en suivant les étapes ci-dessous :

Insérer le toit ouvert dans le support pour premier étage, puis, enclencher l'ensemble dans les piliers.

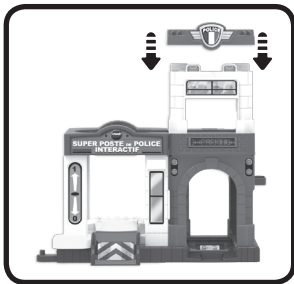


3. Assembler et fixer les deux piliers d'hélicoptère et le grand support pour hélicoptère en suivant les étapes ci-dessous :

A. Insérer les deux piliers d'hélicoptère dans le support pour premier étage.

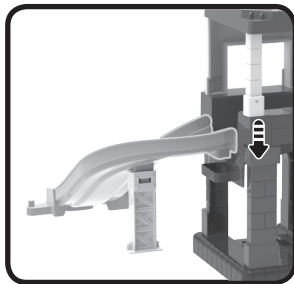


B. Insérer le grand support pour hélicoptère dans le support pour premier étage. Puis, insérer l'hélicoptère au sommet.

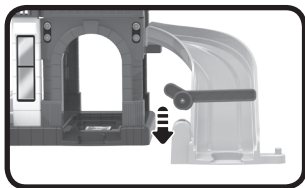


4. Assembler et fixer la piste toboggan, la barrière amovible et le feu tricolore en suivant les étapes ci-dessous :

A. Insérer la piste toboggan dans le support de piste. Puis, enclencher la piste toboggan dans le support pour premier étage.

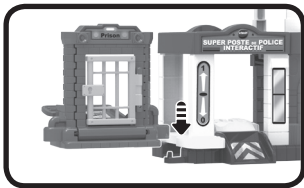
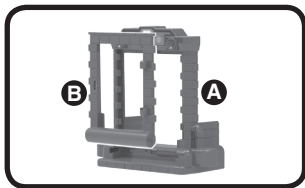


B. Insérer la barrière amovible et le feu tricolore dans la piste toboggan.



5. Assembler et fixer les éléments de porte de prison A, B et C et la **Zone Magique** - Prison en suivant les étapes ci-dessous :

A. Connecter les éléments de porte de prison A et B entre eux, puis connecter l'élément de porte de prison C avec l'ensemble. Insérer la **Zone Magique** - Prison dans la porte de prison, puis connecter l'ensemble avec le poste de police.



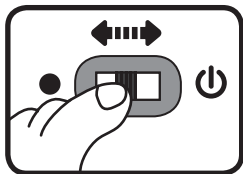
Une fois ces étapes terminées, il est temps de jouer ! Vous pouvez également relier le **Super poste de police interactif** à tous les autres univers de jeu **Tut Tut Bolides®**.



POUR COMMENCER À JOUER

1. Curseur Marche/Arrêt

Pour mettre en marche **Chris lieutenant de police**, déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Marche** (☰). Pour l'éteindre, déplacer le curseur sur la position **Arrêt** (●).



2. Arrêt automatique

Pour économiser les piles, **Chris lieutenant de police** de VTech® s'éteint automatiquement après 60 secondes d'inactivité. Pour rallumer le jouet, il suffit d'appuyer sur le bouton **Visage lumineux**, de le faire rouler rapidement, ou de le faire rouler sur une **Zone Magique**.

NOTE : **Chris lieutenant de police** est en mode Démonstration dans sa boîte. Pour sortir de ce mode, déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Arrêt** puis rallumer le jouet. Si le jouet s'éteint de façon répétitive pendant que votre enfant joue ou si la lumière du bouton **Visage lumineux** s'affaiblit, nous vous conseillons de changer les piles.

ACTIVITÉS

Chris lieutenant de police

1. Appuyer sur le bouton **Visage lumineux** pour entendre des chansons, des phrases et des sons rigolos. La lumière clignote en rythme avec les sons.



2. Faire rouler le bolide pour entendre des mélodies et des effets sonores. Lorsqu'une mélodie est jouée, continuer à faire avancer le bolide pour y ajouter des sons amusants. La lumière clignote en rythme avec les sons.



3. Ouvrir et fermer le capot du bolide pour entendre des phrases et des effets sonores rigolos. La lumière clignote en rythme avec les sons.



4. **Chris lieutenant de police** est un bolide magique. Il interagit avec les 3 **Zones Magiques** du **Super poste de police interactif** ou des autres univers **Tut Tut Bolides®** (vendus séparément) grâce aux petites dents situées sous le véhicule. Le placer ou le faire rouler sur l'une des **Zones**



Magiques pour déclencher des phrases supplémentaires, de la musique et des sons rigolos. Un bon positionnement facilite la reconnaissance.

Super poste de police interactif

1. Placer ou faire rouler le bolide sur une **Zone Magique** pour déclencher des phrases et des effets sonores amusants.
2. Placer le bolide sur la **Zone Magique** - Plate-forme élévatrice et lanceur, puis soulever manuellement la plate-forme pour lancer le bolide sur le toboggan avec le lanceur.
3. Soulever la barrière amovible pour laisser partir le bolide vers de nouvelles aventures !



4. Placer le bolide sur la **Zone Magique**
- Place de parking pour entendre des sons et des phrases amusants.



5. Placer le bolide sur la **Zone Magique**
- Prison, puis soulever le lanceur pour détruire la porte de prison et projeter le bolide vers l'avant.



LISTE DES MÉLODIES

1. *Jack Be Nimble*
2. *Un pou, une puce*
3. *Tout au fond de la mer les poissons sont assis*
4. *Tête, épaules, genoux et pieds (Head, Shoulders, Knees & Toes)*
5. *Red River Valley*
6. *Take Me Out to the Ball Game*

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 : sur l'air de *Bingo*

« Bien le bonjour,
Je m'appelle Chris et je suis lieutenant de police ! »

Chanson 2 : sur l'air de *La Chanson de l'alphabet*

« Quand je pars en patrouille,
Les vilains s'enfuient, ils ont la trouille ! »

Chanson 3 : sur l'air de *J'aime la galette*

« Maintenir l'ordre et la tranquillité,
Du matin au soir, c'est ma priorité,
Que les habitants soient protégés,
Et qu'ils se sentent en sécurité ! »

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 des jouets au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer les jouets dans un endroit sec.
4. Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures.
5. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.

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.

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 à la clientèle.

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

