

vtech[®]

Manuel d'utilisation

**MARBLE
RUSH**[™]

**EXPANSION KIT
ELECTRONIC**
FUSÉE SONS & LUMIÈRES



INTRODUCTION

L'Expansion Kit Electronic - Fusée sons et lumières de VTech® permet à votre enfant de transporter ses circuits jusque dans l'espace ! La fusée déclenche des effets sonores lorsqu'elle détecte les MarbleBilles pour une course encore plus amusante !

CONTENU DE LA BOÎTE

- L'Expansion Kit Electronic - Fusée sons et lumières de VTech®
- Un guide de démarrage rapide
- Un guide de construction en couleurs

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. Il est conseillé de conserver ce guide de démarrage rapide et le guide de construction en couleurs car ils comportent des informations importantes, dont les étapes de construction pour les différents circuits.

WARNING:

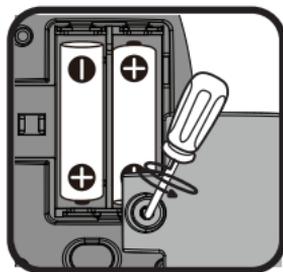
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

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

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 de la fusée 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 AA (AM-3/LR6) 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.

ATTENTION :

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments et petites balles. Danger d'étouffement.

WARNING:

CHOKING HAZARD -Toy contains small parts and small balls.
Not for children under 3yrs.

ATTENTION :

Ne viser ni les yeux ni le visage.
Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet.

WARNING:

Do not aim at eyes or face.

Do not discharge any object other than the projectile provided with this toy.

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

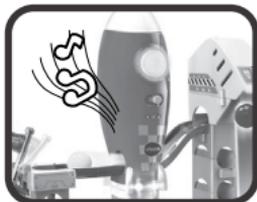
- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus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

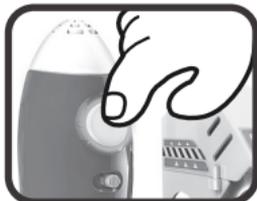
1. Fusée avec détecteur de mouvement

Lorsque la fusée détecte la présence d'une **MarbleBille** à l'aide de ses capteurs, cela déclenche de super effets sonores.



2. Bouton Fusée

Appuyer sur ce bouton pour choisir la musique de fond.



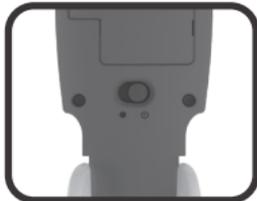
3. Curseur Musique/Son

Déplacer le curseur tout à droite pour activer la musique de fond et les sons en même temps. La position du milieu permet de jouer uniquement les sons sans la musique. Déplacer le curseur tout à gauche pour arrêter la mélodie et les sons.



4. Curseur Marche/Arrêt

Pour allumer le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Arrêt** ● ou sur la position **Marche** ⏻ pour respectivement éteindre ou allumer la fusée.



5. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, l'**Expansion Kit Electronic - Fusée sons et lumières** s'éteint automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour rallumer le jouet, déplacer le **curseur Musique/Son** ou le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Marche**. L'unité s'éteindra automatiquement si les piles sont usagées.

Note :

Si la fusée s'éteint régulièrement lorsque votre enfant joue, nous vous conseillons de changer les piles.

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.

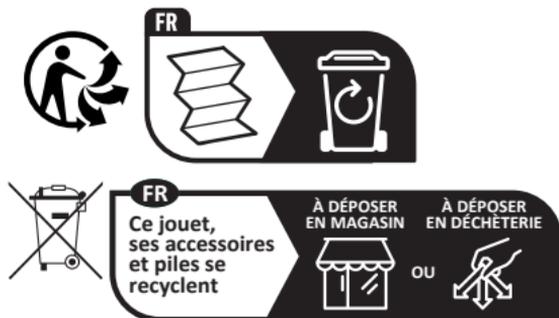
Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

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 & © 2022 Vtech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

91-xxxxxx-xxx 