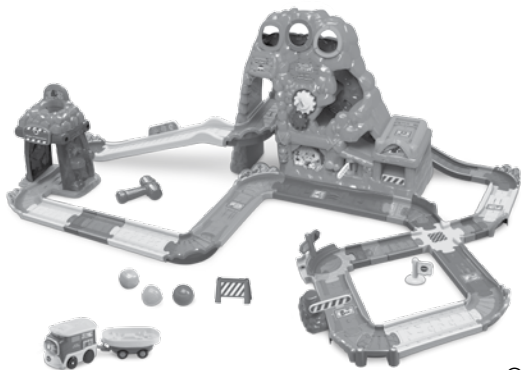


vtech[®]

Manuel d'utilisation

TchouTchou[®] Bolides

Circuit train Canyon Express



© 2016 VTech
Tous droits réservés
Imprimé en Chine
91-003240-020[®]

Chers parents,

Chez VTech®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à les inciter à découvrir le monde qui les entoure.

Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.

Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

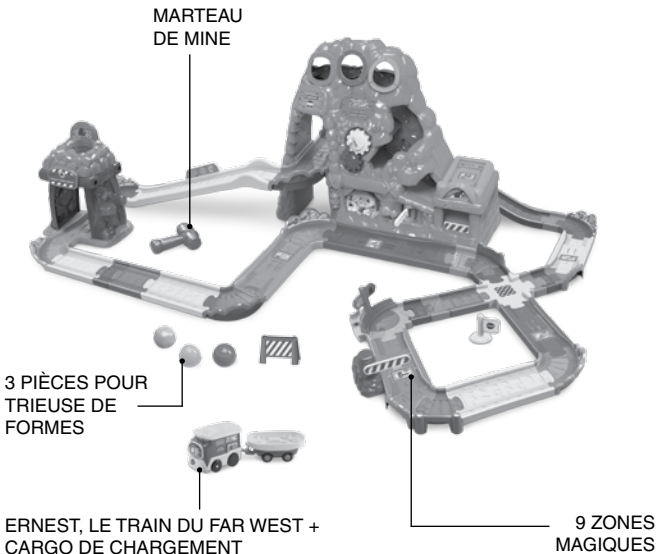
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Circuit train Canyon Express** de **VTech®**. Félicitations !

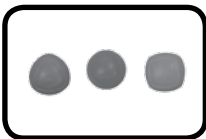
C'est la ruée vers l'or avec le **Circuit train Canyon Express** de **VTech®**. **Ernest, le train du Far West** est un petit train motorisé qui avance tout seul sur le circuit, dans les tunnels et sur les côtes dans la montagne. Lorsqu'il passe sur l'une des 9 zones magiques, il déclenche des phrases et des sons amusants. Votre enfant contrôle le parcours en déplaçant les aiguillages et en actionnant les barrières pour se rendre à la mine. Tous à bord et en avant pour de multiples découvertes !



1. CONTENU DE LA BOÎTE



Ernest, le train du Far West motorisé + son cargo de chargement



Trois pièces pour trieuse de formes



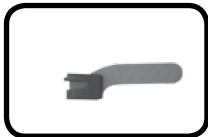
Un drapeau



Une montagne



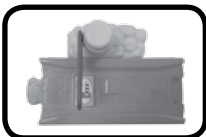
Une piste droite de montagne avec zone magique



Une barrière



Une piste incurvée avec zone magique



Une zone magique de circuit droit avec barrière



Deux rampes de lancement



Un puits de mine



Une base du puits de mine avec zone magique



Un marteau de mine

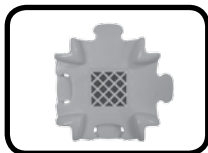
*Pistes incurvées compatibles seulement avec les autres pistes incurvées.



Un virage à 90°



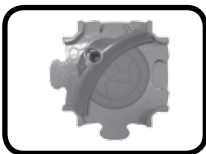
Un support



Un carrefour



Un panneau de croisement



Un croisement avec changement de direction



8 petits connecteurs de type mâle/femelle



3 virages à 90° de type femelle



3 virages à 90° de type mâle



Trois pistes



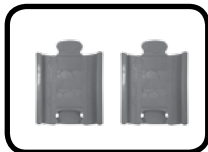
Trois pistes avec zones magiques



Deux virages à 45°
type mâle



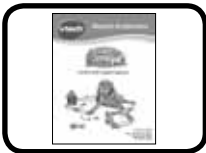
Deux virages à 45°
type femelle



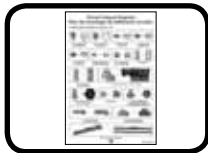
Deux connecteurs
type mâle/femelle



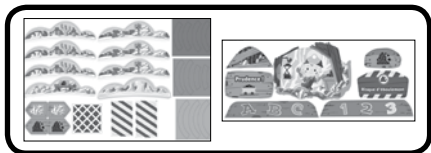
Une barrière



Un manuel
d'utilisation



Une planche
d'autocollants
pour circuit



Deux planches d'autocollants

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.

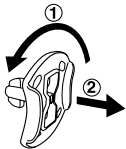
NOTE: Please keep this user's manual as it contains important information.

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.

ATTENTION:

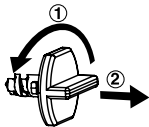
Pour la sécurité de votre enfant, l'assemblage des pièces du jouet doit être fait par un adulte. Ne pas laisser votre enfant jouer avec le jouet tant que toutes les pièces n'ont pas été correctement assemblées.

Pour retirer l'attache de la boîte :



① Faire tourner l'attache de l'emballage à 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

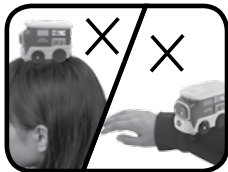
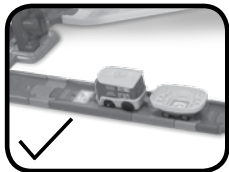
② Retirer et jeter l'attache en plastique.



① Tourner l'attache de l'emballage plusieurs fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

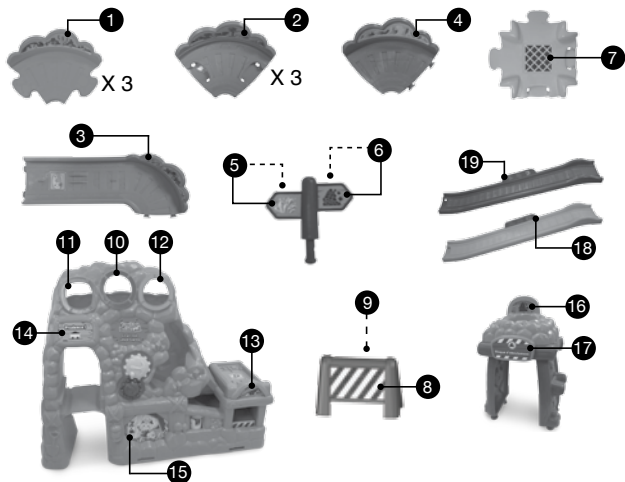
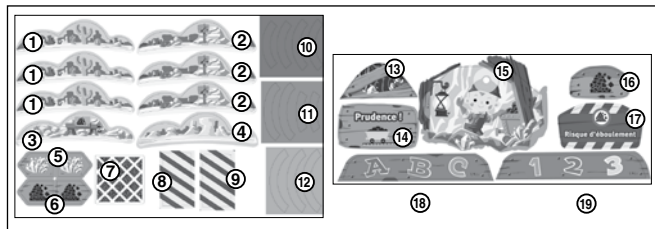
② Retirer et jeter l'attache en plastique.

AVERTISSEMENT : pour la sécurité de votre enfant, utiliser seulement Ernest, le train du Far West pour le Circuit train Canyon Express. Ne pas faire rouler le train sur les vêtements, le corps ou les cheveux pendant que le train motorisé est en marche. Si quelque chose s'accroche dans les roues du train pendant que le moteur est en marche, soulever le train jusqu'à ce qu'il ne touche plus votre enfant ou déplacer le curseur sur la position Arrêt pour éteindre le jouet.



ASSEMBLAGE

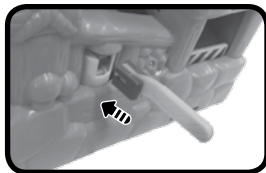
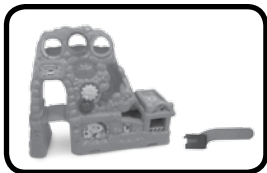
Coller soigneusement les autocollants selon les indications suivantes :



2. ASSEMBLAGE

ATTENTION ! Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

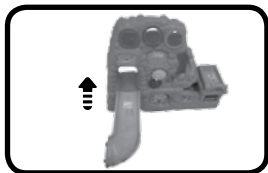
1. Appliquer soigneusement les autocollants sur les différents éléments du **Circuit train Canyon Express** suivant les indications portées sur la feuille correspondante.
2. Assembler le **Portail** dans la fente sur le pilier.



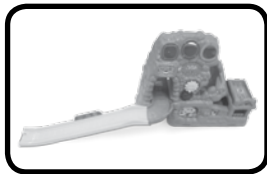
3. Incliner la **zone magique** de la montagne et insérer la **Piste de montagne** dans la fente de la **zone magique de la montagne** comme indiqué sur l'image. Vous entendrez un "clic" qui indiquera que la piste du circuit est bien attachée.



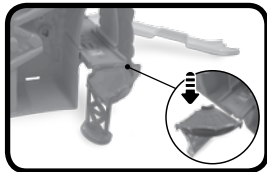
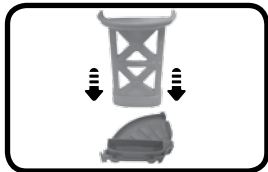
4. Insérer la **Piste incurvée** dans la fente du tunnel de la **zone magique de la montagne** comme indiqué sur l'image.



5. Assembler la **Rampe de lancement** à la **Piste incurvée** comme indiqué sur l'image. Vous entendrez un "clac" qui indiquera qu'elles sont bien attachées.



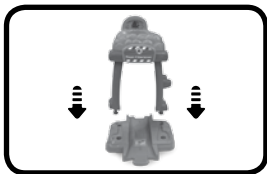
6. Assembler le **Support** dans le **Virage à 90°**. Puis, raccorder le **Virage à 90°** à la **Piste incurvée** comme indiqué sur l'image.



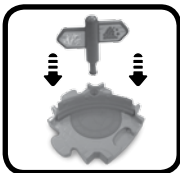
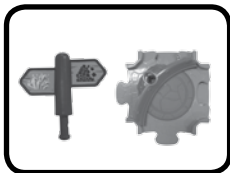
7. Assembler l'autre **Rampe de lancement** au **Virage à 90°**. Vous entendrez un "clac" qui indiquera qu'ils sont bien attachés.



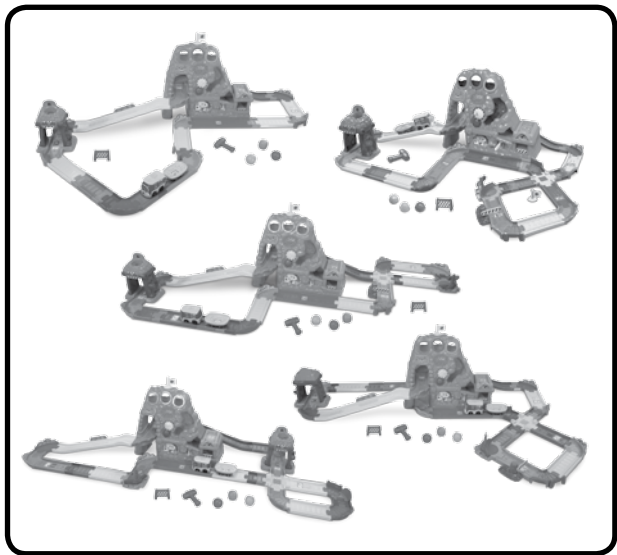
8. Insérer la **base du Puits de mine** dans le pied du **Puits de mine** comme indiqué sur l'image. Vous entendrez un "clac" qui indiquera que les pièces sont bien attachées.



9. Insérer le **Panneau de croisement** dans la fente du **Croisement avec changement de direction** comme indiqué sur l'image. Vous entendrez un "clac" qui indiquera que le panneau est bien attaché.



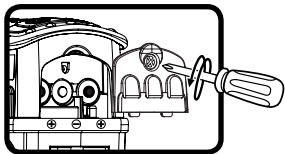
10. Après avoir réalisé les étapes ci-dessus, connecter les pièces aux pistes incluses dans le circuit. Vous pouvez réaliser différentes configurations de circuits.



3. ALIMENTATION

3.1. Installation des piles d'Ernest, le train du Far West

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé à l'arrière d'**Ernest, le train du Far West** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 3 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. (L'utilisation de piles alcalines neuves est recommandée pour des performances maximales).
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.





3.2. 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.

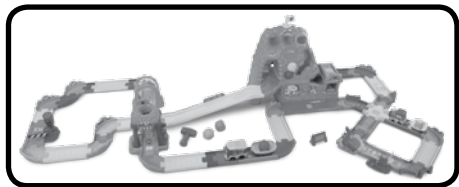
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

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.

4. EXTENSION & EXPLORATION

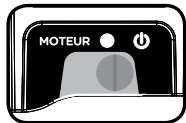
Pour étendre le **Circuit train Canyon Express** et permettre une plus grande créativité, le connecter à l'univers **P'tit circuit train des Tchou Tchou Bolides** (comme indiqué sur l'image).



5. POUR COMMENCER À JOUER AVEC LE TRAIN...

5.1 CURSEUR ARRÊT/MOTEUR

Pour allumer le train, déplacer le **curseur Arrêt/Moteur** sur le **mode Moteur (MOTEUR)** ou le **mode de Jeu Manuel (🔌)**.
Pour éteindre le train, déplacer le **curseur Arrêt/Moteur** sur la position **Arrêt (●)**.



5.2 ARRÊT AUTOMATIQUE

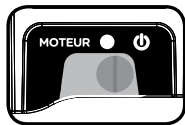
Pour préserver la durée de vie des piles, le train inclus dans le jouet s'éteindra automatiquement après 50 secondes sans manipulation. Pour réactiver le jouet, il suffit d'appuyer sur le bouton lumineux, de le faire rouler rapidement ou de déclencher une zone magique.

Attention ! Ce produit est actuellement en mode démonstration. Une fois déballé, veuillez éteindre puis remettre en marche ce jouet pour activer toutes ses fonctionnalités. Si le produit s'éteint à nouveau ou si la lumière du bouton lumineux s'affaiblit, nous vous conseillons de changer les piles.

6. ACTIVITÉS - ERNEST, LE TRAIN DU FAR WEST

Lorsque votre enfant joue avec **Ernest, le train du Far West**, les lumières clignotent au rythme du son.

1. Déplacer le **curseur Arrêt/Moteur** pour allumer le train. Vous entendrez une chanson, des phrases et des sons de train. Le train avancera automatiquement quand il sera sur le **mode Moteur** . (Note : la roue avant du train devra être sur une surface solide pour déclencher le moteur).



2. Dans le **mode Moteur** , le moteur s'arrêtera automatiquement après deux secondes si vous enlevez le train du circuit. Le moteur redémarrera à nouveau lorsque le train sera replacé sur le circuit.
3. En **mode Manuel** , pousser le train pour entendre des sons et mélodies amusantes. Pendant qu'une mélodie est jouée, pousser à nouveau le train pour ajouter des sons amusants en plus de la mélodie.
4. Appuyer sur le bouton lumineux pour entendre les sons, les phrases et les musiques du train. Appuyer et maintenir le bouton lumineux pour arrêter le moteur du **mode Moteur** . Le moteur se réactivera quand le bouton sera relâché.



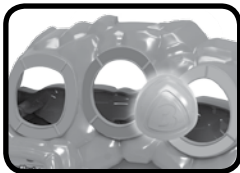
5. Durant le **mode Moteur** , laisser le train rouler sur les zones magiques incluses dans l'univers de jeu pour entendre des sons et des phrases amusantes.

En mode **Moteur** , pour un jeu optimal, nous vous recommandons de faire rouler le véhicule sur les pistes des circuits Tchou Tchou Bolides ou de Mon super circuit télécommandé.

6. Quand le moteur est **éteint**, s'il n'y a pas de manipulation pendant 8 secondes, vous entendrez un son et une phrase. Après à nouveau 8 secondes sans manipulation, une chanson sera jouée. S'il n'y a pas de manipulation pendant 8 autres secondes, le jouet jouera une courte mélodie et s'éteindra ensuite. Pendant que le moteur est en marche, vous entendrez des sons de train, puis le train s'éteindra après 5 secondes sans manipulation. Pour réactiver le jouet, appuyer sur le bouton lumineux, le faire rouler rapidement ou déclencher une **zone magique**.
7. Dans le **mode Manuel**, le train interagit avec les autres **Tchou Tchou Bolides** (vendus séparément).

7. ACTIVITÉS - CIRCUIT TRAIN CANYON EXPRESS

1. Pousser le train ou le laisser avancer sur l'une des sept **zones magiques** du **Circuit train Canyon Express** pour déclencher des sons, des phrases et de courtes mélodies.
2. Insérer les **Pièces pour trieuse de formes** dans les fentes des formes correspondantes de la montagne et les regarder tomber en bas de la montagne.



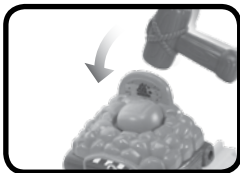
3. Faire avancer le train sur la **Piste droite de la montagne**. Lorsque le train franchit la **Barrière**, les **Pièces pour trieuse de formes** sont déchargées depuis la montagne jusqu'au **Cargo de chargement**.



4. Mettre un véhicule **Tut Tut Bolides** (chacun vendu séparément) sur la **zone magique** du **Cargo de chargement** pour entendre des sons et des phrases amusantes.



5. Placer une **Pièce pour trieuse de formes** en haut du **Puits de mine** et taper dessus avec le **Marteau de mine** pour s'amuser.



8. ENTRETIEN

- Les jouets sont lavables uniquement en surface.
- Pour les nettoyer, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée du **Circuit train Canyon Express** ou des véhicules au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer les jouets dans un endroit sec.
- Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.

9. SERVICE CONSOMMATEURS

Si le **Circuit train Canyon Express** ne semble pas fonctionner correctement, merci de suivre les étapes suivantes :

1. Éteindre le jouet en le mettant sur la position Arrêt.
2. Retirer les piles pendant quelques minutes avant de les replacer soigneusement.
3. Rallumer le jouet.

Si le jouet ne fonctionne toujours pas correctement, merci de changer toutes les piles par des piles neuves.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

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 :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

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.

