

vtech®

Handleiding

Vrolijke Vriendjes®

Magisch Diepzeepaleis

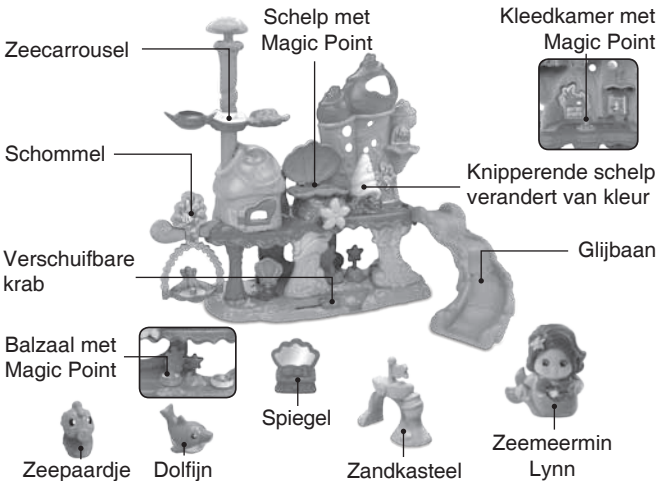


91-003390-005 (NL)

INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van het **Magisch Diepzeepaleis** uit de **Vrolijke Vriendjes®** collectie van **VTech®**. Wij van **VTech®** doen ons uiterste best goede producten te maken die leuk en leerzaam zijn voor uw kind. Mocht u nog vragen of opmerkingen hebben, neemt u dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 / e-mail: klantenservice@vtechnl.com

Het is echt een paradijs in het **Vrolijke Vriendjes® - Magisch Diepzeepaleis** van **VTech®**! Ga samen met Zeemeermin Lynn of een ander vrolijk vriendje (apart verkrijgbaar) op een magisch avontuur in de onderwereld! Plaats een vriendje op één van de drie Magic Points en luister naar vrolijke reacties. Draai de bloem om de schelp te openen of plaats een vriendje in de schelp en zie hoe het lichtje van kleur verandert. Verschuif de krab om de vriendjes te laten dansen of druk op de zeester om de zeecarroussel naar beneden te laten draaien. Kom mee, het is tijd voor een feestje in de zee!



INHOUD VAN DE DOOS

Let op: Wij raden aan om de contactpunten van de Vrolijke Vriendjes niet veelvuldig bloot te stellen aan vocht (door bijv. bijten of sabbelen) om mogelijke storingen te voorkomen.

Dit speelgoed kan niet worden gebruikt in water.



- Eén **Vrolijk Vriendje - Zeemeermin** Lynn van VTech®



- Eén schelp-platform met 1 Magic Point



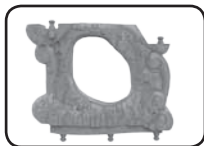
- Eén klein wandstuk



- Eén dak



- Eén groot wandstuk



- Eén achterwand



- Twee steundelen



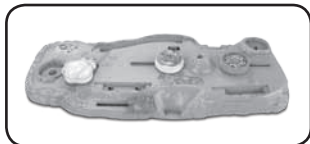
- Eén glitterwand (A)



- Eén glitterwand (B)



- Eén vloerstuk voor de eerste verdieping met 1 Magic Point



- Eén basisstuk voor de begane grond met 1 Magic Point



- Eén verbindingstuk



- Eén zeesterren-platform



- Eén schommel



- Eén glijbaan



- Eén stuk zeewier



- Eén zeester



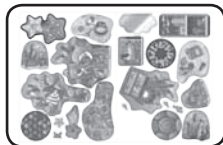
- Eén zeecarrousel-steundeel



- Eén zeecarrousel



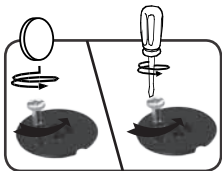
- Vier accessoires
- Eén handleiding



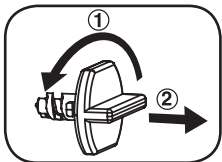
- Eén stickervel

Losmaken van de verpakkingsslotjes

Er is één verpakkingsslotje bevestigd aan het vriendje.



- ① Gebruik een muntstuk of schroevendraaier om de schroef los te draaien.
- ② Verwijder de schroef samen met het verpakkingsslotje en gooi deze weg bij het afval.



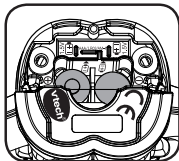
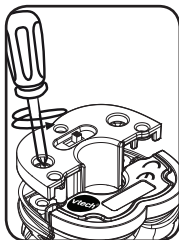
- ① Draai het verpakkingsslotje.
- ② Neem het verpakkingsslotje uit de houder en gooi het weg bij het afval.

WAARSCHUWING:

Alle verpakkingsmaterialen, zoals plakband, plastic, demolabel, verpakkingsslotjes, tie-wraps, schroeven enz., maken geen deel uit van het product en dienen voor de veiligheid van uw kind te worden verwijderd.

HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

1. Zet het speelgoed UIT.
2. Open het batterijklepje aan de onderkant van het vriendje. Gebruik hiervoor een schroevendraaier.
3. Plaats 2 nieuwe 'AAA' (LR03) batterijen volgens de afbeelding in het batterijenvak. Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
4. Plaats het klepje terug en maak het goed vast.
5. Nu is het speelgoed klaar voor gebruik.



Attentie

- Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
- Gebruik alleen het type en de soort batterijen die in deze handleiding staan vermeld.
- Gebruik slechts één type batterijen tegelijk.
- Gebruik nooit nieuwe en oude batterijen samen.
- Gebruik nooit beschadigde batterijen.
- Plaats de batterijen volgens de polen (+,-) om lekkage te voorkomen.
- De contactklemmen van de voeding mogen niet kortgesloten worden.
- Verwijder lege of zwakke batterijen uit het speelgoed.
- Indien het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
- Gooi batterijen niet weg in vuur of in de natuur.
- Probeer nooit gewone (niet oplaadbare) batterijen te herladen.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het speelgoed en laad ze daarna buiten het speelgoed op.

- Het opladen of verwijderen van batterijen dient altijd onder toezicht van een volwassene te gebeuren.

Milieu

Verwijdering van batterijen en product



Het symbool van een doorgekruiste container geeft aan dat het product en de batterijen niet met het normale huisafval mogen worden weggegooid omdat deze stoffen bevatten die schadelijk kunnen zijn voor het milieu en de gezondheid. Lever het product en/of de batterijen aan het eind van hun levenscyclus in bij een officieel aangewezen inzamelpunt.

Win advies in bij de plaatselijke autoriteiten voor informatie over speciale plaatsen voor Klein Chemisch Afval (K.C.A.), waar u gebruikte batterijen en/of producten kunt inleveren.

De chemische symbolen Hg, Cd of Pb geven aan dat het kwik- (Hg), cadmium- (Cd) of loodgehalte (Pb) in de batterij hoger is dan de referentieniveaus in de Richtlijn 2006/66/EC.



De balk geeft aan dat het product na 13 augustus 2005 op de markt werd gebracht.

Help het milieu door uw product en/of batterijen op een verantwoordelijke manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:

www.stibat.nl

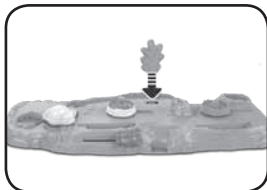
WAARSCHUWING:

Montage door een volwassene vereist. Laat kinderen niet met losse onderdelen spelen. Zorg ervoor dat alle onderdelen goed gemonteerd zijn, voordat u het speelgoed aan een kind geeft.

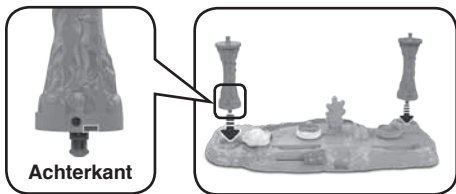
MONTAGE INSTRUCTIES

Bij **VTech®** staat veiligheid voorop. Om de veiligheid van het kind te kunnen garanderen, is montage door een volwassene vereist.

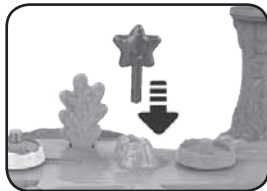
1. Plaats het stuk zeewier in het basisstuk van de begane grond zoals op de afbeelding hiernaast is weergegeven.



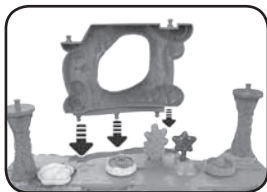
2. Plaats de twee steundelen in het basisstuk van de begane grond zoals op de afbeelding hieronder is weergegeven.



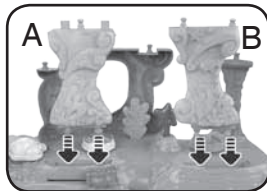
3. Plaats de zeester in het basisstuk van de begane grond zoals op de afbeelding hiernaast is weergegeven.



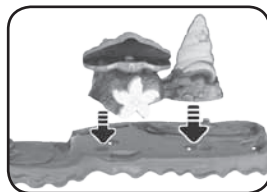
4. Plaats de achterwand in het basisstuk van de begane grond zoals op de afbeelding hiernaast is weergegeven.



5. Plaats de glitterwand (A) en (B) in het basisstuk van de begane grond zoals op de afbeelding hiernaast is weergegeven.



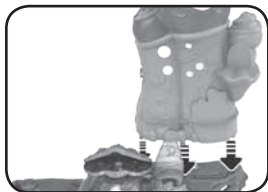
6. Plaats het schelp-platform in de daarvoor bestemde opening in het vloerstuk van de eerste verdieping zoals op de afbeelding hiernaast is weergegeven.



7. Plaats het dak op het grote wandstuk zoals op de afbeelding hiernaast is weergegeven.



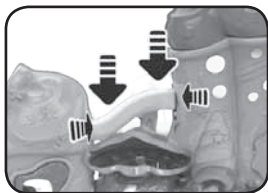
8. Plaats de grote wand in het vloerstuk van de eerste verdieping zoals op de afbeelding hiernaast is weergegeven.



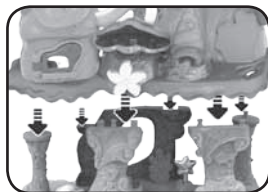
9. Plaats het kleine wandstuk in het vloerstuk van de eerste verdieping zoals op de afbeelding hiernaast is weergegeven.



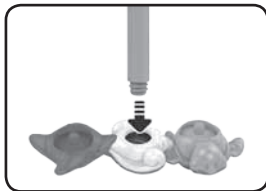
10. Plaats het verbindingsstuk in het vloerstuk van de eerste verdieping en bevestig het aan het kleine en grote wandstuk zoals op de afbeelding hiernaast is weergegeven.



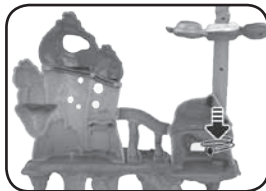
11. Bevestig het vloerstuk voor de eerste verdieping op de steundelen, achterwand én op de glitterwand (A) en (B) zoals op de afbeelding hiernaast is weergegeven.



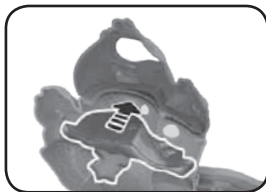
12. Plaats het zeecarrousel-steundeel in de zeecarrousel zoals hiernaast op de afbeelding is weergegeven.



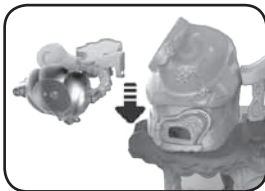
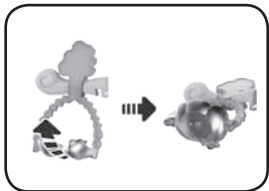
13. Steek het zeecarrousel-steundeel door de daarvoor bestemde opening in het kleine wandstuk. Draai het daarna vast in de daarvoor bestemde opening in het vloerstuk van de eerste verdieping zoals hiernaast op de afbeelding is weergegeven.



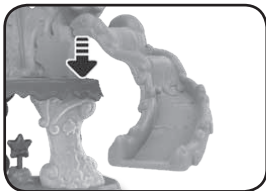
14. Bevestig het zeesterren-platform aan de achterkant van de grote wand zoals hiernaast op de afbeelding is weergegeven.



15. Draai de schommel en plaats deze in de daarvoor bestemde opening in het vloerstuk van de eerste verdieping zoals hieronder op de afbeeldingen is weergegeven.

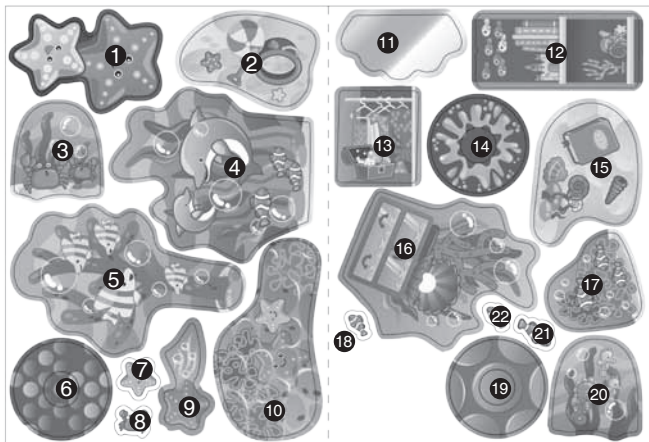


16. Bevestig de glijbaan aan het vloerstuk van de eerste verdieping zoals hiernaast op de afbeelding is weergegeven.

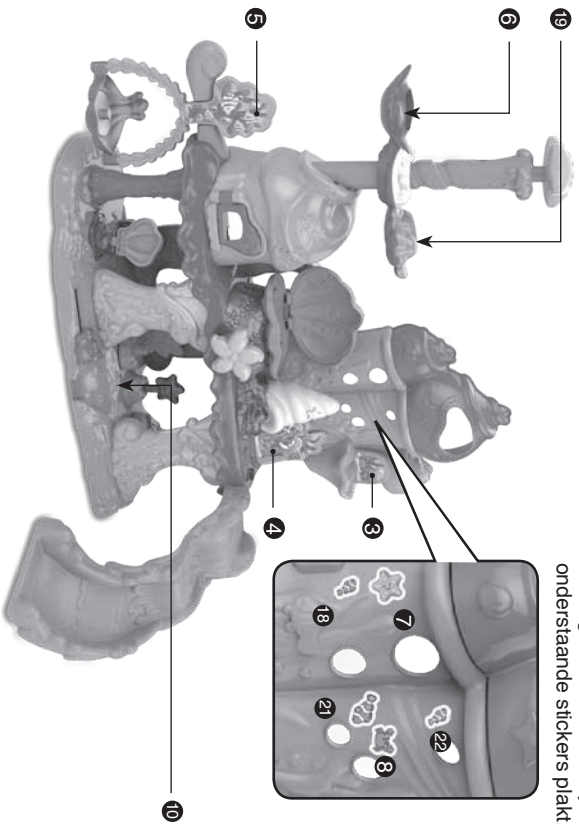


STICKEROVERZICHT

Plak a.u.b. de stickers volgens onderstaande instructies op de onderdelen van de speelset.

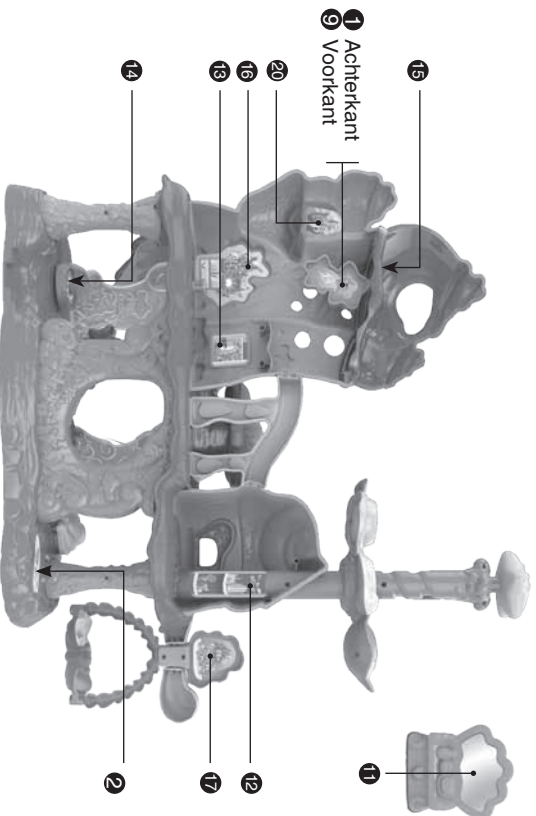


Voorkant:



Je mag zelf kiezen waar je de onderstaande stickers plakt.

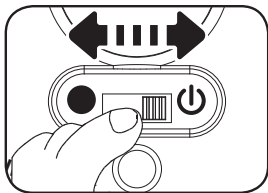
Achterkant:



FUNCTIES

1. Aan/Uit-schakelaar

Om **Zeemeermin Lynn** AAN te zetten beweeg je de **Aan/Uit-schakelaar** aan de onderkant van het speelgoed naar (⏻). Om het Vrolijk Vriendje UIT te zetten beweeg je de Aan/Uit-schakelaar naar (●).



2. Automatische uitschakeling

Om batterijen te sparen, schakelt **Zeemeermin Lynn** automatisch uit als er enige tijd niet mee wordt gespeeld. Het speelgoed kan weer geactiveerd worden door op de knipperende toets te drukken of door het vriendje op een **Magic Point** te plaatsen.

Let op: Wanneer de batterijen bijna leeg zijn, zal de knipperende toets meerdere malen knipperen en zal het vriendje automatisch uitschakelen. Wanneer dit gebeurt, raden wij aan om de batterijen te vervangen.

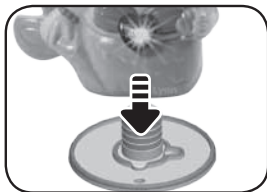
ACTIVITEITEN

Zeemeermin Lynn

1. Verschuif de **Aan/Uit-schakelaar** om het speelgoed aan te zetten. Druk op de **knipperende toets** om vrolijke zinnnetjes, gezongen liedjes en melodietjes te horen. Het lichtje knippert mee met het geluid.

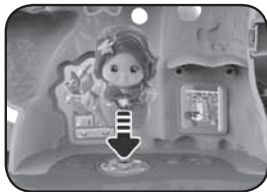


2. Plaats **Zeemeermin Lynn** of een ander vriendje (apart verkrijgbaar) op de **Magic Point** locaties om vrolijke zinnetjes, grappige geluiden, melodietjes en gezongen liedjes te horen, afhankelijk van de locatie. Het lichtje knippert mee met het geluid. Plaats **Zeemeermin Lynn** op Magic Points van andere **Vrolijke Vriendjes®** speelsets en accessoires (apart verkrijgbaar) voor nog meer speelplezier!



Diepzeepaleis

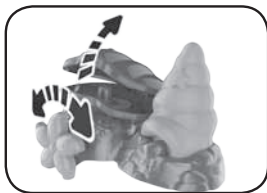
1. Plaats **Zeemeermin Lynn** of een ander vriendje (apart verkrijgbaar) op het Magic Point van de **schelp** om grappige reacties te horen en zie hoe het lichtje van de schelp van kleur verandert. Het lichtje van het vriendje knippert mee met het geluid.
2. Plaats **Zeemeermin Lynn** of een ander vriendje (apart verkrijgbaar) op het Magic Point van de **kleedkamer** om grappige reacties te horen. Het lichtje van het vriendje knippert mee met het geluid.



3. Plaats **Zeemeermin Lynn** of een ander vriendje (apart verkrijgbaar) op het Magic Point van de **balzaal** om grappige reacties te horen. Het lichtje van het vriendje knippert mee met het geluid.



4. Draai de **bloem** om de **schelp** te openen.



5. Plaats **Zeemeermin Lynn**, een ander vriendje (apart verkrijgbaar) of de zeedieren vriendjes op de **zeecarrousel** en druk op de **zeester** om ze naar beneden te laten draaien.



Let op: Voor een optimaal resultaat, raden wij aan om twee vriendjes op de carrousel te plaatsen.

6. Plaats **Zeemeermin Lynn** op het Magic Point van de balzaal. Plaats vervolgens een ander vriendje (apart verkrijgbaar) in de balzaal en verschuif daarna de **krab** om de vriendjes te laten dansen.



7. Plaats **Zeemeermin Lynn** of een ander vriendje (apart verkrijgbaar) op de **schommel** en beweeg deze heen en weer.



8. Laat **Zeemeermin Lynn** of een ander vriendje (apart verkrijgbaar) van de **glijbaan** glijden.



MELODIETJES

1. Il court le furet
2. Il était une dame tartine
3. La mère Michel
4. London Bridge
5. Mary Had a Little Lamb
6. Un éléphant

GEZONGEN LIEDJES

Liedje 1

Hallo vriendje! Ik ben Lynn!
Kijk mij eens zwemmen, ik ben een zeemeermin!

Liedje 2

Diep in de zee, daar ligt mijn paleis.
Het is echt een paradijs.

Liedje 3

In een magisch koninkrijk, hier heel ver vandaan.
Willen wij graag met jou op ontdekking gaan!

ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Maak het speelgoed a.u.b. alleen schoon met een vochtige en niet met een natte doek.
2. Zet het speelgoed niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere warmtebron.
3. Als het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
4. Laat het speelgoed niet op harde oppervlakken vallen en stel het niet bloot aan vocht of water.
5. Reinig het speelgoed niet met bijtende schoonmaakmiddelen.

LET OP:

Wanneer het **Vrolijk Vriendje** opeens stopt of niet goed reageert op een **Magic Point**, verwijder dan het vriendje en plaats het vervolgens terug. Als het **Vrolijk Vriendje** daarna weer stopt of als het geluid slechter wordt:

1. Zet dan het speelgoed uit en laat het zo enkele minuten staan.
2. Zet het daarna weer aan.
3. Blijft het probleem bestaan, dan kan het veroorzaakt worden door bijna lege batterijen.

4. Vervang de oude batterijen door nieuwe en probeer het opnieuw. Blijft het probleem nog steeds bestaan, neem dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, e-mail: klantenservice@vtechnl.com / telefoonnummer: (0031) (0)495-459123

BELANGRIJKE MEDEDELING:

Het ontwerpen en ontwikkelen van educatief speelgoed gaat gepaard met een verantwoordelijkheid die wij bij **VTech®** uitermate serieus opvatten. Wij zetten ons volledig in om er zeker van te zijn dat de informatie, die de kern van ons product is, zeer nauwkeurig en accuraat is. Het kan echter gebeuren dat er fouten voorkomen. Het is voor u van belang om te weten dat wij volledig achter onze producten staan en u aanmoedigen contact op te nemen met onze klantenservice indien u problemen heeft met, of suggesties heeft voor onze producten. Wij staan u dan graag te woord.

Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 /

E-mail: klantenservice@vtechnl.com

Let op: Bewaar de handleiding, deze bevat belangrijke informatie over het product.



**KLASSE 1
LED PRODUCT**



VTech Electronics Europe B.V.

Deze garantie wordt u, als extra voordeel, aangeboden door VTech Electronics Europe B.V. en heeft geen invloed op uw wettelijke rechten krachtens de toepasselijke nationale wetgeving.

VTech Electronics Europe B.V. staat garant voor de kwaliteit van het door u gekochte product. Bewaar het garantieformulier (volgende pagina) samen met het aankoopbewijs. U heeft dan recht op 2 jaar volledige garantie onder de volgende voorwaarden:

- 1. De kwaliteit van het materiaal, en de techniek van het product worden bij normaal gebruik gedurende een periode van maximaal 2 jaar na aankoop door VTech Electronics Europe B.V. gegarandeerd.*
- 2. Mocht in deze periode toch een defect optreden, dan kunt u het product ter vervanging aanbieden bij de VTech® dealer waar u het product gekocht heeft.*
- 3. De betreffende vervanging vindt gratis plaats als de schade te wijten is aan de ondeugdelijkheid van materiaal of techniek.*
- 4. Indien de schade te wijten is aan ondeskundig gebruik, onbevoegde reparatie, verkeerde batterij installatie, verkeerde elektrische (adapter) installatie, breuk- en/of waterschade, lekkende batterijen of enig andere reden die aan de gebruiker wijtbaar is, dan vervalt deze garantie.*
- 5. Deze garantie is strikt persoonlijk en niet overdraagbaar. Deze garantie geldt alleen voor de Benelux landen.*



GARANTIEBEWIJS

Naam van het product: Magisch Diepzeepaleis

Art.-Nr. # 80-199423

Naam: _____

Straat en huisnummer: _____

Postcode en plaats: _____

Telefoonnummer: _____

E-mail adres: _____

Aankoopdatum: _____

*VTech Electronics Europe B.V.
Copernicusstraat 7
6003 DE Weert
Nederland*

Tel. klantenservice (0031) (0)495-459123

E-mail: klantenservice@vtechnl.com



**Bezoek onze website voor meer
informatie over onze producten:**

vtechnl.com

