



Handleiding

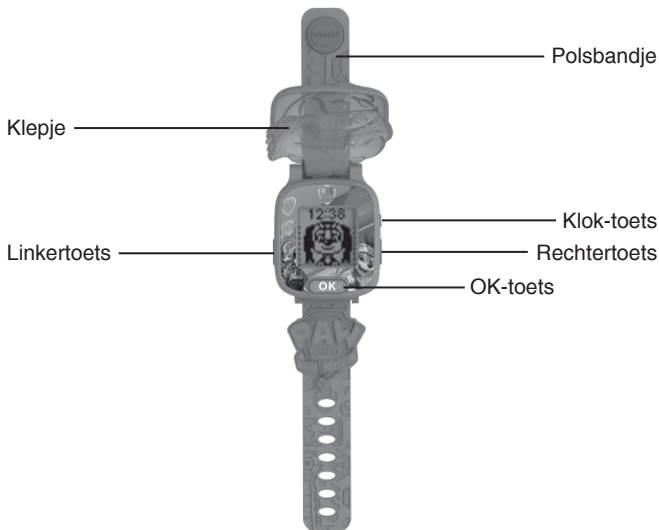
PAW Patrol - Adventure Watch



INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van de **PAW Patrol Adventure Watch** 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

Avonturenstad rekt op jou! Ga op avontuur met de **PAW Patrol Adventure Watch** van **VTech®**. Dit supercoole horloge laat je niet alleen de tijd zien, maar bevat ook een wekker, stopwatch, timer en 4 ingebouwde spellen! Maak tijdens de spellen kennis met cijfers, vergelijk ze en train je geheugen! De pups hebben jouw hulp nodig! Waar wacht je nog op?



INHOUD VAN DE DOOS

- Eén VTech® PAW Patrol - Adventure Watch
- Eén CR2450 batterij (geplaatst in het horloge)
- Eén handleiding

WAARSCHUWING:

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

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

SPECIFICATIES

BATTERIJ	1 CR2450 batterij
TIJDNOTATIE	12- of 24-uurs klokweergave
TIJDWEERGAVE	Digitaal
GEBRUIKSTEMPERATUUR	0 – 40°C

Let op:

- Houd het horloge niet onder stromend water.
- Houd het horloge niet onderwater, het is niet geschikt om mee te douchen, baden of zwemmen.
- Houd het klepje dicht wanneer het horloge niet gebruikt wordt.

HET DRAGEN VAN HET HORLOGE

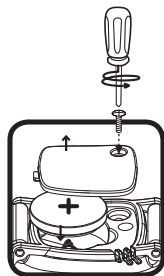
Net als bij andere voorwerpen die voor langere tijd dicht bij de huid worden gedragen, is het mogelijk dat de **PAW Patrol Adventure Watch** irritatie veroorzaakt bij een gevoelige huid.

Dit kan gebeuren wanneer vocht, zeep, zweet of irriterende stoffen onder het horlogebandje blijven zitten en zo voortdurend in contact zijn met de huid. Om dit te voorkomen, raden we aan dat kinderen voordat ze naar bed gaan en bij de geringste tekenen van irritatie het horloge af doen. Tevens raden we aan om de pols en het horlogebandje goed schoon en droog te houden. Zorg er ook voor dat het bandje niet te strak of te los zit. Indien u merkt dat er roodheid, zwelling of andere irritatie ontstaat, raadpleeg dan een arts voordat het horloge weer wordt gedragen.

HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

Let op: Montage door een volwassene vereist. Voor het beste resultaat dient de demonstratiebatterij verwijderd te worden en te worden vervangen door een nieuwe 'CR2450' knoopcelbatterij.

1. Open het batterijklepje aan de achterkant van het horloge met een schroevendraaier.
2. Plaats 1 nieuwe 'CR2450' knoopcelbatterij volgens de afbeelding in het batterijvak.
3. Plaats het klepje terug en draai het schroefje goed vast.
4. Nu is het horloge klaar voor gebruik.



WAARSCHUWING:

Batterijen dienen door een volwassene geplaatst te worden.

Houd batterijen buiten het bereik van kinderen.

BELANGRIJKE INFORMATIE OVER BATTERIJEN

- Plaats de batterijen volgens de polen (+, -) om lekkage te voorkomen.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar: alkaline, standaard (zink-koolstof), oplaadbare of nieuwe en gebruikte batterijen.
- Gebruik alleen het type en de soort batterijen die in deze handleiding staan vermeld.

- De contactklemmen van de voeding mogen niet kortgesloten worden.
- Indien het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
- Verwijder lege of zwakke batterijen uit het speelgoed.
- Gooi batterijen niet weg in vuur of in de natuur.

OPLAADBARE BATTERIJEN:

- 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.
- Probeer nooit gewone (niet oplaadbare) batterijen te herladen.

Symbol	Betekenis
	Waarschuwing: Bevat knoopcelbatterij
	Lees de handleiding

WAARSCHUWING:

Dit product bevat één of meerdere knoopcelbatterijen. Het inslikken van een knoopcelbatterij kan ernstige interne brandwonden veroorzaken binnen minder dan twee uur en kan fatale gevolgen hebben. Gooi daarom lege batterijen onmiddellijk weg in de daarvoor bestemde inzamelbakken bij een winkel. Zorg ervoor dat nieuwe en lege batterijen uit de buurt van kleine kinderen gehouden worden. Zij kunnen batterijen in de mond stoppen. Wanneer een batterij is ingeslikt, raadpleeg een arts en ga zo snel mogelijk naar de spoedeisende hulpafdeling van het dichtstbijzijnde ziekenhuis.

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

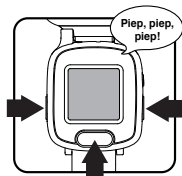
Help het milieu door uw product en/of batterijen op een verantwoordelijke manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:

www.stibat.nl

BEGINNEN MET SPELEN

Wanneer de **PAW Patrol Adventure Watch** uit de verpakking is gehaald, dien je het klepje te openen en de **linkertoets**, **rechertoets** en de **OK-toets** een aantal seconden tegelijkertijd ingedrukt te houden om de demo-stand te verlaten. Je hoort drie 'piep'-geluiden wanneer je de demo-stand verlaat.



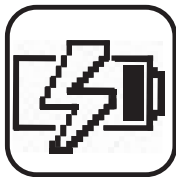
Daarna kun je op elke toets drukken om het horloge te activeren en de tijd in te stellen. Druk op de **linker-** of **rechters-toets** om te kiezen, druk vervolgens op de **OK-toets** om je keuze te bevestigen en ga daarna naar de volgende instelling. Wanneer de instelling is voltooid, zal er een vinkje worden weergegeven.

Let op:

- Wanneer het batterijniveau laag is, kunnen de meeste functies op het horloge niet worden geactiveerd, met uitzondering van de klokweergave. Wij raden aan om de batterij te vervangen.
- Wanneer het batterijniveau te laag is en de tijd niet blijft lopen, dient de tijd en datum opnieuw ingesteld te worden nadat de batterij is vervangen.

Let op:

Wanneer de batterij bijna leeg is, schakelt het speelgoed automatisch UIT. Vervang de batterij wanneer het batterij-icoontje (hier rechts afgebeeld) op het scherm verschijnt.



FUNCTIONIES

1. Klepje

Open het **klepje** om de tijd te zien. Druk op het klepje, wanneer het dicht is, om coole zinnen van Ryder te horen en zie het lichtje knipperen.

2. Linker-/Rechters-toets

Druk op de **linker-** of **rechters-toets** om verschillende opties te bekijken of om de tijd en wekker aan te passen.

3. OK-toets **OK**

Druk op de **OK-toets** om een keuze te bevestigen of om naar de volgende optie te gaan tijdens een activiteit.

4. Klok-toets

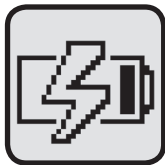
Druk op de **klok-toets** om tijdens een activiteit terug te keren naar de **klok-speelstand**.

5. Automatische uitschakeling

Om de batterij te sparen, schakelt de **PAW Patrol Learning Watch** automatisch uit als er enige tijd niet mee wordt gespeeld. Het horloge kan weer geactiveerd worden door op een toets te drukken of door het klepje te openen.

Let op:

De **PAW Patrol Learning Watch** zal niet automatisch uitschakelen wanneer de stopwatch gebruikt wordt. Wanneer de batterij bijna leeg is, schakelt het speelgoed automatisch UIT. Vervang de batterij wanneer het batterij-icoontje (hier rechts afgebeeld) op het scherm verschijnt.



ACTIVITEITEN

Klokweergave

Druk op de **klok-toets** om de tijd te zien. Druk op de **linker- of rechtertoets** om naar het hoofdmenu te gaan en kies daarna een activiteit.

Hoofdmenu

Druk op de **linker- of rechtertoets** om naar het hoofdmenu te gaan. Er zijn vijf activiteiten waaruit je kunt kiezen:

1. Wekker 	2. Stopwatch 	3. Timer 
4. Spellen 	5. Instellingen 	

- Druk op de **linker- of rechtertoets** om de verschillende activiteiten in het hoofdmenu te zien.
- Druk op de **OK-toets** om een activiteit te starten.

1. Wekker

Je kunt de wekker instellen met drie wekkergeluiden.

- Druk op de **linker-** of **rechters-toets** om de tijd en het wekkergeluid aan te passen.
- Druk op de **OK-toets** om te bevestigen en om naar de volgende instelling te gaan.
- Druk op de **klok-toets** om de huidige instelling automatisch op te slaan.



2. Stopwatch

- Druk op de **OK-toets** om de stopwatch te starten, druk opnieuw op de **OK-toets** om te pauzeren. Druk nogmaals op de **OK-toets** om verder te gaan.
- Druk op de **linker-** of **rechters-toets** om de tijd te resetten wanneer de stopwatch is gepauzeerd.



3. Timer

- Met deze functie kun je de afteltijd instellen.
- Druk op de **linker-** of **rechters-toets** om de afteltijd aan te passen.
- Druk op de **OK-toets** om te bevestigen.
- Druk op de **klok-toets** om de huidige instelling automatisch op te slaan.
- Wanneer je de gewenste tijd hebt gekozen en daarna op de **OK-toets** hebt gedrukt, begint de zandloper direct te lopen.
- Wanneer de zandloper loopt, druk je op de **OK-toets** om de tijd te pauzeren of druk je op de **linker-** of **rechters-toets** om de zandloper te resetten.



4. Spellen 🤨

Druk op de **linker-** of **rechters-toets** om uit de volgende vier spellen te kiezen:

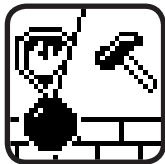
4.1 Avonturenstad wacht op ons

Help Marshall de weg over te steken en Avonturenstad te bereiken. Gebruik de **linker-** en **rechters-toets** om obstakels te ontwijken en druk op de **OK-toets** om de weg over te steken. Druk vervolgens op de **linker-** en **rechters-toets** om het juiste getal te kiezen en druk op de **OK-toets** om te bevestigen.



4.2 Sloopkogel reddingsactie

Onthoud het juiste plaatje en gebruik de sloopkogel van Rubble om Chase te redden. Druk op de **OK-toets** wanneer de sloopkogel voor het juiste plaatje hangt om het te raken.



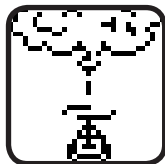
4.3 Kraak de code

Kraak de geheime code om de passagiers te redden. Onthoud de cijfervolgorde en druk vervolgens op de **linker-** en **rechters-toets** om het juiste antwoord te kiezen. Druk op de **OK-toets** om te bevestigen.



4.4 De lucht in

Druk op de **linker-** en **rechters-toets** om de obstakels te ontwijken en om Skye te helpen de machine van burgemeester Humdinger te stoppen.



5. Instellingen

Druk op de **linker-** of **rechters-toets** om de volgende instellingen aan te passen:

5.1 Tijd instellen

- Druk op de **linker-** of **rechters-toets** om de uren en minuten te veranderen. Je kunt kiezen tussen een 24-uur of 12-uur weergave van de tijd.
Let op: De am/pm instelling is alleen van toepassing in de 12-uur tijdweergave.
- Druk op de **OK-toets** om te bevestigen.
- Druk op de **klok-toets** om de huidige instelling automatisch op te slaan.



5.2 Klokweergave

- Druk op de **linker-** of **rechters-toets** om uit twaalf verschillende klokweergaves te kiezen.
- Druk op de **OK-toets** of de **klok-toets** om te bevestigen.



5.3 Koekoeksklok

- Wanneer de **Koekoeksklok** is aangezet, hoor je van 07:00 uur 's ochtends t/m 19:00 uur 's avonds elk uur een koekoek-geluid. Het koekoek-geluid zal niet te horen zijn tijdens een spel.
- Druk op de **linker-** of **rechters-toets** om de koekoeksklok uit te zetten.
- Druk op de **OK-toets** of de **klok-toets** om te bevestigen.



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:

Als de **PAW Patrol Adventure Watch** opeens stopt of als het geluid slechter wordt:

1. Zet dan het horloge uit en laat het zo enkele minuten liggen.
2. Zet het daarna weer aan.
3. Blijft het probleem bestaan, dan kan het veroorzaakt worden door een bijna lege batterij.
4. Vervang de oude batterij door een 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



Garantievoorwaarden 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 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.*

**VTech Electronics Europe B.V.
Postbus 10042, 6000 GA Weert, Nederland**

Bezoek onze website voor meer informatie over onze producten:

vtechnl.com

