

My Magical Mermaid Anleitung

Ab 3 Jahre

Spielanleitung

Mermaid Ein-/Ausschalten

Gib deine Magical Mermaid zum EINSCHALTEN einfach ins Wasser. Nimm deine Magical Mermaid zum AUSSCHALTEN, oder um außerhalb des Beckens mit ihr zu spielen, aus dem Wasser und trockne sie mit einem weichen sauberen Tuch außerhalb.

Energiesparmodus

Um die BATTERIEN zu SCHÖNEN schaltet sich deine Magical Mermaid nach 4 Minuten im Wasser automatisch ab. Zum NEUSTARTEN musst du deine Magical Mermaid für 5 Sekunden aus dem Wasser nehmen, das überschüssige Wasser abschütteln und sie wieder ins Wasser zurückgeben.

"Mode sirène envoiante"

Befolge die folgenden Schritte, um deine Mermaid im Wasser senkrecht rauf und runter schwimmen zu lassen:

1. Nimm deine Mermaid aus dem Wasser.
2. Schiebe einen SCHWANZFLOSSEN-RING auf deine Mermaid. ANMERKUNG: Verwende den Schwanzflossenring mit dem RICHTIGEN GEWICHT, siehe Ergänzung.
3. Positioniere beide Arme der Mermaid so, dass ihre Hände an ihren Seiten liegen.
4. Gib deine Mermaid ins Wasser zurück. SCHÜTTEL sie leicht, um Luftblasen zu entfernen und schau zu, wie sie schwimmt. ANMERKUNG: Siehe Ergänzung für Details zum SCHÜTTELN.

GEWICHT

SCHIEBE EINEN FARBIGEN RING AUF DIE SCHWANZFLOSSE DEINER MERMAID, UM SIE RAUF UND RUNTER SCHWIMMEN ZU LASSEN. GIB SIE ANSCHLIESSEND INS WASSER.

WENN SIE ZU RUCKEN SINKT MUSSST DU EINEN LEICHTEREN

SCHWANZFLOSSEN-RING NEHMEN.

WENN SIE AN DER OBERFLÄCHE SCHWIMMT, MUSSST DU EINEN

SCHWEREREN SCHWANZFLOSSEN-RING NEHMEN.

ERGEBNIS: EIN AUSGEWOGENES SCHWIMMSTIL.

SCHÜTTELN

SCHÜTTEL DEINE MERMAID LEICHT, WENN DU SIE INS WASSER GIBST.

DAS ENTFERNT LUFTBLASEN, DIE SICH IN IHREN HAAREN UND IHREM KÖRPER GESAMMELT HABEN.

IHR AUFTRIEB WIRD SICH STABILISIEREN MIT EINEM AUSSBALANCIERTEN SENKRECHTEN SCHWIMMEN ALS ERGEBNIS.



'Sky Gazing Mermaid' Modus

Befolge die folgenden Schritte, um deine Mermaid auf dem Rücken oder dem Bauch an der Wasseroberfläche schwimmen zu lassen:

1. Nimm deine Mermaid aus dem Wasser.
2. Entferne den SCHWANZFLOSSEN-RING.
3. Positioniere beide Arme der Mermaid so, dass ihre Hände über ihrem Kopf sind.
4. Gebe deine Mermaid auf dem Rücken ins Wasser und schau zu, wie sie losschwimmt!

Schwanzflossenmechanismus

NICHT an der Schwanzflosse deiner Mermaid ziehen, das kann die internen Mechanismen beschädigen.

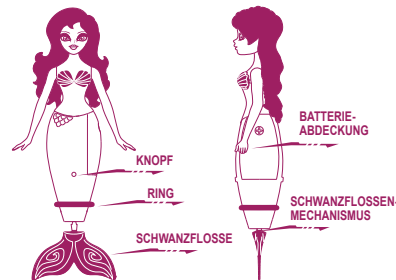
Um Schaden zu vermeiden, ist die Schwanzflosse abnehmbar; behandle sie vorsichtig. Wenn die Schwanzflosse abgeht, kann sie einfach wieder aufgesteckt werden.

Die magische Berührung

Drücke einfach den Knopf am Schwanz gleichzeitig an der Vorder- und Rückseite. Schau zu, wie ihre Flosse anfängt zu schlagen.

Der Schwanz deiner Mermaid hat einen Knopf, der als Sensor dient.

Deine Mermaid erwacht durch eine kleine Berührung wie von Zauberhand zum Leben.



Wechseln der Batterien in deiner Magical Mermaid

Wechseln der Batterien in deiner My Magical Mermaid

Hinweis: Bitte immer einen Erwachsenen, die Batterien zu wechseln. 2 Ersatzbatterien enthalten. Batterien sollten nur von Erwachsenen gehandhabt und aus der Reichweite von Kindern gehalten werden.

Achtung: Bewahre die 2 Ersatzbatterien in ihrer Verpackung auf.

1. Löse die Schraube der Batterieabdeckung mit einem Kreuzschraubenzieher (gegen den Uhrzeigersinn).
2. Ersetze die 2 Batterien (LR44 1.5V) durch neue Batterien.
3. Achte darauf, dass die Batterien richtig eingelegt sind (-/+).
4. Vergewissere dich, dass die Gummichtung der Batterieabdeckung richtig sitzt.
5. Setze die Abdeckung wieder ein und drehe die Schraube fest (im Uhrzeigersinn).



Water Wonderland Spielset Anleitung

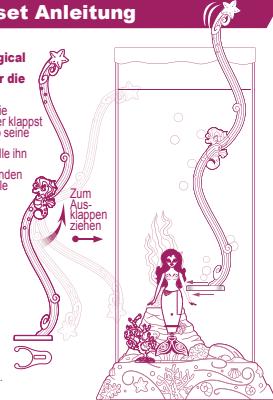
ZAUBERSTAB

Der Zauberstab ermöglicht es dir, deine Magical Mermaid elegant ins Wasser zu geben oder herauszunehmen. Befolge ermöglicht hierfür die nachfolgenden Schritte:

1. Gib dem Zauberstab seine volle Größe, indem du die beiden Teile des Zauberstabs vorsichtig auseinander klappst und einen Teil nach oben ziehst, bis der Zauberstab seine volle Länge erreicht hat.
2. Halte den Zauberstab am oberen Ende fest und stelle ihn ins Wasser.
3. Nimm deine Magical Mermaid auf, indem du den runden Clip am unteren Ende des Zauberstabs um ihre Taille schließt.
4. Wenn der Clip fest auf der Taille der Mermaid sitzt, kannst du den Zauberstab vorsichtig aus dem Wasser ziehen, um die Mermaid zu entfernen.
5. Um sie wieder ins Wasser zu geben, schielst du den Clip vorsichtig um die Taille der Mermaid, bis er fest sitzt, und gibst die Mermaid dann mit der Schwanzflosse zuerst zurück ins Wasser.

Der Clip schließt sich um die Taille der Mermaid

* Der Zauberstab ist nur im Spielset My Magical Mermaid Water Wonderland enthalten und wird nicht separat verkauft.



Wechseln der Batterien in deinem Water Wonderland Spielset

Hinweis: Bitte immer einen Erwachsenen, die Batterien zu wechseln. Batterien sollten nur von Erwachsenen gehandhabt und aus der Reichweite von Kindern gehalten werden.

1. Löse die Schraube der Batterieabdeckung mit einem Kreuzschraubenzieher (gegen den Uhrzeigersinn).
2. Ersetze die 2 Batterien (AA oder LR6) durch neue Batterien.
3. Achte darauf, dass die Batterien richtig eingelegt sind (-/+).
4. Vergewissere dich, dass die Gummichtung der Batterieabdeckung richtig sitzt.
5. Setze die Abdeckung wieder ein und drehe die Schraube fest (im Uhrzeigersinn).

Das Water Wonderland Spielset benötigt 2 X AA oder LR6-Batterien, nicht enthalten.

Das Water Wonderland Spielset benötigt 1 RGB LED, enthalten.

Weitere Informationen unter www.zuru.com



Wichtige Informationen

⚠ VORSICHT

Batterien vom Typ A76, LR44, LR1154 und AG13 sind als Kleinteile klassifiziert und sollten von kleinen Kindern und Kindern, die dazu neigen, Sachen in den Mund zu nehmen, ferngehalten werden.

Wenn Batterien verschluckt werden, umgehend einen Arzt aufsuchen und die Vergiftungszentrale kontaktieren.

Immer die Anleitung befolgen und die Batterien korrekt entsprechend der Markierung - und + einlegen.

Keine alten und neuen Batterien oder Standardbatterien (Zink-Kohle) und Akkus (Nickel-Cadmium) zusammen verwenden.

Leere Batterien UMGEHEND aus dem Produkt entfernen und entsorgen. Die Batterien aus dem Produkt nehmen, wenn über einen längeren Zeitraum nicht damit gespielt wird.

Batterien immer in der Verpackung aufbewahren, damit sie sich nicht gegenseitig berühren.

Die Anschlussklemmen nicht kurzschließen.

Batterien nicht auf metallene Oberflächen legen.

Batterien sollten sich nicht berühren, wenn sie nicht verwendet werden.

Niemals Akkus und andere Batterien zusammen verwenden.

Alte Batterien unter der Aufsicht von Erwachsenen ersetzen.

Achte darauf, dass die Batterien richtig eingelegt sind, und befolge die Betriebsanleitung für Batterien.

Vergewissere dich, dass der Körper der Mermaid und die Batterien trocken sind, insbesondere beim Wechseln der Batterien.

Entferne die alten Batterien nach der Benutzung (ca. 40 Minuten durchgängige Laufzeit) immer aus dem Produkt. Wir empfehlen dringend, die örtlichen Vorschriften für das Recycling von Batterien umgehend und sorgfältig zu befolgen.

Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.

Akkus müssen vor dem Wiederaufladen aus dem Spielzeug genommen werden.

Akkus dürfen nur unter der Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden.

ATTENTION!



⚠ WARNING:
ERSTICKUNGSGEFAHR durch verschluckbare Kleinteile.
Nicht für Kinder unter 3 Jahren.



382810 US 0714



www.zuru.com

© 2013 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland.

Für Fragen und Service: +49(0) 6103/45918-0 Achtung: Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können. Erstickenungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in China.

Instrucciones de My Magical Mermaid

EDAD 3+

Instrucciones para jugar

Activación de la Mermaid

Para ACTIVAR tu Magical Mermaid, solo has de ponerla en el agua. Para DESACTIVAR tu Magical Mermaid a jugar con ella fuera del agua, sácala del agua y sécala con un trapo suave y limpio.

Modo de ahorro de energía

Para ACTIVAR tu Magical Mermaid, solo has de ponerla en el agua. Para DESACTIVAR tu Magical Mermaid a jugar con ella fuera del agua, sácala del agua y sécala con un trapo suave y limpio.

Modo Sirena Fascinante

Para hacer que tu Sirena Mágica suba y baje verticalmente en el agua, sigue estos pasos:

1. Saca tu sirena del agua.
2. Coloca un ANILLO DE COLA en la sirena. NOTA: Usa el PESO CORRECTO del anillo de cola, ver el recuadro.
3. Coloca ambos brazos de la sirena™ hacia abajo.
4. Vuelve a poner la sirena en el agua, AGITALA suavemente para que se suelten las burbujas de aire y observa como nada. NOTA: Ver el recuadro para información sobre como AGITAR.

PESO

COLOCA UN ANILLO DE COLOR EN LA COLA DE TU SIRENA PARA AYUDARLA A NADAR HACIA ARRIBA Y ABAJO. PONLA ENTONCES EN EL AGUA. SI SE HUNDE CAMBIA EL ANILLO DE COLA POR UNO MÁS LIGERO. SI FLOTA CAMBIA EL ANILLO DE COLA POR UNO MÁS PESADO. RESULTADO: UN ESTILO DE NATACIÓN EQUILIBRADO.

AGITAR

CUANDO PONGAS LA SIRENA EN EL AGUA, AGITALA SUAVEMENTE. DE ESTA FORMA SE SUELTAN LAS BURBUJAS DE AIRE QUE QUEDAN ATRAPADAS EN EL PELO Y CUERPO. SU FLOTABILIDAD SE ESTABILIZARÁ PARA ASEGURAR UN MOVIMIENTO DE NATACIÓN VERTICAL EQUILIBRADO.



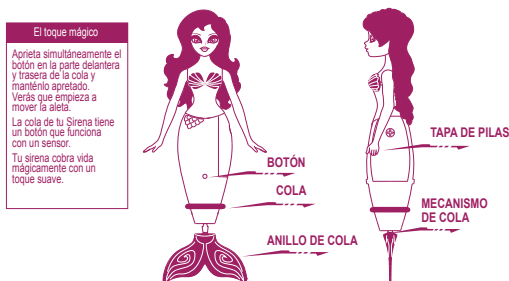
Modo Sirena Nada de Espaldas

Para hacer que tu Sirena nada de espaldas o de pecho en la superficie del agua, sigue estos pasos:

1. Saca tu sirena del agua.
2. Saca el ANILLO DE COLA.
3. Coloca los brazos de la Sirena hacia arriba.
4. Pon la sirena en el agua de espaldas y mira como nada!

Mecanismo de cola

NO estires de la cola de tu sirena, porque se pueden dañar los mecanismos internos. La cola es extraíble para evitar que se dañe. Por favor, ten cuidado con ella. Si la cola se sale, simplemente vuelve a colocarla.



Cambiar las pilas en tu Magical Mermaid

Cambiar las pilas en tu My Magical Mermaid

Nota: Pide siempre ayuda a un adulto para el cambio de pilas. 2 Pilas extra incluidas.

Las pilas solo deben ser manejadas por un adulto y deben mantenerse alejadas de los niños.

Aviso: Guarda las 2 pilas extra en el blister con el que vienen.

1. Utilizando un destornillador de estrella, desatornilla la tapa de las pilas en el sentido contrario a las agujas del reloj.
2. Cambia las 2 pilas (LR44 1.5V) por nuevas.
3. Presta atención a la polaridad (+/-) y asegúrate de que están colocadas correctamente.
4. Asegúrate de que la goma de impermeabilización de la tapa de pilas está puesta correctamente.
5. Vuelve a colocar la tapa de las pilas y aprieta los tornillos en el sentido de las agujas del reloj.



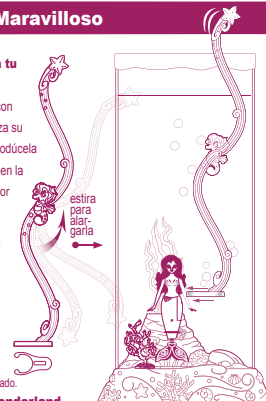
Instrucciones del Acuario Maravilloso

VARITA MÁGICA

La Varita Mágica te permite poner y sacar a tu Magical Mermaid suavemente del agua.

Para usarla, sigue los siguientes pasos:

1. Estira la Varita Mágica completamente deslizando con cuidado las varillas la una de la otra y estirando una barra hacia arriba hasta que la Varita Mágica alcance su longitud total.
2. Mientras aguantas la punta de la Varita Mágica, introdúcela en el agua.
3. Coge tu Magical Mermaid colocando el clip circular en la base de la Varita Mágica alrededor de su cintura.
4. Cuando sientas que el clip está firmemente alrededor de la cintura de la sirena puedes levantar la varita mágica con cuidado del agua para sacar la sirena.
5. Para volverla a poner en el agua, aprieta el clip suavemente alrededor de la cintura de la Mermaid hasta que encaje bien y luego vuelve a poner la sirena en el agua con la cola primero.



El clip se coloca alrededor de la cintura de la Mermaid

* La Varita Mágica solo está disponible en el playset de My Magical Mermaid Water Wonderland y no se vende por separado.

Cambiar las pilas en tu playset Water Wonderland

Nota: Pide siempre ayuda a un adulto para el cambio de pilas. Las pilas sólo deben ser manejadas por un adulto y deben mantenerse alejadas de los niños.

1. Utilizando un destornillador de estrella, desatornilla la tapa de las pilas en el sentido contrario a las agujas del reloj.
2. Cambia las 2 pilas (AA o LR6) por nuevas.
3. Presta atención a la polaridad (+/-) y asegúrate de que están colocadas correctamente.
4. Asegúrate de que la goma de impermeabilización de la tapa de pilas está puesta correctamente.
5. Vuelve a colocar la tapa de las pilas y aprieta los tornillos en el sentido de las agujas del reloj.



El playset de Water Wonderland requiere 2 pilas AA o LR6, no incluidas.
El playset de Water Wonderland requiere 1 LED RGB, incluido.

Para más información, visita www.zuru.com

Información importante

PRECAUCIÓN

Las pilas A76 / LR44 / LR1154 / AG13 están clasificadas como partes pequeñas y por tanto deben mantenerse alejadas de los niños pequeños y aquellos que suelen llevarse cosas a la boca.
Si las pilas son ingeridas acudir a un médico inmediatamente y pida al médico que llame al Centro Toxicológico.
Siga siempre las instrucciones para colocar las pilas correctamente y respete la polaridad (+/-).
No mezcle pilas viejas con nuevas, alcalinas, estándar (carbono zinc) o recargables (níquel-cadmio).
Retire y deseché INMEDIATAMENTE las pilas gastadas del producto y quite las pilas si el producto no se va a emplear durante un largo periodo de tiempo.
Guarde siempre las pilas en su blister correspondiente para que no se toquen entre ellas.
No cortocircuite los terminales de alimentación.
No coloque las pilas sobre superficies metálicas.
No deje que las pilas se toquen entre ellas cuando no se utilizan.
No las mezcle con otro tipo de pilas.
Cambie las pilas siempre bajo supervisión de un adulto.
Asegúrese de que las pilas están colocadas correctamente y siga siempre las instrucciones de operación relativas a las pilas.
Asegúrese de que el cuerpo de la sirena y las pilas están totalmente secas durante el proceso de cambio de las mismas.
Retire siempre las pilas usadas del producto después de su uso (aproximadamente 40 minutos de movimiento continuo) y le sugerimos firmemente observar las normas de tratamiento locales acerca del reciclado de pilas inmediatamente y correctamente.
No intente cargar pilas no recargables.
Las pilas recargables deben sacarse del juguete antes de cargarlas.
Las pilas recargables solo deben ser cargadas bajo la supervisión de un adulto.

ADVERTENCIA:
RIESGO DE ASFIXIA - Partes pequeñas.
No apto para niños menores de 3 años



© 2013 Goliath Games Iberia. Apartado de correos 238. 46470 Catarroja (Valencia), España. Advertencia: No es adecuado para niños menores de 36 meses por contener partes pequeñas. Peligro de asfixia. Retener la dirección para futuras referencias. Los colores y diseños pueden variar de los mostrados en la caja. Fabricado en China.



Instructions de la sirène magique

À partir de 3 ans

Instructions de jeu

Activation marche/arrêt de la sirène

Pour ACTIVER la sirène, place-la simplement dans l'eau. Pour ÉTEINDRE la sirène ou jouer avec elle hors de l'eau, sors-la de l'eau et sèche-la avec un linge doux et propre.

Mode d'économie d'énergie

Pour ÉCONOMISER les PILES, la sirène passe automatiquement en mode d'économie d'énergie après 4 minutes. Pour REDEMARRER la sirène, sors-la de l'eau, secoue-la pour enlever l'excès d'eau, puis place-la sur son dos dans l'eau.

sirène envoutante

Pour que la sirène nage de haut en bas dans l'eau, suis ces instructions :

1. Sors la sirène de l'eau.
2. Place l'ANNEAU DE QUEUE sur la sirène. NOTE : Assure-toi d'utiliser l'ANNEAU DE QUEUE adéquat, comme détaillé dans l'encadré :
3. Place ses deux bras le long de son corps pour que ses mains soient vers le bas.
4. Remets la sirène dans l'eau, SECOU- la délicatement pour libérer les bulles d'air et regarde-la nager !

NOTE : Consulte l'encadré pour la SECOUER comme il se doit :

POIDS

PLACE L'ANNEAU AUTOUR DE LA QUEUE DE LA SIRÈNE POUR L'AIDER À NAGER DE BAS EN HAUT. ENSUITE, PLACE- LA DANS L'EAU. SI ELLE COULE, REMPLACE L'ANNEAU PAR UN PLUS LÉGER. SI ELLE FLOTTE À LA SURFACE, REMPLACE L'ANNEAU PAR UN PLUS LOURD. RÉSULTAT : UNE NAGE ENVOÜTANTE, À L'ÉQUILIBRE.

ANNEAUX DE QUEUE
VIOLET - POIDS LÉGER
ROSE - POIDS MOYEN
ARGENTÉ - POIDS LOURD

SECOUER

QUAND TU METS LA SIRÈNE DANS L'EAU, SECOU- LA DÉLICATEMENT. CELA LIBÉRERA LES BULLES D'AIR EMPRISONNÉES DANS SES CHEVEUX ET DANS SON CORPS. SA FLOTABILITÉ VA S'ÉQUILIBRER POUR QUE LA SIRÈNE PUISSE NAGER VERTICALEMENT EN ÉQUILIBRE.

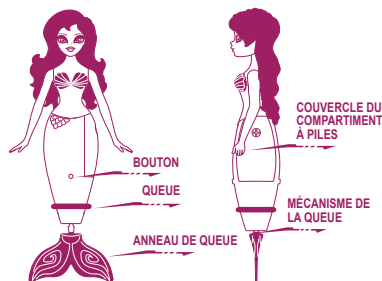
Mode "sirène qui observe le ciel" Pour que la sirène nage sur le dos ou sur le ventre à la surface de l'eau, suis les étapes suivantes :

1. Sors la sirène de l'eau.
2. Enlève l'ANNEAU de sa queue.
3. Place ses deux bras pour que ses mains soient au-dessus de sa tête.
4. Remets ta sirène dans l'eau sur le dos et regarde-la faire !

Mécanisme de la queue

NE PAS TIRER sur le mécanisme de la queue, car cela peut endommager les mécanismes internes de la sirène. La queue est détachable, afin d'empêcher que l'on tire sur le mécanisme de la queue. Si la queue se détache, il suffit de la remettre en place.

Une touche de magie
Pressez simplement simultanément les boutons situés à l'avant et à l'arrière de la queue. Sa nageoire commence à osciller.
La queue de la sirène est équipée d'un bouton qui agit comme un détecteur. Comme par magie, la sirène prend vie grâce à une simple pression.



Changer les piles de la sirène magique

Changer les piles de la sirène magique

Note : Demande toujours à un adulte de remplacer les piles. 2 piles supplémentaires comprises. Les piles doivent toujours être manipulées par un adulte et tenues hors de portée des enfants.

Mise en garde : Les 2 piles de rechange doivent être conservées dans leur emballage.

1. Dévisser le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis en croix, en tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
2. Remplacer les 2 piles (LR44 1.5V) par de nouvelles.
3. Veiller aux polarités adéquates (+ / -) et à l'insertion correcte des piles.
4. Vérifier que le joint d'étanchéité du compartiment à piles est bien positionné.
5. Remettre le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Instructions du set de jeu Water Wonderland

BAGUETTE MAGIQUE

La baguette magique t'aide à immerger et à sortir délicatement de l'eau la sirène magique. Suis les étapes suivantes pour l'utiliser :

1. Déploie totalement la baguette magique en faisant délicatement glisser ses différentes parties et en tirant un élément vers le haut jusqu'à ce que la baguette ait atteint sa taille maximale.
2. Place la baguette magique dans l'eau en maintenant sa partie supérieure.
3. Attache la sirène magique en fixant à sa taille le clip circulaire se trouvant à la base de la baguette magique.
4. Une fois la sirène bien attachée, tu peux tirer délicatement la baguette magique hors de l'eau afin de remonter la sirène à la surface.
5. Pour remettre la sirène dans l'eau, pousse délicatement le clip autour de sa taille jusqu'à ce qu'elle soit bien attachée et replace la sirène dans l'eau en plongeant sa queue en premier.

Le clip se fixe à la taille de la sirène

* La baguette magique est disponible uniquement avec le set de jeu My Magical sirène Water Wonderland et n'est pas vendue séparément.

Changer les piles de ton set de jeu Water Wonderland.

Note : Demande à un adulte de remplacer les piles. Les piles doivent toujours être manipulées par un adulte et tenues hors de portée des enfants.

1. Dévisser le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis en croix, en tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
2. Remplacer les 2 piles (AA ou LR6) par de nouvelles.
3. Veiller aux polarités adéquates (+ / -) et à l'insertion correcte des piles.
4. Vérifier que le joint d'étanchéité du compartiment à piles est bien positionné.
5. Remettre le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le set de jeu Water Wonderland fonctionne avec 2 piles AA ou LR6 non fournies.

Le set de jeu Water Wonderland fonctionne avec 1 LED RGB fournie. Pour de plus amples informations, visitez le site www.zuru.com.

Informations importantes

⚠ MISE EN GARDE

Les piles A76 / LR44 / LR1154 / AG13 sont classées parmi les petites pièces et doivent être tenues hors de portée des jeunes enfants et des enfants qui ont tendance à mettre des objets à la bouche.

En cas d'ingestion des piles, consultez un médecin immédiatement et appelez le centre antipoison.

Toujours suivre les consignes, et insérer les piles en respectant la polarité « + » et « - ».

Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usées, ni des piles alcalines, standard (carbène-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).

Retirez et mettez IMMÉDIATEMENT au rebut les piles usagées. Retirez les piles si le produit ne sera pas utilisé pendant une longue période.

Toujours ranger les piles dans l'emballage pour éviter qu'elles se touchent.

Ne provoquez pas de court-circuit sur les bornes d'alimentation.

Ne posez pas les piles sur une surface métallique.

Ne laissez pas deux piles en contact l'une avec l'autre lorsque vous ne vous en servez pas.

Ne pas mélanger ces piles avec tout autre type de pile.

Remplacer les piles usées uniquement sous la surveillance d'un adulte.

S'assurer que les piles sont insérées correctement et suivre toujours les instructions concernant les piles.

S'assurer que le joint est bien positionné, surtout lors du remplacement de ces dernières.

Veiller à toujours ôter les piles usées du produit après utilisation (soit environ 40 minutes de fonctionnement continu). Nous recommandons fortement le traitement adéquat des piles usées dans un parc de recyclage agréé.

Les piles non rechargeables ne peuvent être rechargées.

Les piles rechargeables doivent être ôté du jouet avant d'être chargées.

Les piles rechargeables ne peuvent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte.

⚠ ATTENTION :
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.



© 2013 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

ATTENTION : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces détachables susceptibles d'être avalées. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Photos non contractuelles, les couleurs et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.



Gebruiksaanwijzing My Magical Mermaid

VOOR 3 JAAR EN OUDER

Spelinstructies

Mermaid in- en uitschakelen

Je Magical Mermaid wordt vanzelf INGESCHAKELD wanneer je haar in het water legt. Als je je Magical Mermaid wilt UITSCHAKELEN of uit het water met haar wilt spelen, neem je haar uit het water en maak je haar met een zachte, schone doek droog.

Slaapstand

Je Magical Mermaid gaat na vier minuten vanzelf in de slaapstand om de BATTERIEN te SPAREN. Als je Magical Mermaid OPNIEUW wilt STARTEN, haal je haar uit het water, schud je het teveel aan water van haar af en leg je haar terug in het water.

Betoverende beweging

Volg deze stappen om je Mermaid verticaal op en neer te laten zwemmen:

1. Haal je Mermaid uit het water.
2. Doe een STAARTRING om de staart van je Mermaid. LET OP: Zorg dat je de staarttring met het JUISTE GEWICHT gebruikt (zie kader).
3. Plaats beide armen van je Mermaid langs haar zij.
4. Leg je Mermaid terug in het water. SCHUD haar zachtjes om luchtballen weg te halen en kijk hoe ze zwemt. LET OP: Zie kader voor meer informatie over het SCHUDDEN.

GEWICHT

DOE EEN GEKLEURDE STAARTRING OM DE STAART VAN JE MERMAID OM HAAR OP EN NEER TE LATEN ZWEMMEN.
LEG HAAR VERVOLGENS IN HET WATER.
PROBEER EEN LICHTERE STAARTRING ALS ZE ZINKT.
PROBEER EEN ZWAARDERE STAARTRING ALS ZE BOVENDRIJFT.
RESULTAAT: EEN GEBALANCEERDE ZWEMSTIJL.

STAARTRINGEN

PAARS - LICHT
ROZE - NORMAAL
ZILVER - ZWAAR

SCHUDDEN

SCHUD JE MERMAID ZACHTJES TERWIJL JE HAAR IN HET WATER LEGT.
ZO KUNNEN DE LUCHTBALLEN IN HAAR HAAR EN LICHAAM ONTSNAPPEN.
HAAR DRIJFVERMOGEN STABILISEERT ZODAT ZE MOOI IN BALANS VERTICAAL ZWEMT.

Naar de lucht kijken

Volg deze stappen om je Mermaid op haar rug of buik aan het wateroppervlak te laten zwemmen:

1. Haal je Mermaid uit het water.
2. Verwijder STAARTRING.
3. Plaats beide handen van je Mermaid boven haar hoofd.
4. Leg je Mermaid terug in het water en kijk hoe ze zwemt!

Staartmechanisme

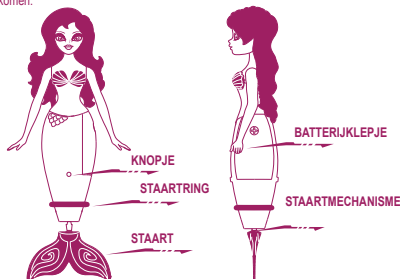
Trek niet aan de staart van je Mermaid. Hierdoor kan het interne mechanisme van je Mermaid beschadigd raken. De staart is afneembaar om te voorkomen dat het staartmechanisme beschadigd raakt. Draag hier zorg voor: Plaats de staart terug als deze is losgekomen.

De magische aanraking

Hou regelmatig je vingers op de knopjes op de voor- en achterkant van haar staart. Haar vin begint te bewegen.

Je Mermaid heeft een knopje op haar staart dat als sensor werkt.

Je Mermaid komt tot leven met een lichte beweging.



De batterijen van de Magical Mermaid vervangen

De Batterijen van de Magical Mermaid vervangen

Opmerking: vraag altijd een volwassene om de batterijen te verwisselen. Twee extra batterijen zijn meegeleverd. Batterijen mogen alleen door volwassenen gebruikt worden en moeten buiten het bereik van kinderen worden gehouden.

Let op: plaats twee nieuwe batterijen in het compartiment.

1. Schroef met een kruiskopschroevendraaier het batterijklepje linksom los.
2. Vervang de 2 batterijen (LR44 1,5V) door nieuwe batterijen.
3. Let op de polen (- / +) en plaats de batterijen in de juiste richting.
4. Let op dat de rubberen afdekking van het klepje goed ligt.
5. Plaats het klepje terug en draai de schroef rechtsom weer vast.



Gebruiksaanwijzing speelset Water Wonderland

TOVERSTOKJE

Met behulp van het toverstokje kun je je Mermaid makkelijk in en uit het water plaatsen. Volg hiervoor de volgende stappen:

1. Schuif het toverstokje volledig uit door steeds een stuk naar boven te trekken.
2. Houd het toverstokje aan de bovenkant vast en plaats het in het water.
3. Til je Magical Mermaid op door de cirkelvormige clip aan de onderkant van het stokje om haar middel te schuiven.
4. Zodra de clip stevig om het middel van je Mermaid zit, kun je het toverstokje voorzichtig uit het water tillen.
5. Om je Mermaid terug in het water te leggen, schuif je de clip voorzichtig om haar middel en leg je haar met de staart eerst in het water.

De clip gaat om het middel van de Mermaid

* Het toverstokje is alleen verkrijgbaar als onderdeel van de speelset My Magical Mermaid Water Wonderland en is niet apart verkrijgbaar.

De batterijen van de speelset Water Wonderland vervangen

Opmerking: batterijen mogen alleen door volwassenen vervangen worden en moeten buiten het bereik van kinderen worden gehouden.

1. Schroef met een kruiskopschroevendraaier het batterijklepje linksom los.
2. Vervang de 2 batterijen (AA of LR6) door nieuwe batterijen.
3. Let op de polen (- / +) en plaats de batterijen in de juiste richting.
4. Let op dat de rubberen afdekking van het klepje goed ligt.
5. Plaats het klepje terug en draai de schroef rechtsom weer vast.

De speelset Water Wonderland heeft 2 X AA of LR6 batterijen nodig.

Deze worden niet meegeleverd.

De speelset Water Wonderland werkt met 1 RGB LED. Deze wordt meegeleverd. Ga voor meer informatie naar www.zuru.com.

Belangrijke Informatie

LET OP

De A76-, LR44-, LR1154- of AG13-batterijen worden gezien als kleine onderdelen en moeten buiten het bereik worden gehouden van kleine kinderen en kinderen die geneigd zijn dingen in hun mond te stoppen.

Indien een batterij wordt ingeslikt, ga dan direct naar een arts en laat de arts contact opnemen met het Nationaal Vergiftigingsinformatie Centrum.

Volg altijd de gebruiksaanwijzing en plaats de batterijen op de juiste manier, met de - en + tekens op de juiste plek. Combineer geen oude met nieuwe batterijen of zink-koolstof-batterijen met alkalinebatterijen of oplaadbare batterijen (nikkel-cadmium).

Verwijder oude batterijen ONMIDDELLIJK en gooi ze weg als er langere tijd niet met het product gespeeld gaat worden.

Bewaar batterijen altijd in het compartiment, zodat ze elkaar niet raken.

Voorzorg kortsluiting tussen de contactpunten.

Leg de batterijen niet op een metalen oppervlak.

Zorg ervoor dat de batterijen elkaar niet raken als ze niet worden gebruikt.

Combineer deze niet met andere soorten batterijen.

Vervang gebruikte batterijen onder toezicht van een volwassene.

Zorg dat de batterijen correct worden geplaatst en volg altijd de gebruiksaanwijzing.

Maak het lichaam van de Mermaid en de batterijen altijd droog, vooral als de batterijen worden vervangen.

Haal gebruikte batterijen altijd uit de Mermaid (gaan bij onafgebroken gebruik ongeveer 40 minuten mee). We raden u nadrukkelijk aan om batterijen volgens de geldende regelgeving te recyclen.

Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw worden opgeladen.

Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden gehaald voordat ze worden opgeladen.

WAARSCHUWING:
VERSTIKKINGSGEVAAR - Kleine onderdelen.
Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



© 2013 Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattum, Holland.
Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Helpdesk? ... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. Made in China.



Instruções My Magical Mermaid

IDADES 3+

Instruções do brinquedo

Ativação/desativação da Mermaid

Para ATIVAR a tua Magical Mermaid basta colocá-la na água. Para DESATIVAR a tua Magical Mermaid ou para brincares com ela fora de água, retira-a da água e seca-a com uma pano macio e limpo.

Modo poupança de energia

Para POUPAR a CAPACIDADE das pilhas, a tua Magical Mermaid entra no modo de poupança de energia ao fim de 4 minutos de utilização na água. Para reativares a tua Magical Mermaid, retira-a da água durante 5 segundos, agita-a para remover vestígios de água e volta a introduzi-la na água.

Modo Mesmerizing Mermaid

Segue os passos seguintes para fazer a tua Mermaid nadar verticalmente para cima e para baixo na água:

1. Retira a tua Mermaid da água.
2. Coloca um ANEL DE CAUDA na tua Mermaid. NOTA: Usa um anel de cauda com o PESO CORRETO, vê a caixa.
3. Coloca os braços da Mermaid com as mãos ao lado do corpo.
4. Coloca a tua Mermaid na água, AGITA-A ligeiramente para tirar o ar e vê como ela nada. NOTA: Vê os detalhes AGITAR na caixa.

PESO

COLOCA UM ANEL COLORIDO NA CAUDA DA TUA MERMAID PARA ELA NADAR PARA CIMA E PARA BAIXO DEPOIS COLOCA A TUA MERMAID NA ÁGUA
SE ELA AFUNDAR, USA UM ANEL DE CAUDA MAIS LEVE
SE ELA FLUTUAR, USA UM ANEL DE CAUDA MAIS PESADO
RESULTADO: UM ESTILO EQUILIBRADO AO NADAR

ANÉIS DE CAUDA

ROXO E PESO LEVE
ROSA E PESO MEDIO
PRATEADO E PESO PESADO

AGITAR

AO COLOCARES A TUA MERMAID NA ÁGUA, AGITA-A SUAVEMENTE ISTO LIBERTA AS BOLHAS DE AR RETIDAS NO CABELO E CORPO DA MERMAID A IMPULSÃO DA MERMAID E ESTABILIZADA GARANTINDO UM PADRÃO EQUILIBRADO E VERTICAL AO NADAR

Modo Sky Gazing Mermaid

Segue os passos seguintes para fazeres a tua Mermaid nadar de costas ou de frente a superfície da água:

1. Retira a tua Mermaid da água.
2. Retira o ANEL DE CAUDA.
3. Coloca os braços da Mermaid para cima, com as mãos por cima da cabeça.
4. Coloca a tua Mermaid na água e observa como ela nada de costas!

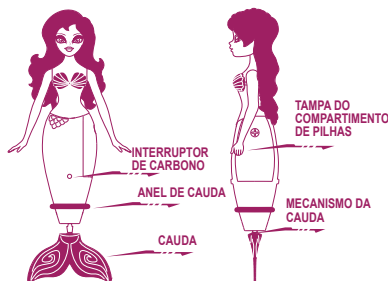
Mecanismo da cauda

NÃO puxes a cauda da tua Mermaid pois isso pode danificar os mecanismos internos.

Para evitar danos, a cauda é removível, mas trata a cauda com cuidado. Se a cauda se soltar, basta colocar a cauda de volta.

O toque mágico

Segura a Mermaid simultaneamente pelos interruptores de carbono na frente e na parte de trás da cauda.
A cauda começa a bater.
A cauda da tua Mermaid tem um interruptor de carbono que funciona como um sensor.
Com um toque leve a tua Mermaid ganha vida como por magia.



Substituir as pilhas da tua Magical Mermaid

Substituir as pilhas da tua My Magical Mermaid

Nota: Pede sempre ajuda a um adulto para substituíres as pilhas. 2 pilhas adicionais incluídas. As pilhas só podem ser manuseadas por adultos e têm que ser mantidas fora do alcance das crianças.

Precaução: Guarde 2 pilhas de reserva na embalagem correspondente.

1. Com uma chave de fenda phillips, desaparafuse a tampa do compartimento de pilhas girando a chave para a esquerda.
2. Substitua as 2 pilhas (LR44 1.5V) por pilhas novas.
3. Preste atenção à polaridade (+/-) e à colocação correta das pilhas.
4. Certifique-se de que a borracha de vedação da tampa do compartimento de pilhas está corretamente colocada.
5. Coloque a tampa do compartimento das pilhas e feche a tampa aparafusando o parafuso para a direita.

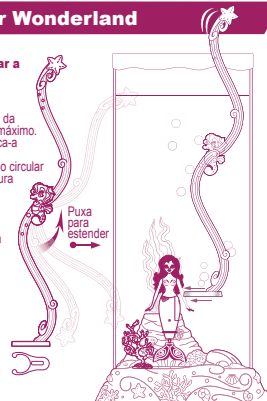


Instruções playset Water Wonderland

VARINHA MÁGICA

A Varinha Mágica serve para colocar e retirar a tua Magical Mermaid da água. Segue os passos seguintes para usares a varinha mágica:

1. Estende a Varinha Mágica puxando ambos os lados da varinha com cuidado até ela estar no comprimento máximo.
2. Segurando a parte de cima da Varinha Mágica coloca-a na água.
3. Pega na tua Magical Mermaid, colocando a o gancho circular na parte inferior da Varinha Mágica em volta da cintura da Mermaid.
4. Assim que sentires que o gancho está com firmeza em volta da cintura da tua Mermaid, puxa a Varinha Mágica devagar retirando a tua Mermaid da água.
5. Para voltar a colocar a tua Mermaid na água, coloca o gancho com cuidado na cintura da Mermaid até ficar firme e de seguida volta a colocar a Mermaid com a cauda primeiro na água.



O gancho é colocado em volta da cintura da Mermaid

* A Varinha Mágica só está disponível no playset My Magical Mermaid Water Wonderland e não é vendida em separado.

Substituir as pilhas do teu playset Water Wonderland.

Nota: Pede sempre ajuda a um adulto para substituíres as pilhas. As pilhas só podem ser manuseadas por adultos e têm que ser mantidas fora do alcance das crianças.

1. Com uma chave de fenda phillips, desaparafuse a tampa do compartimento de pilhas girando a chave para a esquerda.
2. Substitua as 2 pilhas (AA ou LR6) por pilhas novas.
3. Preste atenção à polaridade (+/-) e à colocação correta das pilhas.
4. Certifique-se de que a borracha de vedação da tampa do compartimento de pilhas está corretamente colocada.
5. Coloque a tampa do compartimento das pilhas e feche a tampa aparafusando o parafuso para a direita.



O playset Water Wonderland requer 2 pilhas AA ou LR6, não incluídas.

O playset Water Wonderland requer 1 pc RGB LED, incluído. Para mais informações, consulte o site www.zuru.com

Informação importante

PRECAUÇÃO

As pilhas A76 / LR44 / LR1154 / AG13 estão classificadas como peças pequenas e, como tal, devem ser mantidas afastadas das crianças pequenas e daquelas que têm a tendência de levar objetos à boca.

Em caso de ingestão das pilhas, consulte imediatamente um médico e solicite que o seu médico contacte o Centro de Informação Antivenenos (CIAV).

Siga sempre as instruções de colocação correta das pilhas, respeitando a polaridade - e +.

Não misture pilhas usadas com pilhas novas, nem pilhas alcalinas, pilhas padrão (carbono-zinco) ou pilhas recarregáveis (niquel-cádmio).

Retire IMEDIATAMENTE as pilhas usadas e entregue-as no lugar apropriado sempre que o produto não for utilizado durante um longo período de tempo.

Guarde sempre as pilhas na embalagem correspondente para não haver qualquer contacto entre elas.

Não coloque as pilhas em curto-circuito.

Não coloque as pilhas em superfícies metálicas.

Não deixe que as pilhas se toquem entre si quando não são usadas.

Não misture estas pilhas com outro tipo de pilhas.

As pilhas devem ser substituídas sob a supervisão de um adulto.

Certifique-se de que as pilhas estão colocadas corretamente conforme as instruções indicadas.

Certifique-se de que o corpo da Mermaid e as baterias estão totalmente secas, especialmente durante a substituição das pilhas.

Retire sempre as pilhas usadas depois do uso do produto (aprox. 40 minutos de funcionamento contínuo) e aconselhamos que siga sempre as regulamentações de tratamento e reciclagem das autoridades competentes.

Pilhas não-recarregáveis não podem ser recarregadas.

Para recarregar as pilhas recarregáveis é necessário retirá-las do brinquedo.

Pilhas recarregáveis só podem ser recarregadas sob supervisão de um adulto.



ADVERTÊNCIA:

PERIGO DE ASFIXIA - peças pequenas.
Não adequado para crianças com menos de 3 anos de idade.

© 2013 Goliath Games Iberia, Apartado de correios 238. 46470 Catarroja (Valencia), Espanha. Atenção: Não é conveniente para crianças menores de 36 meses por conter peças pequenas. Perigo de asfixia. Guardar a morada para futuras referências. As cores e os desenhos podem ser diferentes dos mostrados na embalagem. Produzido na China.

