

Air Swimmers® extreme

AAAx1

INCLUDED
INCLUIDAS

9Vx1

INCLUDED
INCLUIDAS

INFLATABLE R/C GIANT FLYING SHARK

TIBURÓN VOLADOR GIGANTE
INFLABLE CON R/C



INFLATABLE R/C GIANT FLYING CLOWN FISH

PEZ PAYASO VOLADOR
CON R/C



INSTRUCCIONES DE MONTAJE Y FUNCIONAMIENTO

Para efectos de ilustración, en las instrucciones se muestra el Pez payaso.

Para obtener instrucciones en vídeo fáciles de seguir referentes al montaje y al vuelo de su Air Swimmer visite www.wowstuff.co.uk/airswimmers

⚠ ADVERTENCIA:

PELIGRO DE ASFIXIA-Incluye piezas pequeñas.
No apto para niños menores de 3 años.

* Tanque de helio no incluido.

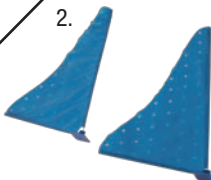
Contenidos de la caja del Tiburón Air Swimmers

1.



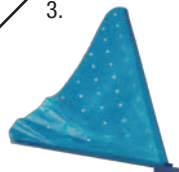
Un globo de Tiburón Air Swimmers

2.



Dos aletas de vientre

3.



Una aleta trasera

4.



Una aleta de cola

5.



Cuatro bandas elásticas

6.



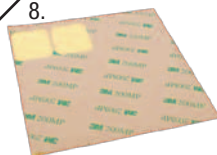
Cuatro ganchos

7.



Cuatro clips de fijación

8.



12 almohadillas adhesivas de doble cara

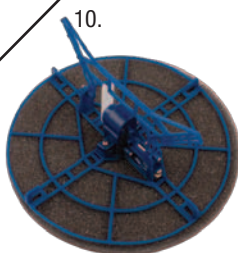
El color del control remoto 9. puede variar

9.



Control remoto con masilla en el compartimento lateral.

10.



Unidad de motor de la cola

11.

18 lengüetas de cinta adhesiva transparente



12.

Boquilla para la masilla

Una pista de vaina



Extremo de la vaina

13.



Pila de 9 V

14.



Pila AAA

15.

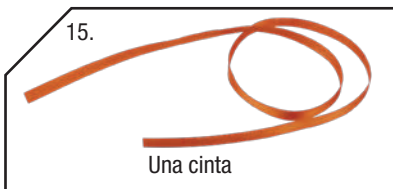
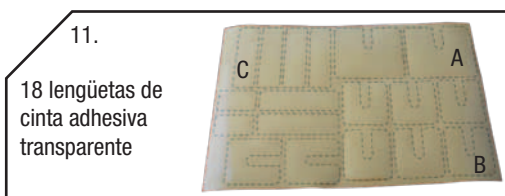
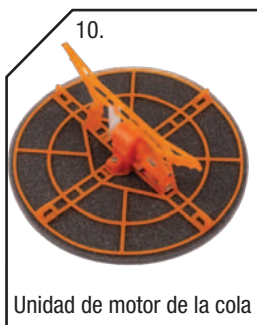
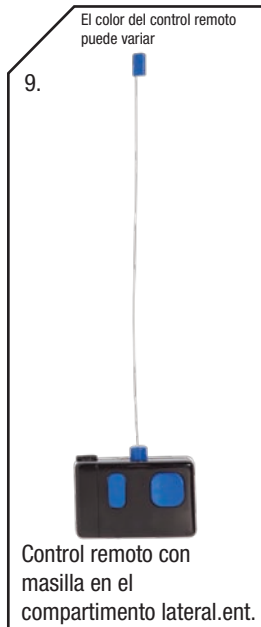
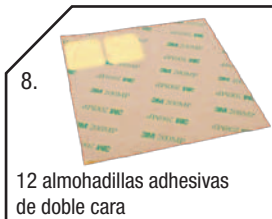
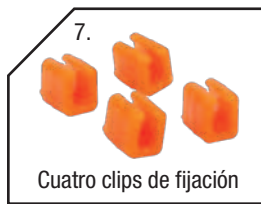
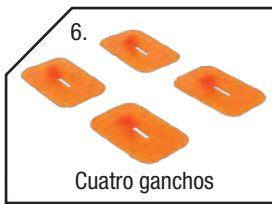


Una cinta

Piezas de recambio incluidas:

- Cuatro ganchos
- Cuatro clips de fijación
- Dos bandas elásticas

Contenidos de la caja del Pez payaso Air Swimmers



Piezas de recambio incluidas:
 Cuatro ganchos
 Cuatro clips de fijación
 Dos bandas elásticas

Herramienta adicional requerida: destornillador de estrella pequeño

Para obtener instrucciones en vídeo fáciles visite www.wowstuff.co.uk/airswimmers

**IMPORTANTE: LEA DETENIDAMENTE ANTES DEL MONTAJE.
ESTE PRODUCTO DEBE UTILIZARSE SOLO EN INTERIORES.**

Cómo llenarlo de helio

Para llenar el Air Swimmer en casa, puede comprar su propio tanque de helio en su tienda local Toys“R”Us. De otra manera, se lo pueden llenar en la mayoría de las tiendas de artículos de fiesta o en una floristería.

NOTA: se recomienda la ayuda de un adulto para llenar el globo de helio. Antes de utilizar el tanque de helio, consulte el manual de instrucciones proporcionado. Se recomienda que dos personas se encarguen de realizar el siguiente montaje.



1. Ate la cinta (15) a la presilla indicada en la parte inferior del Air Swimmer y fije el otro extremo al agujero del embalaje. Esto evitará que el Air Swimmer salga volando cuando se haya inflado.

2. Para llenar el Air Swimmer con helio, coloque el globo Air Swimmer (1) en una superficie plana e inserte la boquilla del tanque de helio en la válvula que se encuentra en la parte posterior del globo.



3. Deje salir el helio lentamente para que el globo comience a llenarse y aumente de forma gradual hasta que el globo esté lleno y firme. Advertencia: no infle el globo en exceso. La válvula del globo no requiere sellado después de inflarlo.

NOTA: después de unos días puede comprobar como su Air Swimmer ha perdido flotabilidad, por lo tanto, de vez en cuando necesitará llenarlo de aire. Después de que haya introducido aire varias veces, es posible que el helio del globo esté demasiado mezclado con aire y necesitará vaciarlo por completo y volver a llenarlo.

Para vaciar el Air Swimmer, inserte una paja de beber (máximo 6 mm / 0,24 pulgadas) en la válvula, al menos 17,78 cm (7 pulgadas). (Si inserta una paja de beber con un diámetro más ancho puede dañar la válvula).

Advertencia: no inhale el helio. Utilícelo siempre en una zona bien ventilada. Nunca lo utilice en espacios cerrados. El helio reduce y puede terminar con el oxígeno necesario para respirar. La inhalación de helio puede provocar lesiones graves en las personas e incluso la muerte.

Advertencia: NO INFLE EL GLOBO EN EXCESO.

Solo debe llenarlo con helio. No utilice otro tipo de gas.
No utilice otros dispositivos de inflado, como una bomba de pie.

Puede almacenar el Air Swimmer atando la cinta a la caja o utilizando el gancho del control remoto.



Cómo montar el Air Swimmer

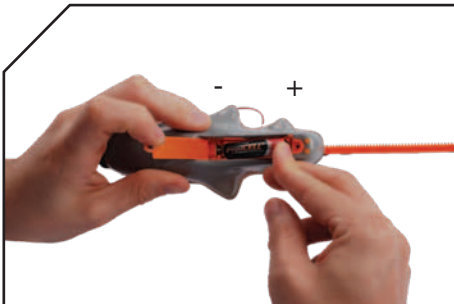
Después de llenar de aire el globo Air Swimmer, está listo para el montaje. Se recomienda que dos personas se encarguen de realizar el montaje.

Colocación de las pilas:

Pista de vaina

La pista de vaina (12) requiere una pila AAA (14).

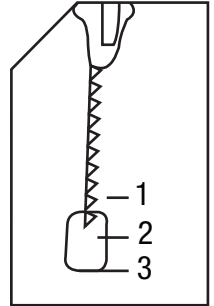
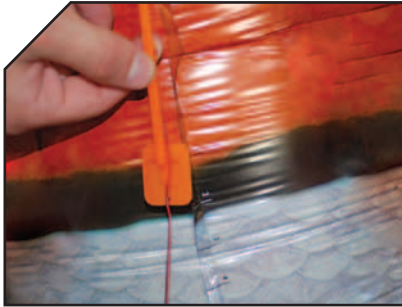
1. Desatornille la tapa de la batería utilizando un destornillador de estrella.



2. Inserte la pila según la polaridad que se muestra. Vuelva a colocar la tapa de la batería en su sitio.

Fijación de la pista de vaina

1. Fije la pista de vaina (12) a la parte inferior del globo Air Swimmer utilizando almohadillas adhesivas de doble cara (8). Para que le sea más fácil, le ayudaría que una persona agarrara el globo boca abajo. Ajuste la parte de atrás de la pista al número de colocación de pista que se muestra más abajo.



Número de colocación de pista

Su altitud

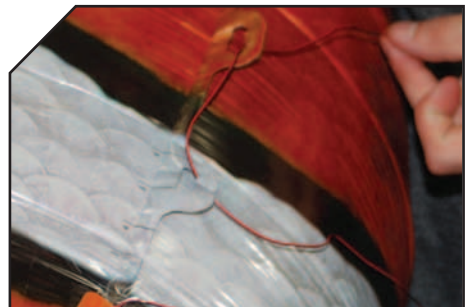
Número de colocación de pista

De 0 a 304 m (de 0 a 1.000 pies)	3
De 304,8 m a 609,6 m (de 1.000 a 2.000 pies)	2
Más de 609,6 m (más de 2.000 pies).	1



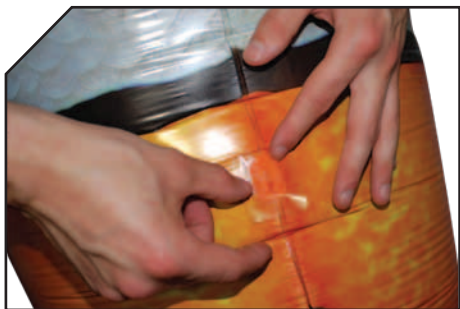
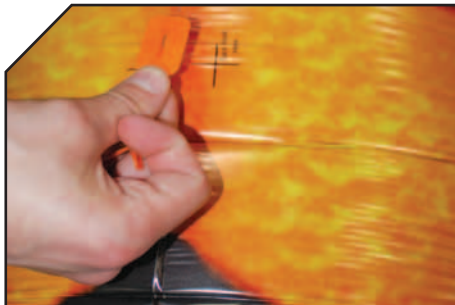
2. Coloque las lengüetas de cinta adhesiva transparente (11B) en las lengüetas de pista delantera y trasera para asegurarlo a su sitio. Utilice lengüetas de cinta adhesiva transparente (11B) para la lengüeta de pista del centro, colocando una a cada lado para asegurar.

3. Pase el cable eléctrico de la pista de vaina a través de los aros del cable que se encuentran debajo del globo Air Swimmer.

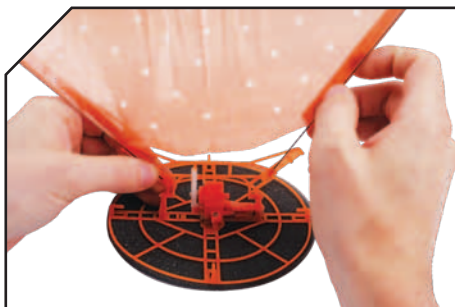


Montaje de la unidad de motor de la cola

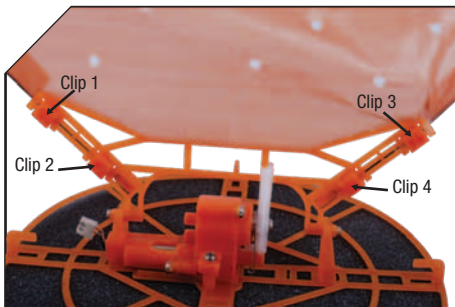
1. Utilizando las almohadillas adhesivas de doble cara (8), pegue los cuatro ganchos (6) en el Air Swimmer. Asegúrese de que la flecha de los ganchos mira hacia la cabeza del Air Swimmer.



2. Coloque las lengüetas de cinta adhesiva transparente (11A) en los ganchos para asegurarlos.

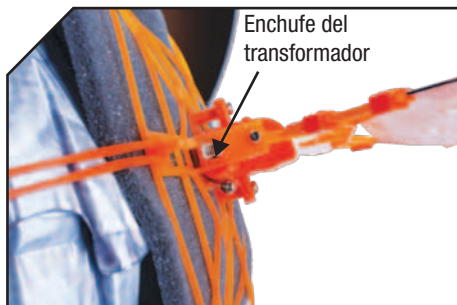


3. Fije la aleta de la cola (4) en la unidad de motor de la cola (10) por las ranuras de las barras en los brazos de la unidad de motor de la cola, tal y como se muestra.



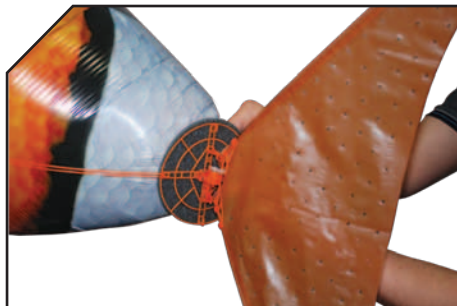
4. Fije los cuatro clips de fijación (7) en la parte superior e inferior del brazo de montaje, asegurando las barras en su sitio.

5. Coloque la unidad de motor de la cola en la parte posterior del globo Air Swimmer y coloque los cuatro ganchos utilizando las bandas elásticas (5). Asegúrese de que la conexión en la unidad de motor de la cola mira hacia abajo.



6. Conecte el cable eléctrico en la unidad de motor de la cola tal y como se muestra.

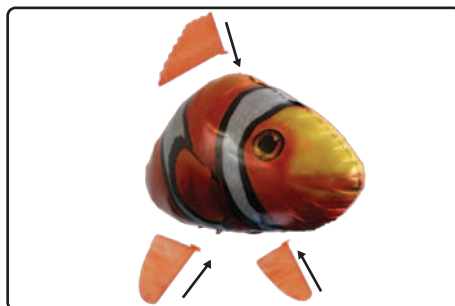
Nota: asegúrese de que el cable eléctrico tiene la orientación correcta a la unidad de motor de la cola, ya que las patillas de la unidad de motor de la cola pueden doblarse y dañarse.

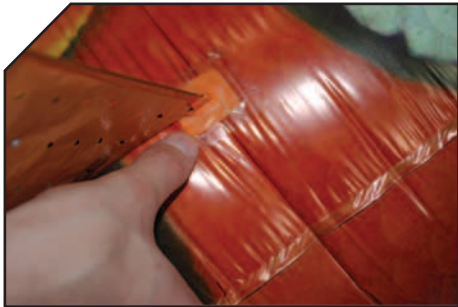


Cómo fijar las aletas



1. Retire el recubrimiento de las almohadillas adhesivas de doble cara (8). Fije cada aleta en su lugar del globo Air Swimmer (colocar aleta aquí) según se muestra.



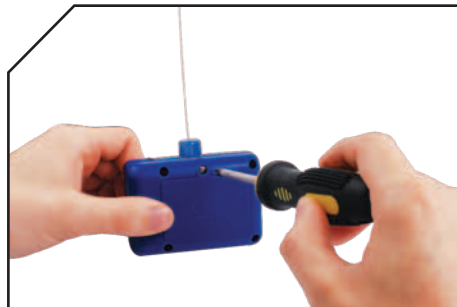


2. Coloque las lengüetas de cinta adhesiva transparente (11A) en los ganchos para asegurarlo.

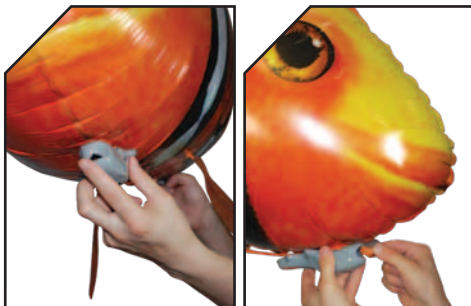
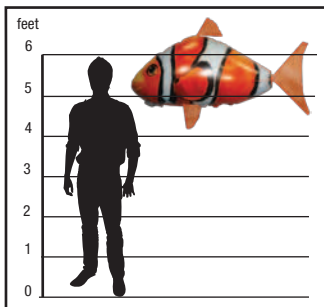
Control remoto

El control remoto (9) requiere una pila de 9 V (13).

1. Desatornille la tapa de la batería utilizando un destornillador de estrella.



2. Inserte la pila según la polaridad que se muestra. Vuelva a colocar la tapa de la batería en su sitio.



Cómo equilibrar el Air Swimmer

El Air Swimmer necesita flotar a una altura aproximada de 1,5 m (5 pies). Desate la cinta y equilibre el peso colocando masilla en la boquilla de la vaina hasta que el Air Swimmer se mantenga en suspensión sin subir ni bajar. Si comienza a descender, retire un poco de masilla.

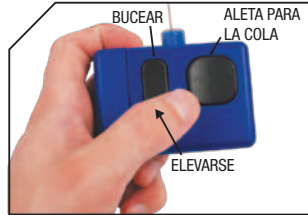
Cómo hacer volar su Air Swimmer

Durante el vuelo de su Air Swimmer:

1. Elija un entorno de interior sin corrientes de aire. Evite los aires acondicionados y los ventiladores eléctricos que puedan afectar el vuelo y el control.
2. No debe haber lámparas, velas o llamas abiertas u otros objetos que puedan dañar el Air Swimmer.
3. Se recomienda que utilice un espacio con dimensiones superiores a 3,4 m x 5 m x 2,4 m (10 pies de ancho x 16,5 pies de largo x 8 pies de alto)
4. Apague siempre la vaina y el control remoto cuando termine de jugar.



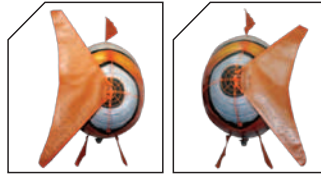
1. Coloque el interruptor de encendido en la posición "ON" de la pista de vaina (12).



2. Para activar el controlador, pulse cualquier botón de la unidad.

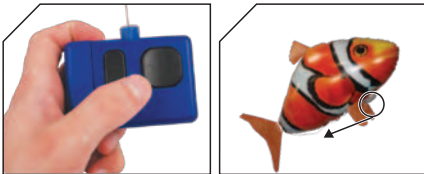


3. Para mover la cola del Air Swimmers a la izquierda, pulse el botón izquierdo del control remoto. Para mover la aleta a la derecha, pulse el botón derecho del control remoto.

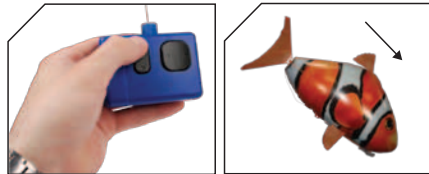


4. Para mover el Air Swimmer, necesita mover la cola de izquierda a derecha, pulsando izquierda, derecha, izquierda, derecha con un ritmo constante. Pruebe con ritmos más rápidos y más lentos para conseguir la mejor velocidad.

5. Para hacer girar el Air Swimmer, pulse una vez el botón de la dirección que desea. Esto le ofrecerá un radio de giro muy pequeño, pero el Air Swimmer se moverá despacio. Para descubrir nuevas formas de hacer girar el Air Swimmer visite www.wowstuff.co.uk/airswimmers.



6. Para hacer que el Air Swimmer se eleve, la vaina se debe mover hacia atrás en la pista. Si pulsa el botón de elevación, la nariz señalará hacia arriba. A continuación, utilice el botón izquierda/derecha y lleve hacia delante al Air swimmer.



7. Para hacer que el Air Swimmer buceé, mueva la vaina hacia delante con el botón de buceo y la nariz señalará hacia abajo. A continuación, utilice el botón izquierda/derecha y lleve hacia adelante al Air swimmer.

Guía para la solución de problemas

Indicio	Causa	Solución
El Air Swimmer no flota.	No hay demasiado helio o hay demasiada masilla en la boquilla de la vaina. Ajuste de altitud equivocada.	Llénelo de helio o retire la masilla para que el Air Swimmer alcance los 1,5 m (5 pies) de altura. Revise su altura y ajuste la pista pod en consecuencia. (Ver página 5).
El Air Swimmer es demasiado ligero y se golpea en el techo.	El Air Swimmer es demasiado ligero y necesita pesar más.	Añada masilla a la boquilla de la vaina.
La cola o la vaina no funcionan.	Pilas débiles. El cable de la pista de vaina no está conectado a la cola lo suficiente.	Cambie las pilas del control remoto y/o de la pista de vaina. Vuelva a colocar y asegúrese de que el enchufe del transformador está totalmente insertado de la manera adecuada.

¡Advertencia! Nunca inhale deliberadamente el gas del globo. La inhalación de helio puede provocar graves lesiones pulmonares y/o asfixia. Bajo ninguna circunstancia inhale helio del globo o del tanque. Utilícelo siempre en una zona bien ventilada.

Este producto sólo es para uso en INTERIORES. No utilice este producto en exteriores.

INFORMACIÓN ACERCA DE LAS PILAS:

- Una PILA de 9V para el control remoto (incluida)
- Una pila AAA de 1,5 V para la vaina del motor (incluida)
- Las pilas no recargables no se pueden recargar.
- Las pilas recargables sólo se deben cargar bajo supervisión de un adulto.
- Las pilas recargables se deben extraer del juguete antes de cargarse.
- No mezcle pilas nuevas y usadas.
- No mezcle pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc) o recargables.
- Las pilas gastadas deben retirarse del juguete.
- No se deben provocar cortocircuitos en los terminales de alimentación.
- Asegúrese de que la tapa del compartimento de las pilas está bien sujeta.
- Únicamente utilice pilas de tamaño y tipo correctos.
- Coloque las pilas correctamente, fijándose en los signos positivo y negativo situados tanto en las pilas como en el compartimento.
- Sustituya todas las pilas al mismo tiempo.
- Retire las pilas del juguete cuando no se vaya a utilizar durante un largo periodo de tiempo.
- Todas las pilas deben mantenerse alejadas del alcance de los niños ya que se las pueden tragar con facilidad. Consulte con el personal sanitario si piensa que es posible que esto haya sucedido.
- No tire las pilas al fuego.

Los consumidores juegan un papel importante en la reducción del impacto de los residuos de los equipos eléctricos y electrónicos en el medio ambiente, mediante su reutilización o reciclado.

Funciones de la frecuencia de 27MHz US

ID de la FCC: YCR-AR-1001 (Tiburón) Funciones de la frecuencia de 49MHz

ID de la CFC: YCR-AR-1002 (Pez payaso)

Este dispositivo cumple con el apartado 15 de la normativa de la CFC.

El funcionamiento está sujeto a las siguientes condiciones:

- (1) Este dispositivo no debe causar interferencias dañinas.
- (2) Este dispositivo debe aceptar las interferencias recibidas, incluyendo interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.

Advertencia: Los cambios o modificaciones hechos en el dispositivo que no hayan sido expresamente aprobados por la parte responsable y que no cumplan las normativas vigentes podrían anular la autoridad del usuario para utilizar el equipo.

NOTA: este equipo ha sido probado y se ha comprobado que cumple con los límites de un dispositivo digital de clase B, de conformidad con el apartado 15 de las normas de la CFC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza de acuerdo con las instrucciones, puede ocasionar interferencias dañinas para las radiocomunicaciones. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurran interferencias en una instalación en particular. Si este equipo causara interferencias dañinas en la recepción de radio o televisión, lo que se puede determinar al apagarlo y encenderlo, intente corregirlo a través de las medidas siguientes:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma en un circuito distinto al del receptor.
- Consultar al distribuidor o a un técnico experimentado de radio/TV para obtener más información.

El fabricante no se hace responsable de ninguna interferencia de radio o TV ocasionada por modificaciones no autorizadas. Tales modificaciones podrían anular la autoridad del usuario para utilizar el equipo.

La antena que se utiliza en este transmisor debe instalarse para proporcionar una distancia de separación de al menos 20 cm de todas las personas y no debe colocarse o utilizarse junto con cualquier otra antena o transmisor.



www.wowstuff.co.uk

USA, EU and international patents and designs pending.

Designed and Developed by: William Mark Corporation, Claremont, California.

Distributed by: China Industries Ltd. T/A Wow! Stuff,

Creative Industries Centre, Wolverhampton Science Park, Wolverhampton, WV10 9TG, UK, www.wowstuff.co.uk

No mezcle pilas nuevas con pilas usadas. No mezcle pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc) ni recargables.

Las baterías no recargables no deben recargarse.

Retire las baterías agotadas de los juguetes. Terminales de alimentación no se cortocircuita.

CUMPLE CON LA NORMATIVA DE SEGURIDAD ASTM F963.

El contenido y los colores pueden variar.

PRECAUCIÓN:

Retira todas las etiquetas, los anclajes y las cintas de plástico antes de entregar el juguete al niño.



© 2011 Geoffrey, LLC, a subsidiary of Toys "R" Us, Inc.

Made in China
Distributed in the United States by Toys "R" Us, Inc., Wayne, NJ 07470
Distributed in Australia by Toys "R" Us (Australia) Pty Ltd., Regents Park NSW 2143
www.toysrus.com

© 2011 Discovery Communications, LLC.
Animal Planet and the Animal Planet logo are trademarks of Discovery Communications, LLC, used under license. All rights reserved.
www.animalplanet.com