

Hoe spelen?

NL

1. OPROEP-toets - 2. INHAAK-toets - 3. OK-toets - 4. FOTO-toets - 5. *-toets - 6. #-toets (opnamefunctie) - 7. Cijfertoetsen 0 tot 9 - 8. Scherm - 9. Microfoon

Telefoon open- en dichtklappen

Zodra je de telefoon openklapt verschijnt het startbeeld 2 seconden lang, om vervolgens weer te doven. Enkele seconden nadat je de telefoon hebt dichtgeklapt, begint hij te bellen. Om op te nemen, open je de telefoon terwijl deze belt.

OPROEP-toets

Wanneer je op deze toets drukt, verschijnt het startbeeld en hoor je verschillende geluidjes.

OK-toets

Druk op deze toets om de muziekjes te horen.

FOTO-toets

Druk op deze toets om het fototoestel in te schakelen. Het startbeeld verschijnt 2 seconden lang.

*-toets

Wanneer je op deze toets drukt, hoor je de verschillende telefoongeluidjes.

#-toets

Deze toets wordt gebruikt om op te nemen.

Om een bericht op te nemen, houd je de toets 3 seconden ingedrukt, tot je een beep hoort.

Spreek je bericht in.

2 beeps vertellen je dat het bericht werd opgenomen.

Als je 3 beeps hoort, is er een probleem. Begin opnieuw.

Druk nog een keer op de #-toets om het bericht weer te geven.

De normale werking van dit product kan worden verstoord door sterke elektromagnetische interferenties. Als dit het geval is, moet het speelgoed opnieuw worden gestart. Verwijder de batterijen uit het batterijvak en plaats deze terug. Indien het probleem niet is opgelost, gebruik het speelgoed dan op een andere plek.

How to play?

EN

1. CALL key - 2. END CALL key - 3. OK key - 4. PHOTO key - 5. * key - 6. # key (to record) - 7. 0 to 9 keys
8. Luminous picture area - 9. Microphone

Opening and closing the telephone

When you open up the telephone, the central picture appears for 2 seconds then disappears. A few seconds after the telephone has been closed, it will ring. To answer the phone, just open it when it rings.

CALL key

When you press this key, the central picture appears and there are random sound effects.

OK key

Press this key to listen to music.

PHOTO key

A camera sound plays when this key is pressed. The central picture appears for 2 seconds.

* key

The telephone ring-tones will play randomly when you press this key.

key

This key is used to record.

To record a message, leave the key pressed down for 3 seconds, until you hear a beep. Say your message.

2 beeps confirm that the message has been recorded.

3 beeps mean there is a problem. Start the procedure again.

To listen to your message, press the # key once.

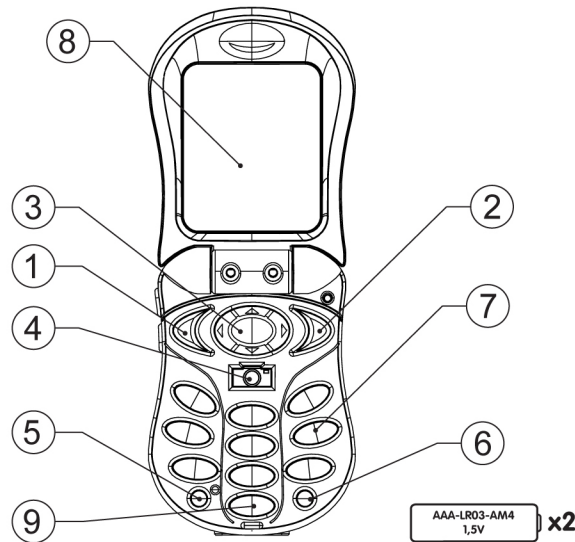
Strong electromagnetic fields in the immediate vicinity can interfere with play. If this happens, reset by removing and reinserting the batteries. If the problem continues, take the toy elsewhere before retrying.



12+
mois

mon vrai téléphone

Notice d'utilisation - Guía de utilización - Beschreibung
Manuale di utilizzo - Handleiding - Instructions



WMA862 - V01

Comment jouer ?

FR

1. Touche APPEL - 2. Touche RACCROCHE - 3. Touche OK - 4. Touche PHOTO - 5. Touche * - 6. Touche # (Fonction enregistrement) - 7. Touches de 0 à 9 - 8. Zone image lumineuse - 9. Microphone

Ouverture et fermeture du clapet

Lorsque vous ouvrez le du téléphone, l'image centrale apparaît pendant 2 secondes puis s'éteint. Quelques secondes après avoir refermé le clapet, le téléphone sonne. Pour décrocher, il suffit d'ouvrir le clapet pendant la sonnerie.

La touche APPEL

Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'image centrale apparaît et des effets sonores se déclenchent de façon aléatoire.

La touche OK

Appuyez sur cette touche pour déclencher les musiques.

La touche PHOTO

Appuyez sur cette touche pour déclencher un son d'appareil photo. L'image centrale apparaît pendant 2 secondes.

La touche *

Lorsque vous appuyez sur cette touche, les sonneries du téléphone se déclenchent de façon aléatoire.

La touche

Cette touche est utilisée pour la fonction enregistrement.

Pour enregistrer un message, maintenez la touche enfoncée pendant 3 secondes, jusqu'à entendre 1 bip. Prononcez votre message.

2 bips confirment l'enregistrement.

3 bips signalent un problème. Dans ce cas, recommencez la manipulation.

Pour écouter votre message, appuyez une fois sur la touche #.

L'utilisation normale de ce produit peut être perturbée par de fortes interférences électro-magnétiques. Dans ce cas il faut redémarrer le jouet. Pour cela, retirer les piles et les insérer de nouveau. Si le problème persiste, utiliser le produit dans un autre lieu.

¿Cómo jugar?

ES

1. Botón LLAMAR - 2. Botón COLGAR - 3. Botón OK - 4. Botón FOTO - 5. Botón * - 6. Botón # (Función de grabación) - 7. Botones de 0 a 9 - 8. Zona imagen luminosa - 9. Micrófono

Apertura y cierre de la tapa

Quando se abre el teléfono la imagen central aparece durante 2 segundos, luego se apaga. Algunos segundos después de cerrar la tapa, el teléfono suena. Para descolgar, sólo hay que abrir la tapa mientras suena el timbre.

Botón LLAMAR

Quando pulsas este botón aparece la imagen central y se emiten efectos sonoros de forma aleatoria.

Botón OK

Pulsa este botón para que suenen diferentes músicas.

Botón FOTO

Pulsa este botón para generar un sonido de cámara fotográfica. La imagen central aparece durante 2 segundos.

Botón *

Quando pulsas este botón los timbres del teléfono se emiten de manera aleatoria.

Botón

Este botón se utiliza para la función de grabación.

Para grabar un mensaje mantén pulsado el botón durante 3 segundos hasta oír 1 BIP. Graba tu mensaje.

2 bips confirman la grabación.

3 bips indican un problema. En este caso, vuelve a iniciar el proceso de grabación.

Para escuchar tu mensaje, pulsa una vez el botón #.

Durante su uso normal, el producto puede verse perturbado por interferencias electromagnéticas intensas. En tal caso, es necesario reiniciarlo. Para ello retire las pilas e insértelas de nuevo. Si el problema persiste, utilice el producto en otro lugar.

Spielmöglichkeiten?

DE

1. RUF-Taste - 2. Taste ANRUF BEENDEN - 3. OK-Taste - 4. FOTO-Taste - 5. *-Taste - 6. #-Taste (Funktion Aufzeichnen) - 7. Tasten 0 bis 9 - 8. Bildbereich - 9. Mikrofon

Auf- und Zuklappen des Telefons

Wenn Sie das Telefon öffnen, erscheint der Bildbereich, leuchtet 2 Sekunden lang auf und erlischt dann. Wenige Sekunden nach dem Zuklappen klingelt das Telefon. Um abzuheben das Telefon aufklappen, während es klingelt.

RUF-Taste

Beim Drücken auf diese Taste erscheint der Bildbereich und zufallsgenerierte Töneffekte werden ausgelöst.

OK-Taste

Beim Drücken auf diese Taste werden Melodien gespielt.

FOTO-Taste

Beim Drücken auf diese Taste ist das Geräusch eines sich auslösenden Fotoapparats zu hören. Der Bildbereich erscheint und leuchtet 2 Sekunden lang.

*-Taste

Beim Drücken auf diese Taste werden die Klingeltöne des Telefons zufallsgeneriert ausgelöst.

#-Taste

Diese Taste wird für die Funktion Aufzeichnen verwendet.

Um eine Nachricht aufzuzeichnen, diese Taste 3 Sekunden lang bis zum Signalton gedrückt halten.

Sprechen Sie ihre Nachricht.

Signalton bestätigen die Aufzeichnung.

3 Signalton zeigen eine Störung an, in diesem Fall die Aufzeichnung nochmals durchführen.

Um die Nachricht anzuhören, einmal auf die #-Taste drücken.

Bei normaler Benutzung kann das Spielzeug durch starke elektromagnetische Interferenzen gestört werden. In diesem Fall das Spielzeug erst aus- und dann wieder einschalten. Dazu die Batterien entfernen und wieder einlegen. Wenn das Problem nicht behoben ist, das Spielzeug an einem anderen Ort betreiben.

Come giocare?

IT

1. Pulsante CHIAMATA - 2. Pulsante FINE CHIAMATA - 3. Pulsante OK - 4. Pulsante FOTO - 5. Pulsante * - 6. Pulsante # (Funzione registrazione) - 7. Pulsanti da 0 a 9 - 8. Zona immagine luminosa - 9. Microfono

Apertura e chiusura della "conchiglia"

Quando aprì il telefonino, l'immagine centrale appare per 2 secondi, prima di scomparire. Alcuni secondi dopo aver chiuso la "conchiglia", il telefonino inizia a suonare. Per rispondere, basta aprire il telefonino mentre la suoneria è attiva.

Il pulsante CHIAMATA

Quando premi questo pulsante, l'immagine centrale appare e gli effetti sonori si attivano in modo casuale.

Il pulsante OK

Premi questo pulsante per attivare le musiche.

Il pulsante FOTO

Premi questo pulsante per attivare il suono di scatto di una fotocamera. L'immagine centrale appare durante 2 secondi.

Il pulsante *

Quando premi questo pulsante, le suonerie del telefonino si attivano in modo casuale.

Il pulsante

Questo pulsante è utilizzato per la funzione registrazione.

Per registrare un messaggio, tieni premuto questo pulsante per 3 secondi, fino a quando non sentirai un bip. Pronuncia il tuo messaggio.

Due bip si faranno sentire per confermare la registrazione.

Se invece senti tre bip, vuol dire che c'è un problema. In tal caso, dovrai ricominciare la procedura di registrazione.

Per ascoltare il messaggio registrato, premi una volta il pulsante #.

L'utilizzo normale di questo prodotto può essere perturbato da forti interferenze elettromagnetiche. In tal caso, è necessario riavviare il giocattolo. Per far ciò, rimuovere le pile e inserirle di nuovo. Se il problema persiste, utilizzare il prodotto in un luogo diverso.