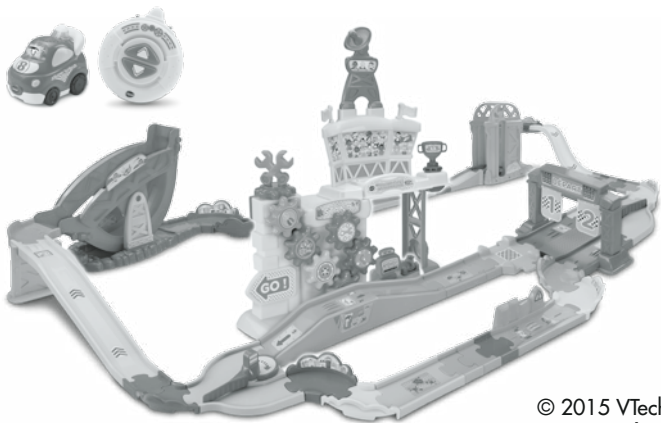


**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

# Tut Tut Bolides<sup>®</sup>

**Super circuit radiocommandé**



© 2015 VTech  
Imprimé en Chine  
91-003062-002 <sup>FR</sup>

*Chers parents,*

*Chez VTech®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à les inciter à découvrir le monde qui les entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.*

*L'équipe VTech*

*Pour en savoir plus : [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)*

# INTRODUCTION

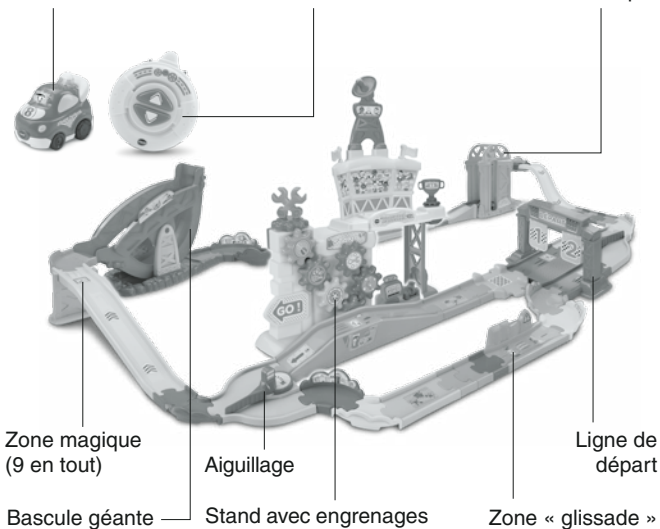
Vous venez d'acquérir le **Super circuit radiocommandé Tut Tut Bolides** de VTech®. Félicitations !

**Mattéo, super turbo**, est prêt à s'élancer sur les pistes pleines de surprises du **Super circuit radiocommandé** ! Saura-t-il vaincre la gravité et faire fonctionner l'ascenseur mécanique ou la bascule géante ? Empoigne la télécommande, fais vrombir le moteur de ton Bolide radiocommandé et bats tous les records !

**Mattéo, super turbo,**  
Tut Tut Bolide magique  
radiocommandé

Télécommande

Ascenseur  
mécanique



# CONTENU DE LA BOÎTE

- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie
- Une feuille d'assemblage de circuits



Un Tut Tut Bolide  
magique radiocommandé,  
**Mattéo, super turbo**



Une télécommande



Un stand avec  
engrenages



Une base avec zone  
magique pour le stand



Un grand pilier  
pour le podium



Une base avec zone  
magique pour le podium



Un mur pour le  
podium



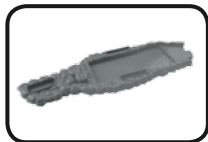
Une antenne



Une pompe à  
essence



Un trophée



Une base pour  
la bascule



Une bascule



Deux supports  
pour la bascule



Une longue rampe droite  
avec zone magique



Un poteau pour la  
longue rampe droite



Un virage à 60°  
de type mâle



Une courte piste  
avec support



Un pilier pour  
la courte piste  
avec support



Une base avec zone  
magique pour le  
tableau « Chrono »



Un panneau  
pour le tableau  
« Chrono »



Un tableau « Chrono »



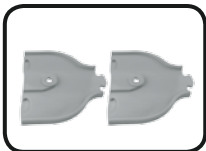
Une rampe d'accès  
pour l'ascenseur  
mécanique



Un ascenseur  
mécanique avec  
zone magique



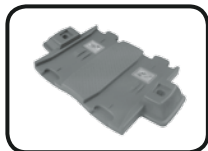
Un toboggan  
droit court



Deux carrefours en forme  
de Y avec emplacement  
pour aiguillage



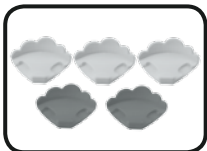
Deux aiguillages pour  
carrefour en forme de Y



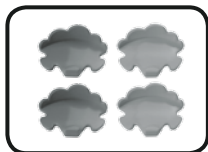
Une ligne de départ  
avec deux zones  
magiques



Une arche pour  
la ligne de départ



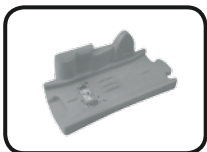
Cinq virages à 90°  
de type femelle



Quatre virages à 90°  
de type mâle



Un carrefour



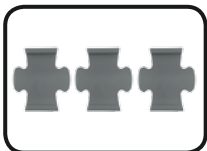
Une piste droite  
avec bidons et zone  
magique « glissade »



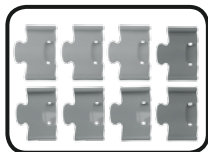
Une piste droite avec  
zone magique



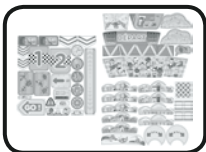
Deux lignes droites  
simples



Trois connecteurs  
de type mâle



Huit connecteurs  
de type mâle/femelle



Six planches  
d'autocollants

## ATTENTION !

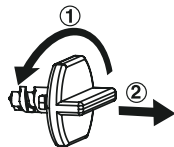
Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet. Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

## WARNING!

All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE: Please keep this user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

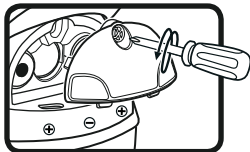


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

# 1. ALIMENTATION

## 1.1. Installation des piles de la voiture

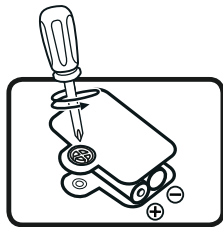
1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé à l'arrière de **Mattéo, super turbo** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 3 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. (L'utilisation de piles alcalines neuves est recommandé pour des performances maximales).



4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

## 1.2. Installation des piles de la télécommande

1. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la télécommande à l'aide d'un tournevis.
2. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. (L'utilisation de piles alcalines neuves est recommandé pour des performances maximales).
3. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



## 1.2. Mise en garde

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.



- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

## Tri des produits et piles usagés

- Les jouets VTech® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, VTech® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

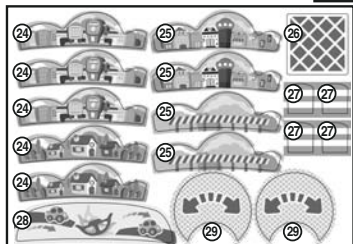
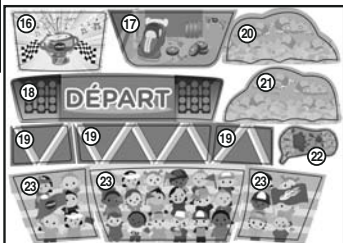
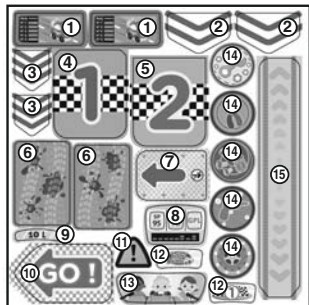


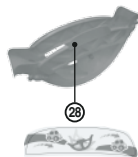
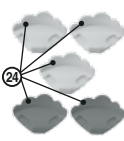
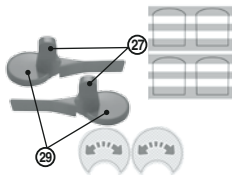
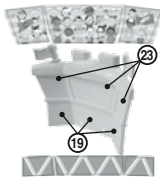
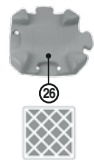
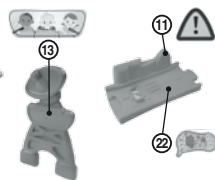
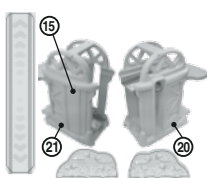
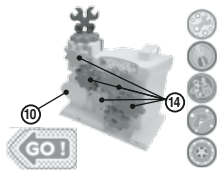
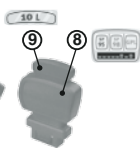
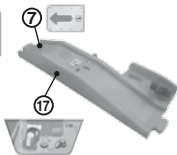
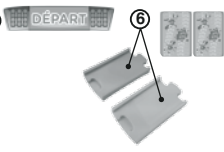
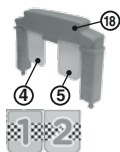
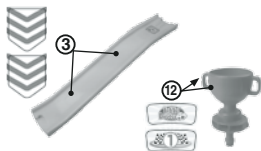
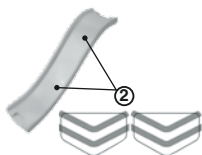
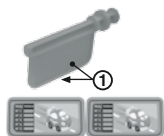
## 2. ASSEMBLAGE

**ATTENTION !** Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

### 2.1. Mise en place des autocollants

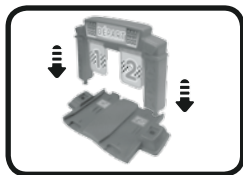
Coller soigneusement les autocollants selon les indications suivantes :



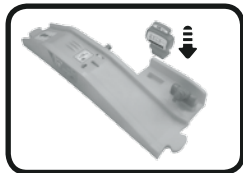


## 2.2. Assemblage du circuit

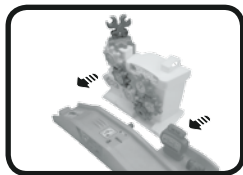
1. Insérer l'arche sur la ligne de départ comme indiqué ci-contre jusqu'à entendre un « clic ». Une fois ces deux éléments emboîtés, ils ne peuvent plus être séparés.



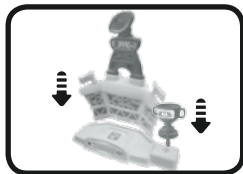
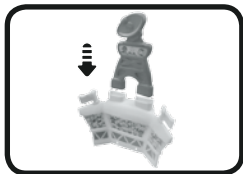
2. Insérer la pompe à essence sur la base du stand comme indiqué ci-contre jusqu'à entendre un « clic ». Une fois ces deux éléments emboîtés, ils ne peuvent plus être séparés.



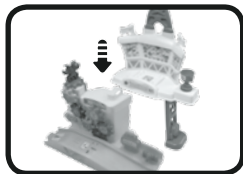
3. Insérer le mur avec engrenages sur la base du stand comme indiqué ci-contre jusqu'à entendre un « clic ». Une fois ces deux éléments emboîtés, ils ne peuvent plus être séparés.



4. Insérer l'antenne dans le mur du podium jusqu'à entendre un « clic ». Emboîter ensuite le mur du podium et le trophée dans la base du podium jusqu'à entendre un « clic ». Une fois tous ces éléments assemblés, ils ne peuvent plus être séparés.



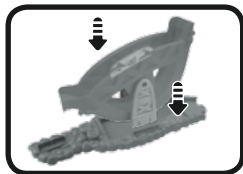
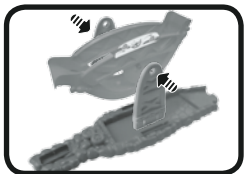
5. Insérer le grand pilier dans la base du podium jusqu'à entendre un « clic ». Emboîter ensuite le podium dans le mur avec engrenages jusqu'à entendre un « clic ». Une fois ces deux éléments assemblés, ils ne peuvent plus être séparés.



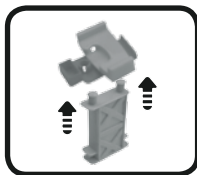
6. Encastrer la longue rampe droite avec zone magique sur son poteau en appuyant fermement afin d'assurer une bonne tenue.



7. Disposer la bascule sur sa base de la manière indiquée ci-dessous, puis emboîter un support sur l'axe de la bascule avant de l'insérer dans la base. Faire de même sur l'autre côté avec le deuxième support. Vérifier que les deux supports sont correctement insérés dans la base avant d'appuyer fermement pour sécuriser la tenue de l'ensemble. Une fois assemblés, les éléments de la bascule géante ne peuvent plus être séparés.



8. Emboîter la courte piste avec support sur le petit pilier puis lui ajouter le virage à 60°. Insérer l'ensemble dans la base de la bascule jusqu'à entendre un « clic ».



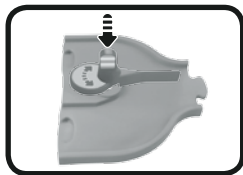
9. Insérer le panneau dans le tableau « Chrono » comme indiqué. Insérer ensuite le tableau « Chrono » dans sa base jusqu'à entendre un « clic ». Une fois ces deux éléments assemblés, ils ne peuvent plus être séparés.



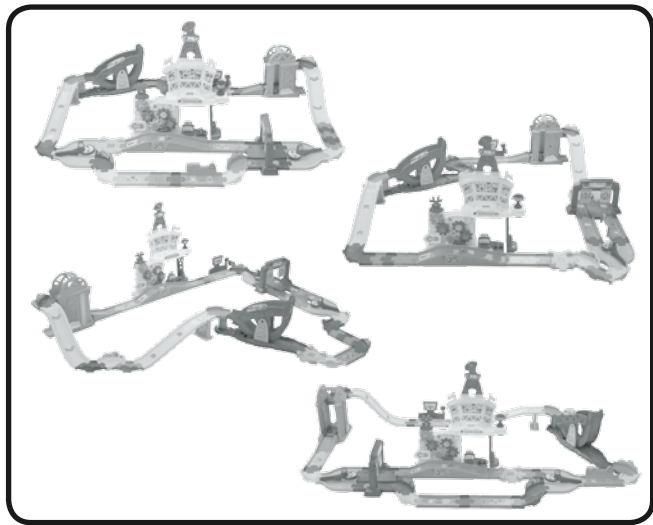
10. Veiller à ce que la plateforme de l'ascenseur soit en hauteur pour pouvoir emboîter la rampe d'accès à l'ascenseur. Un « clic » doit se faire entendre quand ces deux éléments sont correctement assemblés ; ils ne pourront plus être séparés.



11. Insérer comme indiqué les aiguillages dans les carrefours en forme de Y jusqu'à entendre un « clic ». Une fois ces éléments assemblés, ils ne peuvent plus être séparés.



Une fois toutes ces étapes effectuées, place au jeu ! Vous pouvez agencer les éléments du circuits de nombreuses manières différentes (se référer à la feuille d'assemblage de circuits incluse dans la boîte). Vous pouvez également connecter le **Super circuit radiocommandé Tut Tut Bolides** à d'autres univers Tut Tut Bolides ou Animo (vendus séparément) pour créer tout un monde Tut Tut !



### 3. POUR COMMENCER À JOUER AVEC MATTÉO...

#### Attention !

Ce produit est actuellement en mode démonstration. Une fois déballé, veuillez éteindre puis remettre en marche ce jouet pour activer toutes ses fonctionnalités.

**Note:** This product is in try-me mode in the packaging. After opening the package, turn the vehicle off and on again to proceed with normal play.

#### 3.1. Curseur marche/arrêt/choix du mode de la voiture

Pour mettre en marche **Mattéo, super turbo**, déplacer le curseur sur la position **Mode radiocommandé ( MOTEUR )** ou sur la position **Mode « roues libres » ( ⏻ )**. Pour l'éteindre, placer le curseur sur la position Arrêt ( ● ).

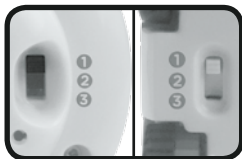


**ATTENTION !** Ne pas pousser Mattéo, super turbo à la main pour le faire rouler quand il est en mode radiocommandé.



## 3.2. Curseurs Choix du canal RC

Pour permettre à **Mattéo, super turbo** et à la télécommande de fonctionner ensemble, placer les deux **curseurs Choix du canal de radiocommande** sur la même position pour **Mattéo, super turbo** et la télécommande. Ces curseurs sont situés sous la voiture radiocommandée et au dos de la manette.



**Note** : Si plusieurs **Tut Tut Bolides radiocommandés** doivent fonctionner au même endroit, utiliser un canal différent pour chacun des couples jouet/télécommande.

Trois **Tut Tut Bolides radiocommandés** peuvent fonctionner au maximum dans un même endroit.

## 3.3. Boutons de la télécommande

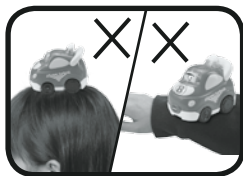
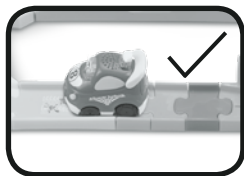
Lorsque **Mattéo, super turbo** est en **mode radiocommandé**, appuyer sur les boutons **Marche avant** (flèche vers le haut) ou **Marche arrière** (flèche vers le bas) pour que la voiture aille en avant ou en arrière.



**Note** : La télécommande est reconnue par le Tut Tut Bolide radiocommandé dans un rayon de 2 à 5 mètres. La distance de détection est réduite lorsque le niveau des piles est faible.

Nous vous recommandons de jouer avec la Tut Tut radiocommandée en intérieur et à l'abri des rayons directs du soleil pour un fonctionnement optimal.

Pour la sécurité de votre enfant, nous vous recommandons d'utiliser uniquement la **Tut Tut radiocommandée** sur les univers de jeux Tut Tut Bolides. Ne pas s'amuser à bloquer le passage du véhicule radiocommandé avec son corps. Ne pas faire rouler le Bolide sur son corps, sur ses cheveux ni sur ses vêtements quand le véhicule est en mode radiocommandé. Si quelque chose se prend dans les roues, éloigner le véhicule pour que les roues ne touchent plus leur support et arrêter immédiatement le moteur en poussant le curseur du véhicule sur la position Arrêt, avant de dégager doucement le véhicule.



### 3.4. Arrêt automatique

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Mattéo, super turbo** invite votre enfant à jouer. S'il ne manipule toujours aucun bouton, la **Tut Tut radiocommandée** s'éteint automatiquement.

Pour réactiver le véhicule en mode « roues libres », il suffit d'appuyer sur le bouton lumineux Visage, ou de le faire rouler rapidement. Pour réactiver le véhicule en mode radiocommandé, appuyer sur le bouton lumineux Visage, ou éteindre puis rallumer le véhicule à l'aide de son curseur (la télécommande ne peut pas réactiver **Mattéo, super turbo** une fois celui-ci en veille).

## 4. ACTIVITÉS AVEC LA VOITURE

Lorsque votre enfant joue avec **Mattéo, super turbo**, la lumière clignote en rythme avec les sons.

1. Faire glisser le **Curseur marche/arrêt/choix du mode** de la voiture sur la position Mode « roues libres » ou sur la position Mode radiocommandé pour mettre en marche **Mattéo, super turbo**. Votre enfant entend une chanson et une phrase qui l'encourage à jouer.
2. Appuyer à plusieurs reprises sur le bouton lumineux **Visage** pour entendre des effets sonores très réalistes, 3 chansons et différentes phrases.
3. Lorsque **Mattéo, super turbo** est utilisé en Mode « roues libres », faire rouler la voiture pour entendre des effets sonores amusants et des mélodies.



4. Avant d'utiliser **Mattéo, super turbo** en mode radiocommandé, s'assurer que la télécommande et la voiture utilisent un même canal RC en vérifiant le numéro sélectionné par les curseurs **Choix du canal de radiocommande**. Déplacer ensuite le **Curseur marche/arrêt/choix du mode** de la voiture sur la position Mode radiocommandé (**MOTEUR**).

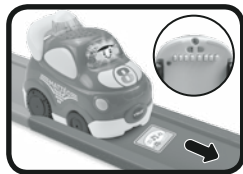


Pour conduire **Mattéo, super turbo** avec la télécommande, appuyer sur les **boutons Marche avant et Marche arrière** de la télécommande pour faire des courses !

**ATTENTION !** Ne pas pousser **Mattéo, super turbo** à la main pour le faire rouler quand il est en mode radiocommandé.

5. Pour faire fonctionner jusqu'à trois Tut Tut Bolides radiocommandés en même temps, mettre chaque véhicule sur un canal différent en utilisant les curseurs **Choix du canal de radiocommande**. (Chaque véhicule est vendu séparément.)

6. **Mattéo, super turbo** est également un **Tut Tut Bolide** magique. La voiture radiocommandée interagit avec les neuf **zones magiques** du **Super circuit radiocommandé Tut Tut Bolides** ou d'autres univers **Tut Tut Bolides** grâce aux petites dents situées sous le véhicule. Placer ou faire rouler le véhicule sur une **zone magique** pour déclencher des phrases supplémentaires, de la musique et des sons rigolos. Un bon positionnement facilite la reconnaissance.



Pour encore plus de plaisir, nous vous conseillons d'utiliser **Mattéo, super turbo** en mode radiocommandé sur le **Super circuit radiocommandé Tut Tut Bolides** afin de pouvoir découvrir toutes les surprises des zones Action RC de cet univers de jeu.

## 5. POUR COMMENCER À JOUER AVEC LE CIRCUIT...

### 5.1. Zones magiques

Placer un **Tut Tut Bolide** magique sur l'une des neuf zones magiques pour entendre des phrases et des sons amusants. (Le véhicule inclus, **Mattéo, super turbo** est un **Tut Tut Bolide** magique. Les autres véhicules sont vendus séparément.)



### 5.2. Zones Action RC

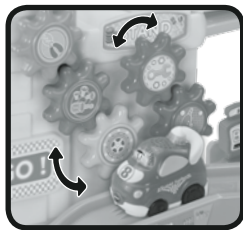
Le **Super circuit radiocommandé Tut Tut Bolides** comporte plusieurs éléments qui se déplacent automatiquement au passage d'un Tut Tut Bolide radiocommandé. Appuyer simplement sur le **bouton Marche avant** de la télécommande lorsque le véhicule arrive près de l'une de ces cinq zones Action RC pour déclencher automatiquement le mouvement de ces éléments.



## 6. ACTIVITÉS AVEC LE CIRCUIT

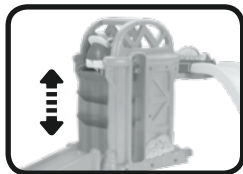
### 6.1. Stand avec engrenages

Quand une Tut Tut radiocommandée en mode RC arrive au stand, elle s'arrête automatiquement. Presser le **bouton Marche avant** de la télécommande pour faire tourner les engrenages sur le mur, faire réagir le véhicule à la zone magique puis le faire repartir.

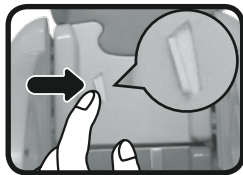


### 6.2. Ascenseur mécanique

Utiliser la télécommande pour faire monter le véhicule sur la plateforme de l'ascenseur quand celle-ci est en position basse. Presser le **bouton Marche avant** de la télécommande pour faire automatiquement monter jusqu'en haut l'ascenseur.

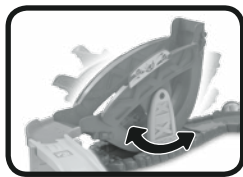


**Note :** Si la plateforme reste en position haute après le départ du véhicule, réinitialiser sa position en actionnant l'interrupteur sur la partie supérieure de l'ascenseur comme indiqué ci-contre.



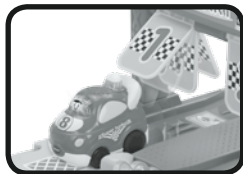
### 6.3. Bascule géante

Utiliser la télécommande pour faire entrer le véhicule dans la rampe. Presser le **bouton Marche avant** de la télécommande pour faire automatiquement basculer la rampe jusqu'à la position basse qui permettra au Tut Tut Bolide radiocommandé de sortir de la bascule géante.



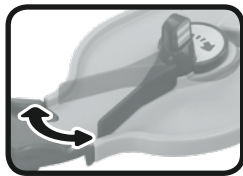
### 6.4. Ligne de départ

À chaque fois que la Tut Tut radiocommandée passe la ligne de départ, elle réagit à la zone magique et actionne le drapeau de sa piste.



### 6.5. Aiguillages

Passer près d'un aiguillage l'oriente automatiquement, ce qui permettra à la Tut Tut radiocommandée de parcourir un chemin différent à son prochain passage à ce carrefour.



## 7. LISTE DES MÉLODIES

1. *Coccinelle demoiselle*
2. *Sonate pour piano n° 11 - Mozart*
3. *Tourne tourne petit moulin*
4. *Shoo Fly*
5. *La totomobile*
6. *London bridge is falling down*

## 8. PAROLES DES CHANSONS

**Chanson 1** (sur l'air de *Dans la ferme de Mathurin*) :

« Gagner la course, c'est très chouette,

Mais je n'ai pas peur :

Si c'est toi qui es aux manettes,

Je serai le vainqueur ! »

**Chanson 2** (sur l'air de *Il court le furet*) :

« J'ai le plus puissant des turbos :

J'accélère, roule comme l'éclair,

J'ai le plus puissant des turbos :

Je coiffe tout le monde au poteau ! »

**Chanson 3** (sur l'air de *À Saint Malo, beau port de mer*) :

« Je m'appelle Mattéo,

M, A, T, T, É, O,

Je m'appelle Mattéo,

Super turbo ! »



## 9. ENTRETIEN

- Le **Super circuit radiocommandé Tut Tut Bolides** et **Mattéo, super turbo** sont lavables uniquement en surface.
- Pour nettoyer le **Super circuit radiocommandé Tut Tut Bolides** et **Mattéo, super turbo**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée du **Super circuit radiocommandé Tut Tut Bolides** et **Mattéo, super turbo** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le **Super circuit radiocommandé Tut Tut Bolides** et **Mattéo, super turbo** dans un endroit sec.
- Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si **Mattéo, super turbo** ou sa télécommande ne semblent pas fonctionner correctement, merci de suivre les étapes suivantes :

1. Éteindre le jouet en le mettant sur la position Arrêt.
2. Retirer les piles pendant quelques minutes avant de les replacer soigneusement.
3. Rallumer le jouet.

Si le jouet ne fonctionne toujours pas correctement, merci de changer toutes les piles par des piles neuves.

Par ailleurs, le fonctionnement de la télécommande peut être perturbé lorsque le jouet est utilisé à l'extérieur ou sous les rayons directs du soleil.

## **Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :**

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) - rubrique « Assistance ».

## **Pour le Canada :**

Tél. : 1 877 352 8697

## **Vous avez aimé ce jouet ?**

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

