

nickelodeon



Instrukcja obsługi **MARSHALL SUPER STRAŻAK™**



2017 Spin Master PAW Productions Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. PAW Patrol oraz odnośne tytuły, oznaczenia i postaci są znakami towarowymi należącymi do Spin Master Ltd. NICKELODEON oraz odnośne tytuły, oznaczenia i postaci są znakami towarowymi należącymi do Viacom International Inc.

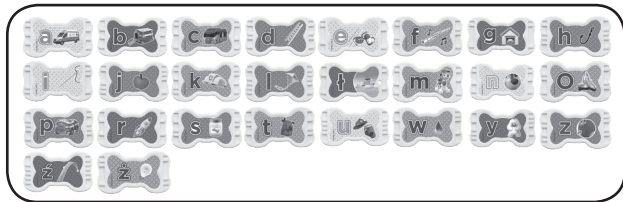
TM & © 2016 VTech
Holdings Limited.
All rights reserved
Printed in China
91-003241-016 (PL)

WSTĘP

Dziękujemy za zakup zabawki **Marshall Super Strażak** marki **VTech®**. Ucz się nazw liter i ich dźwięków razem z zabawką **Marshall Super Strażak**. Nakarm Marshalla przysmakiem, aby usłyszeć jak Super Strażak rozpoznaje litery, ich dźwięki oraz przedmioty.



AKCESORIA: 26 KOLOROWYCH PRZYSMAKÓW Z LITERAMI



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

- Zabawka **Marshall Super Strażak** marki **VTech®**
- 26 Kolorowych przysmaków z literami
- Instrukcja obsługi

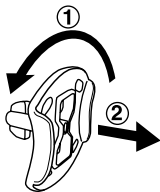
OSTRZEŻENIE:

Materiały opakowania, takie jak: taśma, folia plastikowa, druty mocujące i metki nie są częścią zabawki. Należy je usunąć dla bezpieczeństwa dziecka.



UWAGA: Prosimy zachować instrukcję ze względu na ważne informacje.

W celu wyjęcia zabawki z opakowania należy zdjąć zabezpieczenie:

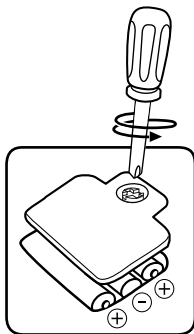


- ① Obróć zabezpieczenie w kierunku przeciwnym do ruchu zegara.
- ② Pociągnij zabezpieczenie i usuń je.

PIERWSZE KROKI

INSTALACJA BATERII

1. "Upewnij się, że zabawka jest WYŁĄCZONA"
2. Wymiana baterii powinna być przeprowadzona wyłącznie przez osobę dorosłą. Należy zwrócić uwagę, aby pokrywa baterii została pewnie i właściwie zamknięta. Połknięcie baterii może być niebezpieczne dla życia!
3. Pokrywa baterii znajduje się na spodzie zabawki. Użyj śrubokrętu w celu zdjęcia pokrywy.
4. Zainstaluj 3 nowe baterie typu 'AA' (LR6) według diagramu w środku pojemnika na baterie.
5. Zamknij pokrywę baterii i dokręć śrubkę dla bezpieczeństwa.



INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA BATERII

- Zalecamy stosowanie baterii o wydłużonej trwałości (alkaliczno-manganowych).
- Zalecamy stosowanie wyłącznie baterii tego samego lub równoważnego rodzaju.
- Nie należy stosować baterii różnych rodzajów, ani nowych z używanymi
- Nie wolno stosować uszkodzonych baterii.
- Baterie należy zakładać z zachowaniem poprawnej biegunowości (+/-).
- Nie wolno zwierać zacisków zasilania.
- Wyczerpane baterie należy usunąć z zabawki.
- Jeżeli zabawka nie jest używana przez dłuższy czas, zaleca się wyjęcie baterii w celu zapobiegania ich wyczerpaniu.
- Baterii nie wolno wrzucać do ognia.
- Nie wolno próbować instalować baterii, które nie są do tego przeznaczone.

- Prosimy wyjąć akumulatorki z zabawki przed rozpoczęciem ich ładowania.
- Akumulatorki mogą być ładowane tylko przez osobę dorosłą bądź pod jej nadzorem.

UTYLIZACJA BATERII I PRODUKTU



Symbol przekreślonego kosza na produktach i bateriach (lub na ich opakowaniach) oznacza, że nie mogą być usuwane razem z odpadami komunalnymi, ponieważ zawierają substancje szkodliwe dla środowiska i zdrowia ludzkiego. Symbole chemiczne Hg, Cd lub Pb (jeśli umieszczono) wskazują, że bateria zawiera rtęć (Hg), kadm (Cd) lub ołów (Pb) w ilościach wyższych od wartości wskazanych w dyrektywie dotyczącej baterii (2006/66/WE). Pasek pod koszem oznacza, że produkt został wprowadzony na rynek po 13 sierpnia 2005 roku. Pomóż w ochronie środowiska przez odpowiedzialne usuwanie produktu i baterii.

CECHY PRODUKTU

1. PRZEŁĄCZNIK WYŁ./WARIANTY ZABAWY

Aby włączyć urządzenie, należy przesunąć **PRZEŁĄCZNIK** z pozycji WYŁ. na dowolny wariant zabawy. Aby wyłączyć urządzenie, należy przesunąć **PRZEŁĄCZNIK** w pozycję WYŁ.



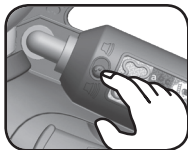
2. PODŚWIETLANY PRZYCISK Z TARCZĄ

Naciśnij **PODŚWIETLANY PRZYCISK Z TARCZĄ**, aby usłyszeć powiedzonka Marshalla. Światła będą migotać razem z dźwiękami.



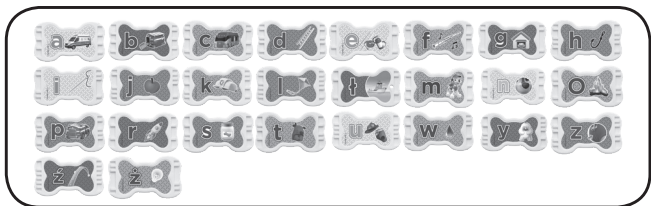
3. PRZEŁĄCZNIK REGULACJI GŁOŚNOŚCI

Przesuń **PRZEŁĄCZNIK**, aby zmienić poziom natężenia dźwięków.



4. 26 KOLOROWYCH PRZYSMAKÓW Z LITERAMI

Każdy z 26 przysmaków w kształcie kości uczy liter oraz nazw przedmiotów.



5. AUTOMATYCZNE WYŁĄCZANIE

W celu ograniczenia zużycia baterii, zabawka wyłączy się automatycznie po kilku minutach braku aktywności. Zabawkę można włączyć ponownie poprzez przesunięcie **PRZYCIŚKU WYŁ./WARIANTY ZABAWY** lub poprzez naciśnięcie przycisku **PODŚWIETLANY PRZYCIŚK Z TARCZĄ**.

UWAGA: Jeśli dany moduł zabawy nagle się wyłączy lub miganie światełek zanika, zalecamy wymianę baterii na nowe.



6. SCHOWEK NA PRZYSMAKI

Jeśli **SCHOWEK NA PRZYSMAKI** poluzuje się, należy go ponownie założyć najpierw przez umieszczenie w lewym dolnym rogu, a następnie w prawym dolnym rogu.

WARIANTY ZABAWY

TRYB LITERKOWE PRZYSMAKI

Czas na smakołyki! Nakarm **Marshall** psią przekąską, a usłyszysz nazwę i brzmienie literki, która się na niej znajduje.

TRYB MISJA RATUNKOWA

Marshall uwielbia przekąski! Najsmaczniejsze są te, na których pokazane są przedmioty potrzebne do akcji ratunkowej. Nakarm Marshalla przekąską, aby nauczyć się nowych słów, liter i ich kolejności.

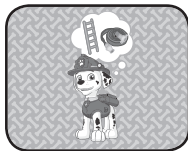
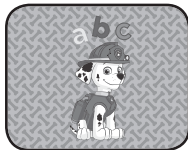
TRYB SZUKAJ I RATUJ

Marshall poprosi o pomoc w znalezieniu przekąsek, które przedstawiają między innymi przedmioty, literki czy kolory. Nakarm go właściwą przekąską, aby otrzymać nowe zadanie!

Marshall poprosi także o podanie pierwszej litery imienia dziecka. Umieść odpowiednią przekąską, aby odpowiedzieć, a Marshall zapamięta tę odpowiedź w **TRYBIE LITERKOWE PRZYSMAKI**.

TRYB CZAS NA MUZYKĘ!

Marshall rozgrzewa się wraz z kolejnymi melodiami! Nakarm Marshalla przekąską, aby usłyszeć wesołą kompozycję. Ciesz się 26 różnymi melodiami razem z psim strażakiem!



JAK DBAĆ O ZABAWKĘ

1. Czyścić przecierając lekko wilgotną ściereczką.
2. Nie wystawiać na bezpośrednie działanie światła słonecznego, trzymać z dala od bezpośrednich źródeł ciepła.
3. Usuwać baterie, jeśli zabawka nie jest używana przez dłuższy czas.
4. Nie upuszczać na twarde powierzchnie i nie narażać na działanie wilgoci czy wody.
5. Zabawka nie zawiera części wymiennych. Nie demontować zabawki.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Jeśli z jakiegoś powodu zabawka przestanie działać, należy wykonać poniższe czynności:

1. Wyłączyć zabawkę na kilka sekund, a potem ponownie włączyć.
2. Upewnij się, że baterie są prawidłowo włożone.
3. Ewentualnie wyjmij baterie i włóż je ponownie.
4. Jeśli zabawka w dalszym ciągu nie działa, należy wymienić baterie na nowe.
5. Jeżeli po wykonaniu wszystkich powyższych czynności zabawka nadal nie działa, zwróć się do sprzedawcy w miejscu dokonania zakupu.

