

EI-8034

YCOO NEO JUNIOR 1.0

Silverlit® Silverlit SAS, 80 rue Barthelemy Danjou, 92100 Boulogne-Billancourt / France. ©2018 Silverlit. All rights reserved.

ENGLISH

A. Delivery Content (See picture A)
- Robot x 1 - Instruction Manual x 1

B. Battery Installation
Make sure the power switch is on "OFF" position.
Robot
- Open the battery compartment: loosen the screw by turning counter clockwise with a Philips screwdriver. (See picture B)
- Insert 4 AAA batteries in the battery compartment with correct polarity. (See picture B1)
- Close the battery compartment: tighten the screw by turning clockwise with a Philips screwdriver.

C. Parts Identification (See picture C)

1. GO button
2. LED Eye
3. Speaker
4. Battery Compartment
5. Power Switch
6. Undo Button
7. 9-point touch panel
8. Enter Button

D. How to Play: (See picture D)

- Please refer to the Quick Start Guide in the box to help you to play with Junior 1.0.

Step 1:

Switch On Junior 1.0 (5) and start to use the 9-point touch panel (7) to draw and record any path you want up to 30 touch points in each command (Easy Command) or follow the command list to unlock additional preset movements (Bonus Tricks) (see Quick Start Guide). You can record up to 30 commands in total.
Important: To record each command, you need to press the Enter Button (8) after each command.

Step 2:

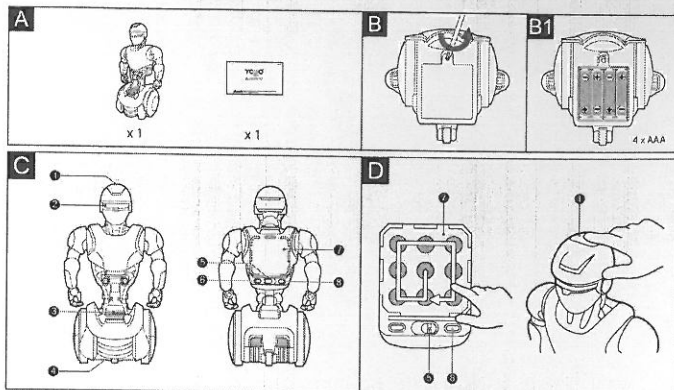
Choose the music you prefer from music no. 1 - no. 6 by pressing the GO button (1), or press and hold the GO button (1) to mute the music (refer to "Select Music" on the Quick Start Guide).

Step 3:

Junior 1.0 will playback your recorded commands. It is magic! You can always stop the playback and re-select music by pressing the GO button.

Bonus!

For expert player, double-tap the center point of the 9-point touch panel (7) during Step 1 and add new tricks! (Flashing eyes, head's movements, vibration, etc.)
You always can switch between "Easy Command" and "Bonus Trick" mode with a double-tap.



DEUTSCH

A. Lieferumfang (Siehe Abb. A)
- Roboter x 1 - Bedienungsanleitung x 1

B. Einlegen der Batterien
Der Ein-/Ausschalter muss auf „OFF“ gestellt sein.

Roboter

- Öffne das Batteriefach: Löse die Schraube, indem du sie mit einem Kreuzschlitzschraubendreher entgegen dem Uhrzeigersinn drehst. (Siehe Abb. B)
- Lege 4 Batterien vom Typ AAA in das Batteriefach ein. Achte dabei auf die richtige Polarität. (Siehe Abb. B1)

- Schließen Sie das Batteriefach: Ziehen Sie die Schraube mit einem Philips-Schraubenzieher im Uhrzeigersinn fest.

C. Gerätebeschreibung (Siehe Abb. C)

1. LOS-Taste
2. LED-Augen
3. Lautsprecher
4. Batteriefach
5. Reset-Taste
6. Rückgängig-Taste
7. Touch Panel mit 9 Punkten
8. Eingabe-Taste

D. So wird gespielt: (Siehe Abb. D)

- Lies bitte die Schnellstart-Anleitung im Kasten, um mit Junior 1.0 zu spielen.

Schritt 1:

Schalte Junior 1.0 ein (5) und zeichne auf dem Touch Panel (7) den Weg, der dir gefällt - ein Befehl kann bis zu 30 Punkte enthalten (Leichte Bedienung) - und speichere ihn, oder gib einen Befehl aus der Liste ein, um zusätzliche voreingestellte Bewegungen freizuschalten (Zusätzliche Tricks) (siehe Schnellstart-Anleitung). Du kannst insgesamt bis zu 30 Befehle speichern.

Wichtig: Um Befehle zu speichern, musst du nach jedem Befehl die Eingabe-Taste (8) drücken.

Schritt 2:
Wähle die Musik, die dir gefällt, aus Musik Nr. 1 - Nr. 6, indem du die LOS-Taste (1) drückst, oder halte die LOS-Taste (1) gedrückt, um die Musik stumm zu schalten (siehe "Musik auswählen" in der Schnellstart-Anleitung).

Schritt 3:

Spiele Junior 1.0 deine gespeicherten Befehle ab. Fast wie Zauberei! Du kannst das Abspielen der Befehle stoppen und wieder Musik auswählen, indem du die LOS-Taste drückst.

Bonus!

Für erfahrene Spieler: Doppelklicke in Schritt 1 auf den mittleren Punkt des Touch Panels (7) und füge neue Tricks hinzu! (Blitzende Augen, Kopfbewegungen, Vibration usw.)
Mit einem Doppelklick kannst du jederzeit zwischen "Leichte Bedienung" und "Zusätzliche Tricks" umschalten.

FRANÇAIS

A. Contenu de l'emballage (voir image A)
- Robot x 1 - Mode d'emploi x 1

B. Installation des piles

Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est en position "OFF".

Robot

- Ouvrez le logement des piles : Desserrez la vis en la tournant dans le sens antihoraire avec un tournevis cruciforme. (voir image B)
- Insérez 4 piles AAA dans le logement des piles en respectant la polarité. (voir image B1)
- Refermez le logement des piles : Serrez la vis en la tournant dans le sens horaire avec un tournevis cruciforme.

C. Identification des pièces (voir image C)

1. Bouton Départ
2. Yeux LED
3. Haut-parleur
4. Logement des piles
5. Bouton marche/arrêt
6. Bouton Annuler
7. Panneau tactile à 9 points
8. Bouton Entrer

D. Comment Jouer : (voir image D)

- Consultez le guide de démarrage rapide dans la boîte pour découvrir comment jouer avec Junior 1.0.

Étape 1 :

Mode Parcours :

Allume Junior 1.0 en déplaçant le bouton ON/OFF sur ON (5) puis commence à utiliser le pavé tactile dans son dos pour dessiner le parcours souhaité.

(Tu peux dessiner jusqu'à 30 points tactiles par commande et enregistrer jusqu'à 30 commandes différentes).
Important : Pour valider chaque commande, tu dois appuyer sur le bouton ENTER (8) après l'avoir dessinée. Tu peux annuler une commande en appuyant sur le bouton « Annuler » (6).

Étape 2 :

Choix de la musique pour accompagner le parcours de Junior 1.0 : Une fois la dernière commande validée, appuie sur le bouton Départ (1) pour choisir un des 6 morceaux inclus - Appuie une fois sur la tête pour choisir le 1^{er} morceau, 2 fois pour le 2^{ème} morceau et ainsi de suite jusqu'au 6^{ème} morceau.

Étape 3 :

Une fois la musique choisie, Junior 1.0 exécutera le parcours enregistré. Tu peux changer de musique pendant le parcours en appuyant sur le bouton Départ (1) comme dans l'étape 2.

Bonus en mode expert !

Pour ajouter des mouvements Bonus, appuie 2 fois de suite sur n'importe quel point tactile pendant l'étape 1 (le pavé numérique s'allume alors en rouge) et enregistre de nouveaux mouvements (toutes les combinaisons se trouvent sur le verso du guide de démarrage).

Tu peux basculer entre les modes « Parcours » et « Expert » en appuyant 2 fois sur un point tactile.

NEDERLANDS

A. Inhoud van de verpakking (Zie afbeelding A)
- Robot x 1 - Handleiding x 1

B. Installatie van de batterijen

Zorg ervoor dat de aan/uit schakelaar op OFF staat.

Robot

- Open het batterijvak door de schroef met behulp van een kruiskopschroevendraaier tegen de klok in los te draaien. (Zie afbeelding B)
- Plaats 4 AAA batterijen in het batterijvak volgens de juiste polariteit. (Zie afbeelding B1)
- Sluit het batterijvak. Drai de schroef met behulp van een kruiskopschroevendraaier met de klok mee vast.

C. Beschrijving apparaat (Zie afbeelding C)

1. START knop
2. LED-ogen
3. Luidspreker
4. Batterijvak
5. Aan/uit-schakelaar
6. Ongedaan maken knop
7. Aanraakpaneel met 9 punten
8. Enter knop

D. Begin met spelen: (Zie afbeelding D)

- Raadpleeg de snelstartgids in de doos hoe met Junior 1.0 te spelen.

Step 1:

Schakel Junior 1.0 (5) in en gebruik het aanraakpaneel met 9 punten (7) om een route van maximaal 30 aanraakpunten per opdracht (Eenvoudige opdrachten) te tekenen en op te slaan of lijst met opdrachten om extra vooraf ingestelde bewegingen (Bonusstrucs) te ontgrendelen (zie Snelstartgids), de kunt maximaal 30 opdrachten in te het geheugen opslaan.

Belangrijk: Om de opdrachten op te slaan, druk na elke ingevoerde opdracht op de Enter knop (8).

Step 2:

Kies je gewenste muziek, tussen nr. 1 en nr. 6, door herhaaldelijk op de START knop (1) te drukken of druk en houd de START knop ingedrukt om de muziek te dempen (raadpleeg "Muziek selecteren" in de Snelstartgids).

Step 3:

Junior 1.0 zal je opgenomen opdrachten afspelen. Het is pure magie! Je kunt het afspelen op elk moment stoppen en andere muziek kiezen door op de START knop te drukken.

Bonus!

Voor de meer ervaren spelers, tik tijdens Step 1 tweemaal op het middelste punt van het aanraakpaneel met 9 punten (7) en voeg nieuwe truc toe (Knipperende ogen, hooftbewegingen, trilling, etc.)
Je kunt op elk moment tussen de "Eenvoudige opdrachten" en "Bonusstrucs" modus schakelen door tweemaal te tikken.

ESPAÑOL

A. Lista de componentes (Ver Fig. A)
- Robot x 1 - Manual de instrucciones x 1

B. Instalación de las pilas

Compruebe que el interruptor de encendido está en posición de apagado (OFF).

Robot

- Abra el compartimento de las pilas: afloje los tornillos girándolos en sentido antihorario con un destornillador Philips. (Ver Fig. B)
- Inserte 4 pilas AAA en el compartimento de las pilas con las polaridades en dirección correcta. (Ver Fig. B1)
- Cierre el compartimento de las pilas: Apriete el tornillo girándolo en sentido horario con un destornillador Philips.

C. Identificación de las partes (Ver Fig. C)

1. Botón "GO"
2. Ojos LED
3. Altavoz
4. Compartimento de las pilas
5. Interruptor de potencia
6. Botón Deshacer
7. Panel táctil de 9 puntos
8. Botón Intro

D. Empieza el juego: (Ver Fig. D)

- Consulta en la caja la Guía de inicio rápido que te ayudará a jugar con Junior 1.0.

Paso 1:

Enciende tu Junior 1.0 (5) y empieza a utilizar el panel táctil de 9 puntos (7) para trazar y guardar la ruta que desees, con un máximo de 30 puntos táctiles en cada orden (órdenes sencillas), o sigue la lista de órdenes para desbloquear otros movimientos programados (trucos extra) (consulta la Guía de inicio rápido). Puedes guardar como máximo 30 órdenes en total.

Importante: para guardar las órdenes tienes que pulsar el botón Intro (8) después de cada orden.

Paso 2:

Selecciona la música que desees del n° 1 al n° 6 pulsando el botón "GO" (1), o mantén pulsado el botón "GO" (1) para silenciar la música (consulta el apartado "Seleccionar música" en la Guía de inicio rápido).

Paso 3:

Junior 1.0 reproducirá las órdenes que has guardado. ¡Es mágico! En cualquier momento puedes parar la reproducción y volver a seleccionar la música pulsando el botón "GO".

¡Trucos extra!

¡Para los jugadores expertos, tocando dos veces seguidas el punto central del panel táctil de 9 puntos (7) durante el paso 1 se pueden añadir nuevos trucos! (Destello de los ojos, movimientos de la cabeza, vibración, etc.)
Siempre puedes cambiar entre los modos "Orden fácil" y "Trucos extra" tocando dos veces seguidas.

ITALIANO

A. Elenco delle parti (Figura A)
- Robot x 1 - Manuale di istruzioni x 1

B. Installazione delle batterie

Verificare che l'interruttore sia posizionato su "OFF".

Robot

- Apri il vano batterie: svita le viti ruotandole in senso antiorario con un cacciavite a croce. (Figura B)
- Inserisci 4 batterie AAA rispettando la corretta polarità. (Figura B1)
- Chiudi il vano batterie: svita le viti ruotandole in senso orario con un cacciavite a croce.

C. Identificazione delle parti (Figura C)

1. Pulsante VIA
2. Occhi LED
3. Altoparlante
4. Vano batterie
5. Interruttore di accensione
6. Pulsante Annulla
7. Pannello tattile a 9 punti
8. Pulsante OK

D. Come giocare (Figura D)

- Consulta la guida rapida all'interno della confezione per scoprire come giocare con Junior 1.0.

Fase 1

Accendi Junior 1.0 (5) e usa il pannello tattile a 9 punti (7) per disegnare e registrare un percorso composto da un massimo di 30 punti per ciascuna comando (Comando facile) o segui l'elenco dei comandi per sbloccare altri movimenti predefiniti (Azioni bonus) (vedi la guida rapida). Puoi registrare fino a 30 comandi in totale.

Importante! Per registrare i comandi, devi premere il pulsante OK (8) dopo ciascuno.

Fase 2

Scegli la melodia che preferisci dalle n. 1 alla n. 6 premendo il pulsante VIA (1), oppure premi premuto il pulsante VIA (1) per disattivare la melodia (consulterà la sezione "Selezione melodia" nella guida rapida).

Fase 3

Junior 1.0 eseguirà i tuoi comandi registrati, come per magia! Puoi interrompere l'esecuzione in qualsiasi momento e selezionare un'altra melodia premendo il pulsante VIA.

Bonus!

I giocatori esperti possono toccare due volte il punto centrale del pannello tattile a 9 punti (7) durante la fase 1 e aggiungere nuove azioni (occhi lampeggianti, movimenti della testa, vibrazione, ecc.)
Puoi passare dalla modalità "Comandi facili" alla modalità "Azioni bonus" e viceversa con un doppio tocco.

RUSSIAN

A. Комплект поставки (см. Рис. А)
- Робот x 1 - Руководство по эксплуатации x 1

B. Установка батареек

Убедитесь, что выключатель питания находится в положении «OFF».

Робот

- Откройте крышку батарейного отсека: открутите винт, вращая его против часовой стрелки с помощью крестообразной отвертки. (см. Рис. B)
- Установите 4 батарейки типа AAA в батарейный отсек, соблюдая полярность. (см. Рис. B1)
- Закройте крышку батарейного отсека: затянйте винт, вращая его по часовой стрелке с помощью крестообразной отвертки.

C. Обозначение деталей (см. Рис. C)

1. Кнопка «Вперед»
2. Светодиодные глаза
3. Динамик
4. Батарейный отсек
5. Выключатель питания
6. Кнопка «Отмена»
7. Сенсорная панель с 9 точками
8. Кнопка «Ввод»

D. Как играть: (см. Рис. D)

- См. прилагаемое Краткое руководство пользователя, чтобы узнать, как играть с Junior 1.0.

Шаг 1.

Включите Junior 1.0 (5) и используйте сенсорную панель с 9 точками (7), чтобы создать и записать любой путь (до 30 точек) для каждой команды (Простые команды) или просмотреть список команд, чтобы разблокировать дополнительные предустановленные движения (Бонусные трюки) (см. Краткое руководство пользователя). Можно записать в общей сложности до 30 команд.

Важно! Для записи каждой команды необходимо нажимать кнопку «Ввод» (8) после каждой команды.

Шаг 2.

Выберите желаемую музыку (мелодии №1-6) с помощью кнопки «Вперед» (1) или нажмите и удерживайте кнопку «Вперед» (1), чтобы отключить музыку (см. раздел «Выбор музыки» в Кратком руководстве пользователя).

Шаг 3.

Junior 1.0 воспроизведет записанную команду. Это волшебство! Всегда можно остановить воспроизведение и выбрать другую музыку с помощью кнопки «Вперед».

Бонус!

Для игроков-экспертов: дважды нажмите центральную точку на сенсорной панели с 9 точками (7) во время шага 1 и добавьте новые трюки (Мигание глаз, движения головы, вибрация и т. д.)
Всегда можно переключиться между режимами «Простые команды» и «Бонусные трюки» с помощью двойного нажатия.

PORTUGUÊS

A. Acessórios incluídos: (ver imagem A)
- Robo x 1 - Manual de instruçes x 1

B. Instalação das pilhas

Certifique-se que o interruptor está na posição "OFF".

Robo

- Abra o compartimento das pilhas: desaperte o parafuso ao girar para a esquerda com uma chave de fendas Philips. (ver imagem B)
- Coloque 4 pilhas "AAA" no compartimento das pilhas, tendo em atenção a polaridade e aparafuse o parafuso ao girar para a direita. (ver imagem B1)

- Feche o compartimento das pilhas: aperte o parafuso ao girar para a direita com uma chave de fendas Philips.

C. Identificação das peças (ver imagem C)

1. Tecla GO
2. Olhos LED
3. Altifalante
4. Compartimento das pilhas
5. Interruptor
6. Tecla Anular
7. Painel tátil de 9 pontos
8. Tecla Enter

D. Como brincar: (ver imagem D)

- Consulte o Guia de início rápido na caixa para ajudar a jogar com Junior 1.0.

Passo 1:

Ligue Junior 1.0 (5) e comece a utilizar o painel tátil de 9 pontos (7) para desenhar e registar cada trajeto que preferir, até 30 pontos táteis em cada comando (Easy Command) ou seguir a lista de comandos para desbloquear movimentos predefinidos adicionais (Bonus Tricks) (ver Guia de Início Rápido). Pode registar até 30 comandos no total.

Importante: Para registar cada comando, tem de premir Enter (8) após cada comando.

Passo 2:

Escolha a música que prefere a partir de música n.º 1 - n.º 6 ao premir GO (1), ou mantenha premido GO (1) para silenciar a música (consulte "Seleção Música" no Guia de Início Rápido).

Passo 3:

Junior 1.0 irá reproduzir os comandos registados. É mágico! pode sempre parar a reprodução e voltar a seleccionar a música ao premir GO.

Bonus!

Para jogadores experientes, toque duas vezes no ponto central do painel tátil de 9 pontos (7) durante o Passo 1 e adicione novos truques! (Olhos a piscar, movimentos da cabeça, vibração, etc.)
Pode sempre alternar entre o modo "Easy Command" e "Bonus Trick" com um toque duplo.

88560 Quick Start Guide 165mm x 121mm

Quick Start Guide

OFF ON

Over 30 kinds of touch patterns for programming • Über 30 verschiedene Muster zur Programmierung • Plus de 30 configurations programmables • Mais des 30 variantes de entrées pour la programmation • Más de 30 tipos de patrones táctiles para programar • Oltre 30 tipi di disegni tattili per la programmazione • Более 30 видов сенсорных шаблонов для программирования • Mais de 30 tipos de padrões de toque para programar

Max. 30 Eingänge • Max. 30 entrées • Max. 30 innoventi • Máx. 30 entradas • Max. 30 isseaiment • Макс. 30 входов • Máx. 30 oxões

Easy Commands
 Leichte Befehle • Alerte Parasus • Einfache optischen • Opciones fáciles • Comandi rapidi • Простые команды • Easy Commands

Bonus Tricks
 Zusätzliche Tricks • Movements Bonus 1 • Bonusstrics • Trucos extra • Azioni bonus • Бонусные трюки • Bonus tricks

BACK
 ZURÜCK • RETOUR
 ACHTERKANT • ATRAS
 Diato • HAZAŖ • VEĚBAR

Select MUSIC • Wählen MUSIK • Sélectionner MUSIQUE • Seleccionar MÚSICA • Selezione melodie • Базирне МУЗІКА • Selecionar MÚSICA

Press 1-6 • Drückt 1-6 • Appuyer sur 1 à 6 • Druk op 1-6 • Pulsar 1-6 • Prem 1-6 • Hasmar 1-6 • Piano 1-6

Press & Hold • Gedrückt halten • Maintien appuyé • Druk en houd ingedrukt • Mouten prelozho • Бажі трымаць • Навантаж і утримувати • Press & Master

Bonus Tricks • Zusätzliche Tricks • Movements Bonus 1 • Bonusstrics • Trucos extra • Azioni bonus • Бонусные трюки • Bonus tricks

Head - LEFT • Kopf - LINKS • Cabe - GAUQUE • Head - UNIS • Cabeza - ZODERDA • Kopf - SINISTRA • Голова - НАЗЕРО • Cabeza - ESQUERDA

Head - RIGHT • Kopf - RECHTS • Cabe - DROTE • Head - RECHTS • Cabeza - DERECHA • Head - RECHTS • Cabeza - DERECHA • Голова - ПРАВА • Cabeza - DERECHA

Clockwise - Rotation
 Im Uhrzeigersinn • Rotations • Rotations horaire • Rechtsinn • Rotas • Giro en sentido horario • Rotazione in senso orario • По часовой стрелке — вращение • Rotacja pozą o ciwnie

Counter Clockwise - Rotation
 Gegen den Uhrzeigersinn • Rotations • Rotations antihorice • Linksinn • Rotas • Giro en sentido antihorario • Rotazione in senso antiorario • Против часовой стрелки — вращение • Rotacja poza o ciwnie

FORWARD - Circle (CW)
 • FORWARD - Circle (CW)
 • FORWARD - Circle (CW)
 • FORWARD - Circle (CW)
 • FORWARD - Circle (CW)
 • FORWARD - Circle (CW)
 • FORWARD - Circle (CW)
 • FORWARD - Circle (CW)

BACKWARD - Circle (CCW)
 • BACKWARD - Circle (CCW)
 • BACKWARD - Circle (CCW)
 • BACKWARD - Circle (CCW)
 • BACKWARD - Circle (CCW)
 • BACKWARD - Circle (CCW)
 • BACKWARD - Circle (CCW)
 • BACKWARD - Circle (CCW)

FORWARD - Circle (CCW)
 • FORWARD - Circle (CCW)
 • FORWARD - Circle (CCW)
 • FORWARD - Circle (CCW)
 • FORWARD - Circle (CCW)
 • FORWARD - Circle (CCW)
 • FORWARD - Circle (CCW)
 • FORWARD - Circle (CCW)

BACKWARD - Circle (CW)
 • BACKWARD - Circle (CW)
 • BACKWARD - Circle (CW)
 • BACKWARD - Circle (CW)
 • BACKWARD - Circle (CW)
 • BACKWARD - Circle (CW)
 • BACKWARD - Circle (CW)
 • BACKWARD - Circle (CW)

ENGLISH For ages 5+



Remove battery from the toy when it is not used. Warning: Changes or modifications to this product not approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

- Caution: - Non-rechargeable batteries are not to be recharged. - Rechargeable batteries are to be recharged by the toy before being charged. - Rechargeable batteries are only to be charged by the toy. - Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. - Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. - Batteries are to be inserted with correct polarity. - Exhausted batteries are not to be removed from the toy. - The supply terminals are not to be short-circuited. - Do not mix old and new batteries. - Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable batteries.

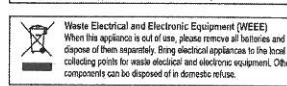
- Note: - Parental guidance is recommended when installing or replacing batteries. - You are advised to replace the battery as soon as its function becomes impaired. - Users should keep and retain this information for future reference. - Users should keep strict accordance with the instruction manual while operating the product.

Care and Maintenance: - Always remove batteries from the toy when it is not being used for a long period of time. - Wipe the toy gently with a clean damp cloth. - Keep the toy away from direct sunlight and/or direct heat. - Do not submerge the toy into water that can damage the electronic assemblies.

Battery requirement for Robot: Power Supply: DC 9.0 V 10.8V Batteries: 4 x 1.5 V AA/LR03/AAA (not included)

FCC Statements This device complies with part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

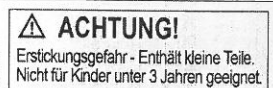
NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If interference does occur, you may wish to refer to the following recommendations, which can be determined by turning the equipment off or the user is encouraged by the user to contact the manufacturer for more information on the following measures: - Increase the separation between the equipment and receiver. - Move the equipment into an extension cord or power strip to which the receiver is connected. - Consult the dealer or an experienced radio TV technician for help.



The normal function of the product may be disturbed by Strong Electro Magnetic Interference. If so, simply reset the product to return normal operation by following the instruction manual. In case the function could not resume, please use the product in other location.



DEUTSCH Ab 5 Jahre



- Hinweise zu Batterien: - NICHT wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden. - Aufbrauchte Batterien müssen vor dem Laden aus dem Produkt entnommen werden. - Wiederaufladbare Batterien dürfen nur von einem Erwachsenen aufgeladen werden. - Keine nicht-zugehörigen ungeladenen Batterien oder neue und gebrauchte Batterien zusammenmischen. - Es dürfen nur die empfohlenen Batterien oder die eines gleichwertigen Typs verwendet werden. - Leere Batterien müssen aus dem Produkt entfernt werden. - Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden. - Keine neuen und alten Batterien mischen. - Keine Alkali-Mangan-, Standard- (Zink-Kohlen) oder wiederaufladbare Batterien mischen.

- Hinweise: - Das Einlegen oder Auswechseln der Batterien sollte unter Aufsicht eines Erwachsenen sein. - Es ist ratsam, die Batterie zu ersetzen, sobald das Spielzeug nicht mehr einwandfrei funktioniert. - Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung zum Nachlesen auf. - Benutzer sollten sich nicht an die Bedienungsanleitung beim Betrieb des Produktes halten.

Batterianforderungen für das Roboter: Stromversorgung: DC 9.0 V 10.8V Batterien: 4 x 1.5 V AA/LR03/AAA (nicht beigegeben)

NEDERLANDS Leeftijd vanaf 5 jaar



- Waarschuwing: - Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw geladen worden. - Neem opgebruikte batterijen voor het laden uit het speelgoed. - Laat opgebruikte batterijen slechts door een volwassene opladen. - Gebruik geen verschillende soorten batterijen of oude en nieuwe batterijen door elkaar. - Gebruik slechts batterijen van het aanbevolen of een soortgelijk type. - De bij batterijen met de polen in de juiste richting in het vak. - Neem lege batterijen uit het speelgoed. - De voedsopruimtelampen mogen niet kortgesloten worden. - Oude en nieuwe batterijen niet samen gebruiken. - Gebruik geen alkalische, standaard (zink-koolstof) of herlaadbare batterijen samen.

- Opmerking: - De batterijen dienen onder toezicht van volwassenden ingelengd of verslutteld te worden. - Het is aanbevolen om de batterij door een nieuwe te vervangen zodra het product niet naar buiten werkt. - Bewaar deze informatie ter verdere raadpleging. - Gebruik dit product precies volgens de handleiding.

Batterijvereisten voor (Roboter): Stromversorgung: DC 9.0 V 10.8V Batterien: 4 x 1.5 V AA/LR03/AAA (nicht beigegeben)

ITALIAN Dai 5 anni in su

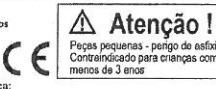


- Precauzioni di sicurezza: - Rimuovere la batteria dal giocattolo quando non è in uso. Avvertenze: le avvertenze o le modifiche al prodotto non espressamente approvate dalla parte responsabile della conformità possono ridurre l'efficacia del prodotto. - Avvertenze sulle batterie: - Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate. - Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate da un adulto. - Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere ricaricate. - Diversi tipi di batterie o batterie nuove o usate non devono essere mescolate. - Devono essere utilizzate solo batterie dello stesso tipo o equivalenti a quelle raccomandate. - Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità. - I modelli di alimentazione non devono essere cortocircuitati. - Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo. - Non gettare le batterie nel fuoco o nell'incendio. - Le batterie devono essere smaltite da un adulto. - Rimuovere le batterie dal giocattolo se non utilizzate per lungo tempo. - Non mischiare batterie alcaline, standard (zinc-carbone) o ricaricabili.

- Note: - Durante l'installazione e la sostituzione delle batterie è necessario il guido di un adulto. - Sostituire la batteria in caso di malfunzionamento. - Conservare queste istruzioni per futuro riferimento. - L'utente deve attenersi scrupolosamente alle istruzioni per il corretto funzionamento del prodotto. - Cura e manutenzione: - Rimuovere sempre le batterie dal prodotto se si prevede di non utilizzarlo per un lungo periodo. - Pulire accuratamente il prodotto con un panno liscio e umido. - Tenere il prodotto al riparo dalle forti correnti d'aria. - Non immergere il prodotto in acqua perché i componenti elettronici potrebbero danneggiarsi.

Batterie necessarie per il (Roboter): Alimentazione: DC 9.0 V 10.8V Batterie: 4 x 1.5 V AA/LR03/AAA (non incluse)

PORTUGUES Para idades superiores a 5 anos



- Precauciones de Seguridad: - Remover a pilha do brinquedo quando não está em uso. - Não misturar pilhas alcalinas, padrão (carvão-zinco) ou recarregáveis. - Não misturar pilhas alcalinas, padrão (carvão-zinco) ou recarregáveis.

- Atenção: - Não misturar pilhas alcalinas, padrão (carvão-zinco) ou recarregáveis. - Não misturar pilhas alcalinas, padrão (carvão-zinco) ou recarregáveis. - Não misturar pilhas alcalinas, padrão (carvão-zinco) ou recarregáveis.

- Nota: - É recomendado o acompanhamento parental quando há ou sobre as pilhas. - Ascolha-se a troca as pilhas assim que o brinquedo apresentar anomalias. - Os utilizadores devem manter e guardar esta informação para futura consulta. - Os utilizadores devem seguir o manual de instruções antes de utilizar o produto.

Requisitos de pilhas (Roboter): Alimentação: DC 9.0 V 10.8V Pilhas: 4 x 1.5 V AA/LR03/AAA (não incluídas)

Français A partir de 5 ans



Consignes de sécurité: - Retirer les piles du jouet quand il n'est pas utilisé. - Toute altération ou modification de l'appareil, non explicitement autorisée par l'entité responsable de la conformité, entraîne la déchéance de la garantie et l'exécution de toute responsabilité du fabricant.

- Attention: - Les piles non-rechargeables ne doivent pas être rechargées. - Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les recharger. - Les piles rechargeables doivent être rechargées par un adulte uniquement. - Ne pas mélanger les piles de types différents ou de piles neuves avec des piles usées. - Utilisez uniquement des piles du même type que celles recommandées sur l'étiquette du jouet. - Retirez les piles en respectant la polarité. - Ne pas mettre en court-circuit les bornes d'alimentation. - Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usées. - Ne pas mélanger des piles alcalines avec des piles standard (carbon-zinc) ou rechargeables.

Remarques: - Lisez l'étiquette et recommandations de l'installation ou du remplacement des piles. - Nous vous conseillons de changer les piles dès que les fonctions se dégradent. - Conservez ces instructions pour toute consultation ultérieure. - Faites fonctionner le produit en vous conformant strictement au manuel d'instructions.

Soins et Entretien: - Retirer toujours les piles du jouet lorsque le jouet n'est plus utilisé. - Nettoyez le jouet délicatement avec un chiffon humide. - Gardez le jouet à l'abri de la chaleur et de l'humidité. - Ne pas immerger le jouet dans l'eau au risque d'endommager les composants électroniques.

Piles nécessaires pour le (Roboter): Alimentation: DC 9.0 V 10.8V Piles: 4 x 1.5 V AA/LR03/AAA (non incluses)

Assertions FCC This equipment complies with part 15 of the FCC. The functionality is subject to the following two conditions: (1) This equipment may not cause harmful interference, and (2) this equipment must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: L'appareil est en conformité avec les directives de la catégorie digitale de l'annexe 15 de la partie 15 des règles de la FCC. Les opérations de cet appareil sont soumises aux conditions suivantes: (1) L'appareil ne peut pas émettre de interférences nuisibles, et (2) l'appareil doit accepter toute interférence nuisible qu'il reçoit, y compris celle qui peut causer un fonctionnement indésirable. Ces limites sont conçues pour offrir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie radio et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'y a aucune garantie que les interférences nuisibles ne se produiront pas dans une installation particulière. Si des interférences nuisibles se produisent, vous pouvez essayer de résoudre le problème en appliquant les mesures suivantes: - Augmenter la séparation entre l'appareil et le récepteur. - Déplacer l'équipement vers une prise de courant à laquelle le récepteur est connecté. - Consulter le distributeur ou un technicien radio TV expérimenté.

WEEE: Lorsque cet appareil est en fin de vie, veuillez retirer toutes les piles et les piles rechargeables de l'appareil et les déposer dans les points de collecte des déchets électroniques et électroménagers. Les autres composants peuvent être jetés avec les ordures ménagères.

Le fonctionnement normal du produit peut être perturbé par une forte interférence électromagnétique. Si tel est le cas, réinitialisez simplement le produit pour reprendre le fonctionnement normal en suivant le manuel d'instructions. Dans le cas où la fonction ne reprendrait pas, veuillez utiliser le produit dans d'autres endroits.



Español A partir de 5 años



Precauciones de seguridad: - Saque la pila del juguete cuando no se usó. - Advertencia: Cualquier alteración o modificación no aprobada expresamente por el fabricante pueden anular la autoridad de usuario o el manual.

- Precauciones: - No se deben recargar las baterías no recargables. - Deben quitarse las baterías recargables del juguete antes de iniciar su carga. - Las baterías recargables deben ser cargadas solamente por un adulto. - No deben mezclarse tipos diferentes de baterías, ni baterías nuevas con usadas. - Se recomienda usar únicamente baterías del mismo tipo o equivalentes. - Se deben insertar las baterías respetando la polaridad correcta. - Se deben quitar las baterías agotadas del juguete. - No se deben mezclar pilas alcalinas con pilas usadas. - No mezclar pilas nuevas con pilas usadas. - No mezclar pilas alcalinas con pilas estándar (carbono-zinc) o recargables.

Nota: - Se recomienda la supervisión de un adulto al instalar o reemplazar las baterías. - Se recomienda cambiar la pila en caso de deterioro o mal funcionamiento. - Los usuarios deberán conservar esta información para referencia futura. - Los usuarios deberán observar un estricto cumplimiento del manual de instrucciones mientras están operando el producto.

Cuidado y mantenimiento: - Elimine siempre las baterías del juguete cuando no se usa durante un período prolongado. - Limpie el juguete cuidadosamente con un paño húmedo. - Mantenga el juguete alejado del calor directo. - No sumerja el juguete en agua, ya que puede dañar los componentes electrónicos.

Baterías necesarias para las pila del (Roboter): Alimentación: DC 9.0 V 10.8V Pila y pilas: 4 x 1.5 V AA/LR03/AAA (no incluidas)

Reglas FCC Este equipo cumple la parte 15 de las normas FCC. El funcionamiento está sujeto a los dos condiciones siguientes: (1) Este equipo no debe causar interferencias dañinas, y (2) este equipo debe aceptar cualquier interferencia dañina que reciba, incluyendo la que puede causar un funcionamiento indeseado.

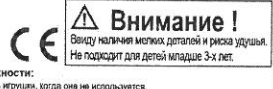
NOTA: Este equipo cumple la parte 15 de las normas FCC. El funcionamiento está sujeto a los dos condiciones siguientes: (1) Este equipo no debe causar interferencias dañinas, y (2) este equipo debe aceptar cualquier interferencia dañina que reciba, incluyendo la que puede causar un funcionamiento indeseado. Estas limitaciones están diseñadas para proporcionar una protección razonable contra las interferencias dañinas en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede emitir energía de radio frecuencia y, si no se instala y no se usa de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones radio. Sin embargo, no hay garantía de que las interferencias no ocurrirán en una instalación particular. Si se producen interferencias dañinas, puede intentar resolver el problema aplicando las siguientes medidas: - Aumentar la separación entre el equipo y el receptor. - Mover el equipo a una toma de corriente a la que el receptor está conectado. - Consultar al distribuidor o a un técnico de radio TV para que ayude.

WEEE Cuando este aparato se encuentre fuera de uso, retire las baterías y las pilas recargables de la unidad y deséchelas en los puntos de recolección local de residuos de equipos electrónicos y electrodomésticos. Los demás componentes pueden eliminarse junto con los desechos domésticos.

Las fuertes interferencias electromagnéticas pueden afectar el funcionamiento normal del producto. Resete el programa para restaurar las operaciones de funcionamiento normal. En caso de que no poder restaurar el programa, pruebe utilizarlo en otro día u otro lugar.



Russian Для детей от 5 лет



Меры предосторожности: - Извлеките батареи из игрушки, когда она не используется. - Внимание: Любая модификация или изменение конструкции изделия, не одобренная в явном виде производителем, ответственная за соответствие стандартам, могут привести к лишению пользователя права на эксплуатацию этого оборудования.

- Предосторожности: - Не пытайтесь зарядить неперезарядимые батареи. - После зарядки аккумуляторные батареи необходимо извлечь из игрушки. - Аккумуляторные батареи должны заряжаться только взрослыми. - Не используйте одновременно старые и новые батареи, а также батареи разных типов. - Используйте батареи только рекомендованного или эквивалентного типа. - Соблюдайте полярность при установке батарей. - Истощенные батареи необходимо извлекать из игрушки. - Не допускать короткого замыкания контактов питания. - Не используйте одновременно новые и старые батареи. - Не используйте вместо щелочных, стандартных (углеродно-цинковых) и перезарядимых батарей.

Примечание: - Установка и замена батарей рекомендуется выполнять под присмотром родителей. - Рекомендуется заменять батарею при первом же нарушении функционирования изделия. - Пользователь должен сохранять данную информацию для использования в будущем. - При использовании изделия пользователи должны строго следовать инструкциям.

Уход и обслуживание: - Всегда извлекайте батареи, если игрушка не будет использоваться в течение длительного периода времени. - Очищайте игрушку мягкой влажной тканью. - Аккуратно протирайте игрушку чистой влажной тканью. - Держите игрушку подальше от прямых солнечных лучей и (или) исторического тепла. - Не погружайте игрушку в воду. Это может привести к повреждению электронных компонентов.

Требования к батарейкам (Робот): Питание: DC 9.0 V 10.8V Батареи: 4 x 1.5 V AA/LR03/AAA (не входят в комплект)

Требования FCC Это устройство соответствует требованиям части 15 правил FCC. Работа устройства соответствует следующим условиям: (1) Это устройство не должно создавать вредных помех, и (2) это устройство должно принимать любые помехи, включая помехи, которые могут вызвать нежелательную работу.

ПРИМЕЧАНИЕ: Данное оборудование было разработано в соответствии с требованиями части 15 правил FCC. Работа устройства соответствует следующим условиям: (1) Это устройство не должно создавать вредных помех, и (2) это устройство должно принимать любые помехи, включая помехи, которые могут вызвать нежелательную работу. Эти ограничения предназначены для обеспечения разумной защиты от вредных помех в домашней обстановке. Данное оборудование генерирует, использует и может излучать радиочастотную энергию, и если оно не установлено и не используется в соответствии с инструкциями, может вызвать вредные помехи для радиосвязи. Однако, нет никакой гарантии, что в определенной установке не возникнут помехи. Если возникают помехи, вы можете попытаться устранить их, применив следующие меры: - Увеличить расстояние между оборудованием и приемником. - Переместить оборудование к розетке, к которой приемник подключен. - Обратиться к продавцу или опытному радио-ТВ специалисту.

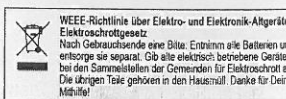
WEEE Это устройство не использовать, извлеките из него все батареи и перезарядимые батареи и утилизируйте их отдельно. Другие компоненты могут быть утилизированы вместе с бытовыми отходами.

Нормальная работа изделия может быть нарушена из-за сильных электромагнитных помех. В этом случае просто перезагрузите изделие в соответствии с рекомендациями пользователя, чтобы возобновить нормальную работу. Если перезагрузка не поможет, используйте изделие в другом месте.



Sicherheitshinweise: - Batterie aus dem Spielzeug entfernen, wenn es nicht benutzt wird. - Achtung: Wenn vom Hersteller dieses Geräte Bauartvorschriften zugewiesen sind, kann die Betriebssicherheit durch das Spielzeug beeinträchtigt werden.

- Pflege und Wartung: - Die Batterie aus dem Produkt entfernen, wenn es für längere Zeit nicht benutzt wird. - Das Produkt vorsichtig mit einem sauberen Tuch abwischen. - Das Produkt von direkter Hitze fernhalten. - Das Produkt nicht in Wasser tauchen, da dies die elektronischen Bauteile beschädigen kann.



Die normale Funktion des Produktes kann durch starke elektromagnetische Interferenzen gestört werden. In diesem Fall setzen das Produkt gemäß den Bedienungsanleitung zurück zum normalen Betrieb wiederherzustellen. Falls die Funktion nicht wiederhergestellt werden konnte, benutze das Produkt bitte an einer anderen Stelle.

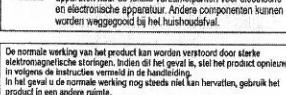


Veiligheidsmaatregelen: - Haal de batterij uit het speelgoed indien niet in gebruik. - Waarschuwing: Veranderingen of wijzigingen aan het apparaat die niet uitdrukkelijk goedgekeurd zijn door de hiervoor verantwoordelijke partij, kunnen de machting voor het gebruik van de apparatuur ongedeelte maken.

- Zorg en onderhoud: - Verwijder de batterijen wanneer het speelgoed langere tijd niet gebruikt wordt. - Voeg het speelgoed met een schone vochtige doek voorzichtig af. - Houd het speelgoed uit de zon en van vuur directe hitte. - Beschadig de elektronische onderdelen niet door het speelgoed in water te dompelen.

Algemeen elektrische en elektronische apparatuur (WEEE) Als dit apparaat in gebruik is, verwijder dan alle batterijen en ga op voorzichtigheid bij het verwijderen van elektrische apparaten naar de lokale verzamelpunten voor elektrische en elektronische apparatuur. Andere componenten kunnen worden weggegooid bij het huishoudvuur.

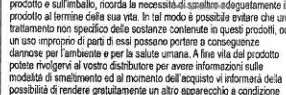
De normale werking van het product kan worden verstoord door sterke elektromagnetische storingen. Indien dit het geval is, stel het product opnieuw in volgens de instructies vermeld in de handleiding. In het geval van normale werking nog steeds niet kan hervatten, gebruik het product in een andere ruimte.



Avvertenza! Il apparecchio elettrico ed elettronico non devono essere smontati. In questo caso, risultati sensuificanti il prodotto per restituire la normale operatività, sequenze le istruzioni del manuale d'uso. In caso di difficoltà nel ristabilire la funzionalità del prodotto, utilizzare il prodotto in un luogo differente.

- Avvertenza! Non rimuovere le batterie dal prodotto utilizzando oggetti metallici o strumenti. Rimuovere le batterie dal giocattolo tirando la terminale positiva di ogni batteria con la mano.

Il normale funzionamento del prodotto può essere disturbato da forti interferenze elettromagnetiche. In questo caso, resettare sensuificanti il prodotto per restituire la normale operatività, sequenze le istruzioni del manuale d'uso. In caso di difficoltà nel ristabilire la funzionalità del prodotto, utilizzare il prodotto in un luogo differente.

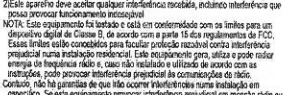


Declaracões FCC Este aparelho está em conformidade com o parte 15 do regulamento da FCC. O funcionamento está sujeito às seguintes condições: (1) Este aparelho não deve causar interferências danosas, e (2) este aparelho deve aceitar qualquer interferência danosa que possa provocar funcionamento indesejado.

- Atenção: - Não misturar pilhas alcalinas, padrão (carvão-zinco) ou recarregáveis. - Não misturar pilhas alcalinas, padrão (carvão-zinco) ou recarregáveis. - Não misturar pilhas alcalinas, padrão (carvão-zinco) ou recarregáveis.

Atenção! Não remover as baterias do brinquedo utilizando objetos metálicos ou ferramentas. Remover as baterias do brinquedo tirando a terminal positiva de cada uma das pilhas positivas com a mão.

Il normale funzionamento del prodotto può essere disturbato da forti interferenze elettromagnetiche. In questo caso, resettare sensuificanti il prodotto per restituire la normale operatività, sequenze le istruzioni del manuale d'uso. In caso di difficoltà nel ristabilire la funzionalità del prodotto, utilizzare il prodotto in un luogo differente.



Il normale funzionamento del prodotto puede ser perturbado por fuertes interferencias electromagnéticas. Caso ocurra, reinicie el producto para restaurar el funcionamiento normal o seguir el manual de instrucciones. Caso no consiga reiniciar el funcionamiento, utilice el producto en otro lugar.

- Atención! Retire as pilhas do brinquedo tirando a terminal positiva de cada uma das pilhas positivas com a mão. NÃO retire as pilhas do brinquedo utilizando objetos metálicos ou ferramentas. Remover as pilhas com a mão.

Il normale funzionamento del prodotto può essere disturbato da forti interferenze elettromagnetiche. In questo caso, resettare sensuificanti il prodotto per restituire la normale operatività, sequenze le istruzioni del manuale d'uso. In caso di difficoltà nel ristabilire la funzionalità del prodotto, utilizzare il prodotto in un luogo differente.

