

YCOO™

NEO

JUNIOR 1.0

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

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.

Etape 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).

Etape 2 :

Choix de la musique pour accompagner le parcours de Junior 1.0 :

Une fois ta 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.

Etape 3 :

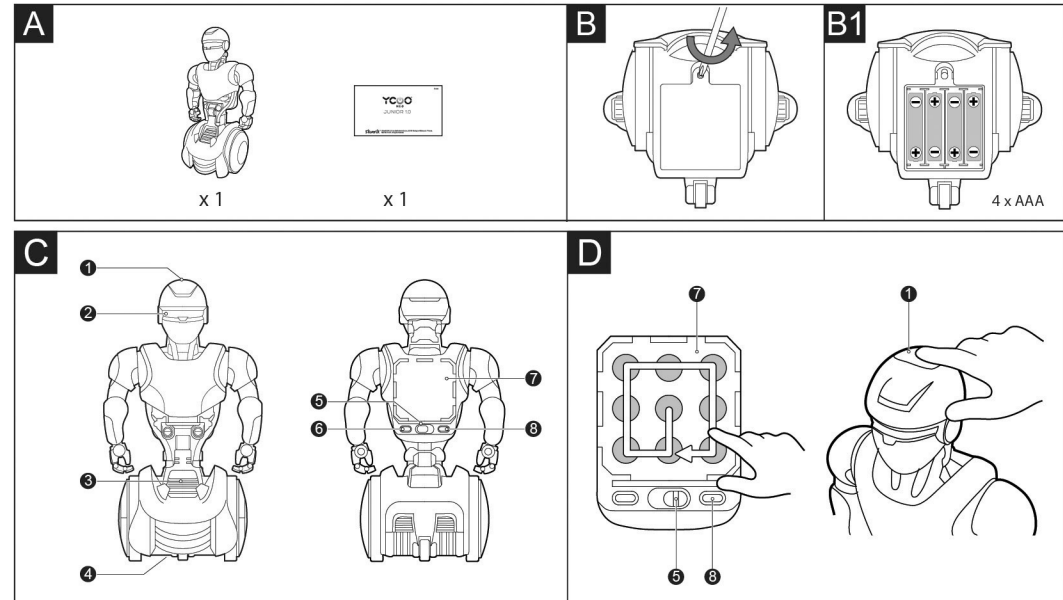
Une fois ta musique choisie, Junior 1.0 exécutera le parcours enregistré.

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.



FRANÇAIS

A partir de 5 ans



ATTENTION !
Risque d'étouffement - Petites pièces.
Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans.

Consignes de sécurité :

Retirer les piles du jouet quand il n'est pas utilisé.

Attention : 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'exclusion de toute responsabilité du fabricant.

Attention :

- Les piles non-rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Retirez 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 des piles neuves avec des piles usées.
- Utilisez uniquement des piles du même type que celui recommandé ou d'un type équivalent.
- Insérez les piles en respectant la polarité.
- Retirez du jouet les piles usées.
- 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 (carbone-zinc) ou rechargeables.

Remarques :

- L'aide d'un adulte est recommandé lors 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.

Soin et Entretien :

- Retirez toujours les piles du jouet lorsqu'il reste longtemps hors service.
- Essuyez le jouet délicatement avec un chiffon propre humide.
- Gardez le jouet à l'écart de toute source directe de chaleur.
- Ne pas immerger le jouet dans l'eau au risque d'endommager les composants électroniques.

Piles nécessaires pour le (Robot):

Alimentation : DC 6,0 V / 10,8W
Alimentation électrique : : 4 x 1,5 V "AAA" LR03/AM4
Piles : : 4 x 1,5 V "AAA" LR03/AM4
(non incluses)

Assertions FCC

L'appareil est en conformité avec les directives prévues par § 15 de la FCC. Le fonctionnement

est soumis aux deux conditions suivantes :

- 1) L'appareil ne peut pas entraîner des interférences NUISIBLES.
- 2) L'appareil doit accepter toute interférence captée même les interférences qui peuvent causer une opération involontaire.

NOTE: L'appareil a été testé et répond aux directives de la catégorie digitale B conformément au § 15 des règles de la FCC. Ces directives ont été conçues afin de fournir une protection acceptable contre les interférences gênantes dans un environnement. Cet appareil génère, se sert d'ondes radio et peut occasionner des interférences NUISIBLES aux communications radio. Toutefois il n'y a aucune garantie pour une interférence causée par une installation quelconque. Quand l'appareil provoque une interférence NUISIBLE lors de la réception des programmes de la radio ou de la télévision, ce qui peut être constaté en tournant l'interrupteur de l'appareil en OFF et ON, il est recommandé à l'utilisateur de tester une ou plusieurs dispositions indiquées ci-dessous afin de réprimer l'interférence.

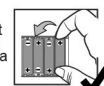
- Réorienter ou au besoin déplacer l'antenne réceptrice.
- Agrandir la distance entre l'appareil et le récepteur.
- Raccordez l'appareil et le récepteur à un circuit séparé.
- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

WEEE : Lorsque cet appareil est en fin de vie, veuillez retirer toutes les piles et les jeter séparément. Rapportez les appareils électriques à un centre de collecte des appareils électroniques et électroménagers. Les autres composants peuvent être jetés avec les ordures ménagères.

Le fonctionnement normal du produit peut être dérangé par une Forte Interférence Electro Magnétique. Si tel est le cas, réinitialisez simplement le produit pour reprendre l'opération normale en suivant le manuel d'instruction. Dans le cas où la fonction ne reprendrait pas, veuillez utiliser le produit dans d'autre endroit.

ATTENTION !

Retirez les piles de l'unité en tirant sur l'extrémité du pôle positif avec la main.



N'installez ni ne retirez PAS les piles avec un outil tranchant ou en métal.

