

HAVE FUN!

babyono

EN	Cuddly toy – projector SHEEP SCARLET	2
PL	Przytulanka – projektor SHEEP SCARLET	4
BG	Играчка за гушкане – прожектор SHEEP SCARLET	6
CZ	Hračka přítulka – projektor SHEEP SCARLET	8
HR	Umiljati plišani – projektor SHEEP SCARLET	10
HU	SHEEP SCARLET vetítős plüssállat	12
LT	Pliušinis minkštas žaislas – projektorius SHEEP SCARLET	14
NL	Knuffel – projector SHEEP SCARLET	16
RO	Jucărie de pluș cu projector SHEEP SCARLET	18
RU	Игрушка с проектором SHEEP SCARLET	20
SK	Hračka mojkáčik – projektor SHEEP SCARLET	22
UA	Іграшка з проектором SHEEP SCARLET	24


EN

Cuddly toy – projector SHEEP SCARLET

CONSUMER INFORMATION

- Keep these instructions for future reference as they contain important information.
- Use three 1.5V AAA alkaline batteries (included) to operate the toy.
- Tool required for battery installation: screwdriver (not included).

BATTERY INSTALLATION

- Locate the battery compartment cover at the back of the device (projector) – the projector is a separate element inserted into the toy's tummy.
- Loosen the screw in the battery compartment cover with a screw driver.
- Remove the battery compartment cover.
- Insert three 1.5V AAA alkaline batteries. Hint: It is recommended to use long-life alkaline batteries.
- Replace the battery compartment cover and tighten the screw.
- Do not over-tighten.
- If the toy begins to operate erratically, you may need to reset the electronics. To do so, turn off the device using the ON/OFF button marked with the  symbol and then switch the device on again with the same button.
- If the toy sound becomes faint or stops, replace the batteries.

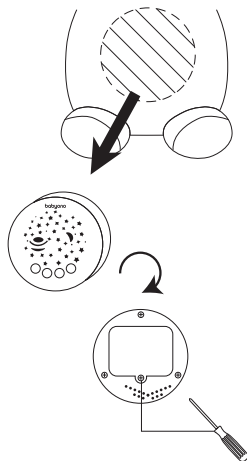
BATTERY SAFETY INFORMATION

In exceptional circumstances, batteries may leak. The leaking fluid can cause chemical burns or damage the product. To avoid battery leakage:

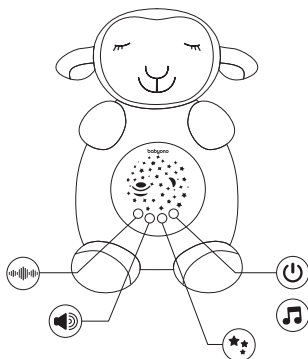
- Do not mix old and new batteries or batteries of different types: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium).
 - Insert batteries as indicated inside the battery compartment.
 - Remove batteries during long periods of non-use.
- Remove used batteries from the product. Batteries should be disposed of in a safely manner. Do not dispose of this product in a fire. The batteries installed may explode or leak.
- Never short-circuit the battery terminals.
 - Use only batteries of the same or equivalent type, as

recommended.

- Do not throw used batteries away in the waste bin.
- Do not charge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the product before charging.
- Removable rechargeable batteries should be charged only under adult supervision.



USER MANUAL



1. After the toy is switched on with the main ON / OFF button on the right side of the device and marked with the symbol, the music sound and projector lights in different colours turn on.

2. The projector lights have 8 different colour options (alternating), and the music box offers 60 tunes and 5 nature sounds.

3. The ON / OFF button is also the MUSIC button, additionally marked with the symbol.

4. DESCRIPTION OF BUTTONS FROM RIGHT TO LEFT

A. ON / OFF - MUSIC button marked with the symbols.

After the button is pressed once, the device is switched on (as described above). If you don't do anything else, the music box plays all the tunes in a loop and the colour options of the projector also change in a loop. The device turns off automatically after 30 minutes.

If the device plays music and you press the button once the music will stop and if you press it again, the device will play the next tune.

B. LIGHT button marked with the symbol

Right after the device is switched on, it lights in an alternating mode (it smoothly changes from single colour to two colours, and to a different colour in a loop). After you press the LIGHT button, the lighting mode changes. The next lighting modes include: alternating mode – red light – green and red light – green light – green and blue light – blue light

– blue and red light – blue, red and green light – no light. So in order to turn off the projector light you need to press the button nine times.

Note: the LIGHT button functions even when the device is turned off with the main ON / OFF button. In this case, the light switches on without any sound.

C. VOLUME button marked with the symbol.

The VOLUME button offers five modes from the quietest to the loudest sounds. The louder / quieter mode can be changed by pressing this button.

D. NATURE SOUNDS button marked with the symbol
By pressing this button, you can play nature sounds in the following order: white noise – birdsong – rainfall – sea waves – heartbeat.

In order to play nature sound, first you need to switch the device on using the ON / OFF button and then press the NATURE SOUNDS button. Each time you press the button, the sound changes to the next one mentioned above. If you don't press this button, the selected nature sound will play until the device turns off automatically.


5. The device turns off after you press the ON / OFF button.

Przysłanka – projektor SHEEP SCARLET

INFORMACJE DLA KONSUMENTA

- Instrukcję należy zachować na przyszły użytek, ponieważ zawiera ważne informacje.
- W celu włączenia zabawki należy użyć trzech baterii alkalicznych typu 1.5V AAA (w zestawie).
- Narzędzie potrzebne do montażu baterii: śrubokręt (poza zestawem).

MONTAŻ BATERII

- Odszukać pokrywę komory baterii z tyłu urządzenia (projektora) – projektor jest osobnym elementem wciśniętym w brzuszek zabawki.
- Użyć śrubokręta, aby odkręcić wkręt w klapce baterii.
- Zdjąć klapkę komory baterii.
- Włożyć trzy baterie alkaliczne typu 1.5V AAA. Wskazówka: zaleca się stosowanie baterii alkalicznych o dłuższej żywotności.
- Zamknąć klapkę komory baterii i dokręcić wkręt śrubokrętem.
- Nie dokręcać zbyt mocno.
- W przypadku nieprawidłowego działania zabawki należy ponownie uruchomić układ elektroniczny. W tym celu należy wyłączyć urządzenie przyciskiem ON/OFF oznaczonym ikoną , a następnie włączyć urządzenie ponownie tym samym przyciskiem.
- Jeżeli zabawka wydaje cichy dźwięk lub wcale nie wydaje dźwięku, należy wymienić baterie.

INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA PODCZAS UŻYWANIA BATERII

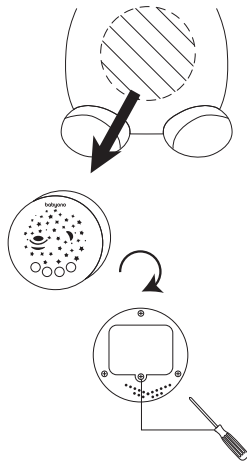
W wyjątkowych okolicznościach może dojść do rozszczelnienia baterii.

Wypływająca ciecz może spowodować oparzenia chemiczne lub uszkodzić produkt. Aby zapobiec rozszczelnieniu baterii:

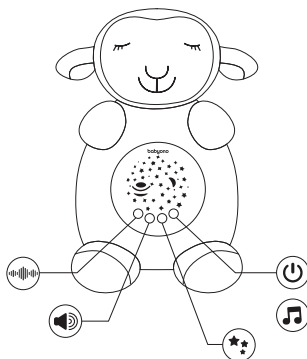
- Nie wolno jednocześnie stosować starych i nowych baterii lub baterii różnego typu: alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) lub do wielokrotnego ładowania (niklowo-kadmowych).
- Należy włożyć baterie we wskazany sposób do komory baterii.
- Należy wyjąć baterie, jeżeli zabawka nie będzie używana przez dłuższy czas.



Zużyte baterie należy wyjąć z produktu. Baterie należy utylizować w bezpieczny sposób. Nie wrzucać produktu do ognia. Istnieje ryzyko wybuchu lub rozszczelnienia zamontowanych baterii.

- Nigdy nie zwierać styków baterii.
- Stosować wyłącznie baterie tego samego lub równoważnego typu zgodnie z zaleceniami.
- Nie wyrzucać zużytych baterii do kosza na śmieci.
- Nie ładować baterii jedнокrotnego użytku.
- Przed naładowaniem baterie wielokrotnego użytku należy wyjąć z produktu.
- Wyjmowane baterie wielokrotnego użytku należy ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.





INSTRUKCJA OBSŁUGI




1. Po włączeniu zabawki głównym włącznikiem ON / OFF znajdującym się z prawej strony urządzenia i oznaczonym między innymi ikoną  włącza się jednocześnie dźwięk muzyki oraz światłałka projektora w różnych kolorach.
2. Projektor świeci w 8 różnych opcjach kolorystycznych (na zmianę), a pozytywka zawiera 60 melodii oraz 5 dźwięków natury.
3. Przycisk ON / OFF jest jednocześnie przyciskiem MUZYKA, a jego dodatkowym oznaczeniem jest ikona .

4. OPIS PRZYCISKÓW OD PRAWY DO LEWEJ


A. Przycisk ON / OFF - MUZYKA oznaczony ikonami  . Po jednokrotnym naciśnięciu przycisku włączamy urządzenie (jak opisano powyżej). Jeśli nie wykonamy żadnych innych akcji, muzyka gra po kolei wszystkie melodie w zapętleniu, a światło projektora zmienia swoje opcje kolorystyczne również w zapętleniu. Urządzenie wyłącza się automatycznie po 30 minutach.


W czasie grania urządzenia jednokrotne naciśnięcie guzika powoduje zatrzymanie urządzenia, a jeśli przycisk naciśnięty zostanie ponownie, usłyszymy następną melodię.

B. Przycisk ŚWIATŁO oznaczony ikoną .

Urządzenie zaraz po uruchomieniu świeci w trybie zmiennym (płynnie przechodzi z jednobarwnego w dwukolorowe, a następnie w inną barwę w zapętleniu). Naciśnięcie przycisku ŚWIATŁO powoduje zmianę trybu świecenia. Kolejne tryby świecenia to: tryb zmienny – światło czerwone – światło zielone i czerwone – światło zielone – światło zielone

i niebieskie – światło niebieskie – światło niebieskie i czerwone – światło niebieskie, czerwone i zielone – brak światła. Zatem w celu wyłączenia światła w projektorze należy nacisnąć przycisk dziesięciokrotnie. Uwaga przycisk ŚWIATŁO działa nawet wtedy, gdy urządzenie wyłączone jest głównym przyciskiem ON / OFF. Uruchamia się w takim wypadku światło bez dźwięków.

C. Przycisk GŁOŚNOŚĆ oznaczony ikoną . Przycisk GŁOŚNOŚĆ ma pięć trybów od najcichszego do najgłośniejszego. Na głośniejszy / cichszy tryb przechodzi się po naciśnięciu tego przycisku.

D. Przycisk NATURALNE DŹWIĘKI oznaczony ikoną . Pod tym przyciskiem znajdują się naturalne dźwięki w następującej kolejności: biały szum – śpiew ptaków – deszcz – morskie fale – bicie serca.

Aby przejść do naturalnych dźwięków należy najpierw włączyć urządzenie przyciskiem ON / OFF, a następnie nacisnąć przycisk NATURALNE DŹWIĘKI. Każdorazowe naciśnięcie tego przycisku powoduje zmianę dźwięku na kolejny z wyżej wymienionych w tym punkcie. Jeśli nie będziemy naciskać tego przycisku, wybrany naturalny dźwięk będzie grał aż do automatycznego wyłączenia.

5. Wyłączenie urządzenia następuje po naciśnięciu przycisku ON / OFF.

Играчка за гушкане – прожектор SHEEP SCARLET

ИНФОРМАЦИЯ ЗА ПОТРЕБИТЕЛЯ

- Инструкцията трябва да се пази за бъдеща употреба, тъй като съдържа важна информация.
- За да включите играчката, сложете трите алкални батерии тип 1.5V AAA (в комплекта).
- Инструмент, необходим за поставянето на батериите: отвертка (няма в комплекта).

ПОСТАВЯНЕ НА БАТЕРИИТЕ

- Намерете капака на гнездото на батериите отзад на устройството (прожектора) – прожекторът е отделен елемент, вкаран в корема на играчката.
- Използвайте отвертката, за да развъртите винта в капака на батериите.
- Сваляте капака на гнездото на батериите.
- Сложете трите алкални батерии тип 1.5V AAA. Упътване: препоръчва се прилагането на алкални батерии с по-дълъг живот.
- Затворете капака на гнездото на батериите и затегнете винта с отвертка.
- Не затягвайте прекалено силно.
- В случай, че играчката не работи правилно, необходимо е отново да включите електронната система. За тази цел е необходимо да изключите устройството с бутона ON/OFF, обозначен с иконата ☺, а след това да включите устройството отново със същия бутон.
- Ако играчката издава тих звук или изобщо не издава звук, необходимо е да смените батериите.

ИНФОРМАЦИЯ ОТНОСНО БЕЗОПАСНОСТТА ПРИ УПОТРЕБА НА БАТЕРИИ

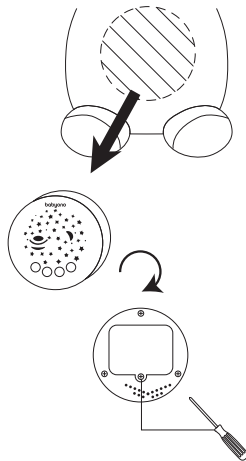
При изключителни обстоятелства може да се стигне до изтичане на батериите. Изтеклата течност може да доведе до химически изгаряния или да повреди продукта. За да предотвратите изтичането на батериите:

- Не бива едновременно да използвате стари и нови батерии или батерии от различен тип: алкални, стандартни (въглеродно-цинкови) или за многократно зареждане (никелово-кадмиеви).
- Поставете батериите по посочения начин в гнездото за батериите.
- Извадете батериите, ако играчката няма да бъде

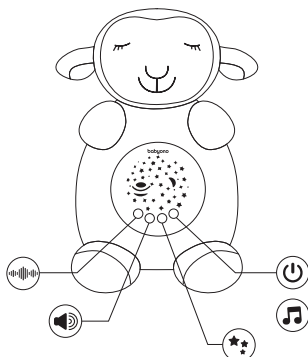
използвана дълго време.

Извабените батерии трябва да се извадят от продукта. Батериите трябва да се изхвърлят по безопасен начин. Не хвърляйте продукта в огън. Съществува риск от избухване или изтичане на поставените в него батерии.

- Никога не свързвайте накъсо батериите.
- Използвайте само батерии от един и същ или съвместим тип съгласно препоръките.
- Не изхвърляйте извабените батерии в коша за боклук.
- Не зареждайте батериите за еднократна употреба.
- Преди зареждане на батериите за многократна употреба е необходимо да ги извадите от продукта.
- Изваждащите се батерии за многократна употреба трябва да се зареждат само под надзора на възрастен.



ИНСТРУКЦИЯ ЗА УПОТРЕБА



1. След включване на играчката с главния превключвател ON / OFF, намиращ се от дясната страна на устройството и обозначен с иконата (⏻), се включват същевременно звукът на музиката и светлината на прожектора с различни цветове.

2. Прожекторът свети с 8 различни цвята (редуващи се), а музикалната кутия съдържа 60 мелодии и 5 природни звука.

3. Бутонът ON / OFF е същевременно бутон за МУЗИКА, допълнително обозначен с икона (🎵).

4. ОПИСАНИЕ НА БУТОНИТЕ ОТ ДЯСНО НА ЛЯВО

А. Бутон ON / OFF – МУЗИКА, обозначен с иконите (⏻) (🎵).

След еднократно натискане на бутона включваме устройството (както е описано по-горе). Ако не извършим никакво друго действие, устройството пуска подред всички мелодии, като ги редува, а светлината на прожектора променя цветовете също подред. Устройството се изключва автоматично след 30 минути. Когато музиката е включена, еднократното натискане на бутона води до спиране на устройството, а ако бутонът бъде натиснат отново, ще послуем следващата мелодия.

Б. Бутон СВЕТЛИНА, обозначен с иконата (★+).

Веднага след пускане устройството свети в променлив режим (плавно преминава от едноцветен в двуцветен, а след това в друг цвят, като ги редува). Натискането на бутона СВЕТЛИНА води до промяна на режима на светене. Следващите режими на светене са: променлив

режим – червена светлина – зелена и червена светлина – зелена светлина – зелена и синя светлина – синя светлина – синя и червена светлина – синя, червена и зелена светлина – без светлина. Така че за изключване на светлината на прожектора е необходимо бутонът да се натисне девет пъти.

Внимание! Бутонът СВЕТЛИНА работи дори тогава, когато устройството е изключено с помощта на главния бутон ON / OFF. В такъв случай се включва светлина без звуци.

В. Бутон СИЛА НА ЗВУКА, обозначен с икона (🔊).

Бутонът СИЛА НА ЗВУКА има пет режима от най-тих до най-силен. Към по-силен/по-тих режим се преминава с натискане на този бутон.

Г. Бутон ПРИРОДНИ ЗВУЦИ, обозначен с икона (🌿).

С този бутон се включват природни звуци в следния ред: бял шум – песен на птици – дъжд – морски вълни – биене на сърце.

За да преминете към природните звуци, необходимо е първо да включите устройството с бутона ON / OFF, а след това да натиснете бутона ПРИРОДНИ ЗВУЦИ. Всеки път натискането на този бутон води до промяна на звука на следващ от горепосочените в тази точка. Ако не натискаме този бутон, избраният естествен звук ще бъде пуснат до автоматичното изключване.


5. Изключването на устройството става с натискане на бутона ON / OFF.

Hračka přítulka – projektor SHEEP SCARLET

INFORMACE PRO UŽIVATELE

- Uschovejte si návod pro budoucí účely, protože obsahuje důležité informace.
- Za účelem zapnutí hračky použijte tři alkalické baterie typu 1.5V AAA (jsou součástí balení).
- Nástroje potřebné k montáži baterií: šroubovák (není součástí balení).

MONTÁŽ BATERIÍ

- Naleznete kryt prostoru baterií v zadní části zařízení (projektoru) – projektor je samostatným prvkem zabudovaným v bříšku hračky.
- Použijte šroubovák pro odšroubování šroubu v krytu prostoru baterií.
- Odstraňte kryt prostoru baterií.
- Vložte tři alkalické baterie typu 1.5V AAA. Upozornění: doporučuje se používat alkalické baterie s prodlouženou životností.
- Zavřete kryt prostoru baterií a přišroubujte šroub šroubovákem.
- Nezašroubujte příliš silně.
- V případě nesprávného fungování hračky opětovně zapněte elektronický obvod. Za tímto účelem zapněte zařízení tlačítkem ON/OFF označeným ikonkou , a následně opětovně zapněte zařízení stejným tlačítkem.
- V případě, že hračka vydává tichý zvuk nebo vůbec žádný zvuk nevzdává, je potřeba vyměnit baterie.

INFORMACE TÝKAJÍCÍ SE BEZPEČNOSTI BĚHEM UŽÍVÁNÍ BATERIÍ

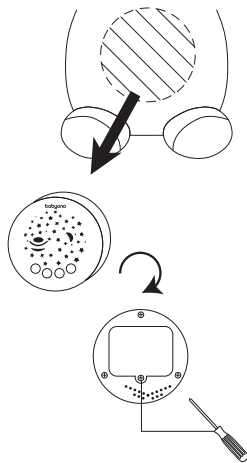
Za výjimečných okolností mohou baterie vytéct.

Unikající tekutina může způsobit chemické popáleniny nebo poškodit výrobek. Za účelem předcházení vytečení baterií:

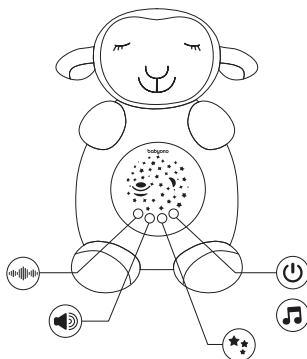
- Nesmějí se současně používat staré a nové baterie nebo baterie různých typů: alkalické, standardní (zinko-uhlíkové) nebo určené pro opakované nabíjení (nikl-kadmiové).
- Vložte baterie určeným způsobem do prostoru baterií.
- V případě, že nebudete hračku používat delší dobu, vyjměte z ní baterie.

Vybité baterie odstraňte z výrobku. Baterie musíte zneškodnit bezpečným způsobem. Neházejte je do ohně. Existuje riziko výbuchu nebo vytečení vložných baterií.

- Nikdy nezkratujte svorky baterií.
- Používejte jen baterie stejného nebo adekvátního druhu v souladu s doporučeními.
- Nevyhazujte opotřebované baterie do odpadkového koše.
- Nenabíjejte baterie určené k jednorázovému použití.
- Před nabíjením nabíjecích baterií určených k opakovanému použití je musíte vyndat z výrobku.
- Vydané nabíjecí baterie určené k opakovanému použití musejí být nabíjeny pouze pod dohledem dospělé osoby.



NÁVOD K OBSLUZE



1. Po zapnutí hračky hlavním vypínačem ON / OFF, který se nachází na pravé straně zařízení a je označen mezi jinými ikonou (☺), se současně zapínají zvuky hudby a světýlka projektoru v různých barvách.

2. Projektor svítí v 8 různých barevných variantách (střídavě) a hrací mechanismus obsahuje 60 melodií a 5 přirozených zvuků.

3. Tlačítko ON / OFF je současně tlačítkem HUDBA a jeho dodatečným označením je ikona (🎵).

4. POPIS TLAČÍTEK Z PRAVÉ STRANY K LEVÉ.

A. Tlačítko ON / OFF - HUDBA je označené ikonami (☺) (🎵).

Po jednom stisknutí tlačítka zařízení se zařízení zapne (tak jak je to popsáno výše). V případě, že nebudete vykonávat žádnou aktivitu, hudba přehrává všechny melodie nepřetržitě ve stejném pořadí a světlo projektoru mění své barvy také nepřetržitě ve stejném pořadí. Zařízení se automaticky vypíná po 30 minutách.

Když stisknete tlačítko jedenkrát, během reprodukování hudby zastavíte zařízení a opětovným stisknutím tlačítka spustíte další melodii.

B. Tlačítko SVĚTLO je označené ikonou (🌟).

Zařízení hned po zapnutí svítí ve střídavém režimu (plynule přechází z jednobarevného do dvoubarevného světla a následně do jiné barvy a nepřetržitě ve stejném pořadí mění barvy). Stisknutí tlačítka SVĚTLO způsobí změnu režimu

svícení. Další režimy svícení: měsíci se režim: červené světlo – zelené a červené světlo – zelené světlo – zelené a modré světlo – modré světlo – modré a červené světlo – modré, červené a zelené světlo – beze světla. Když chcete vypnout světlo v projektoru, musíte stisknout tlačítko devětkrát. Pozor tlačítko SVĚTLO funguje, i když je zařízení vypnuté hlavním vypínačem ON / OFF. V takovém případě je spuštěno světlo beze zvuků.

C. Tlačítko HLASITOST je označené ikonou (🔊).

Tlačítko HLASITOST má pět stupňů od nejtisšího po nejhlasitější. Na hlasitější/tisší stupeň se přechází po stlačení tohoto tlačítka.

D. Tlačítko PŘIROZENÉ ZVUKY je označené ikonou (👂).

Tímto tlačítkem se spouštějí přirozené zvuky v následujícím pořadí: bílý šum – zpěv ptáků – déšť – mořské vlny – úder srdce.

Pro přechod k přirozeným zvukům musíte nejprve zapnout zařízení tlačítkem ON / OFF a následně stisknout tlačítko PŘIROZENÉ ZVUKY. Každé stisknutí tohoto tlačítka způsobí změnu na další z výše uvedených zvuků v tomto bodě. Jestli toto tlačítko nestisknete, zvolený přirozený zvuk bude reprodukován až do automatického vypnutí.


5. Zařízení se vypíná stisknutím tlačítka ON / OFF.

Umiljati plišani JEŽIĆ – projektor SHEEP SCARLET

INFORMACIJE ZA KUPCA

- Čuvajte upute za buduću upotrebu jer sadrže važne informacije.
- Za uključivanje igračke koristite tri alkalne baterije 1,5 V AAA (uključene u set).
- Alat potreban za ugradnju akumulatora: odvijač (nije uključen).

UGRADNJA BATERIJA

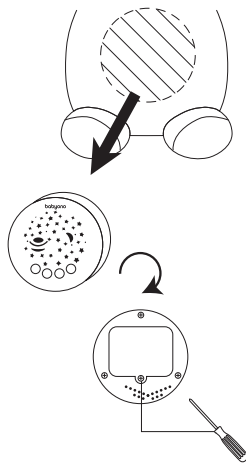
- Pronađite poklopac odjeljka za baterije na stražnjoj strani uređaja (projektor) – projektor je zasebni element koji je utisnut u trbuh igračke.
- Pomoću odvijača uklonite vijak na zatvaraču baterija
- Uklonite zatvarač odjeljka za baterije.
- Umetnite tri alkalne baterije od 1,5 V AAA. Savjet: preporučuje se korištenje dugotrajnih alkalnih baterija.
- Zatvorite zatvarač odjeljka za bateriju i odvijačem pričvrstite vijak.
- Nemojte previše zatezati.
- Ako igračka ne radi, treba je ponovno pokrenuti elektronički sustav. Da biste to učinili, isključite uređaj gumbom ON/OFF označen ikonom , a zatim uključite uređaj ponovo istim gumbom.
- Ako igračka proizvodi tihi zvuk ili uopće nema zvuka, baterije treba zamijeniti.

PODACI O SIGURNOSTI TIJEKOM KORIŠTENJE BATERIJA

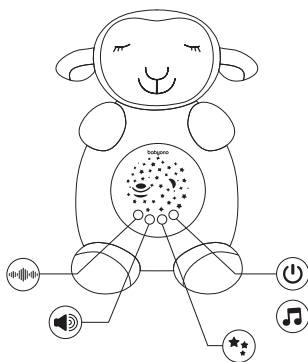
U iznimnim okolnostima, baterija može procuriti. Tekućina koja istječe može uzrokovati kemijske opekline ili oštetiti proizvod. Da biste spriječili istjecanje baterije:


- Ne miješajte stare i nove baterije ili baterije raznih vrsta: alkalne, standardne (ugljik-cink) ili punjiva (nikl-kadmij).
- Umetnite baterije onako kako je navedeno u odjeljku za baterije..
- Izvadite baterije ako igračku nećete koristiti duže vrijeme. Istrošene baterije treba izvaditi iz proizvoda. Baterije se moraju zbrinuti na siguran način. Ne bacajte proizvod u vatru. Postoji rizik eksplozije ili curenja ugrađenih baterija.
- Nikada nemojte kratko spojati kontakte baterija

- Koristite samo baterije istog ili sličnog tipa kao što je preporučeno.
- Ne odlažite rabljene baterije u kantu za smeće
- Ne punite baterije koje se predviđene za jednokratnu upotrebu.
- Prije punjenja baterije za višekratnu upotrebu izvadite je iz proizvoda.
- Baterije za višekratnu upotrebu treba puniti samo pod nadzorom odraslih.



KORISNIČKE UPUTE





1. Nakon uključivanja igrčke, glavnim prekidačem ON/OFF/ smješten s desne uređaja i označen, između ostalog, ikonom  uključuje zvuk glazbe i svjetla projektor a različitim bojama.


2. Projektor sjaji u 8 različitih opcija boja (naizmjenično), a glazbena kutija sadrži 60 melodija i 5 zvukova prirode.

3. Gumb ON/OFF istovremeno GLAZBA, a njegov dodatni znak je ikona .

4. OPIS GUMBA S DESNU NA LJEVE STRANU

A. Gumb ON/OFF - GLAZBA označena ikonama  . Nakon što jednom pritisnete gumb, uključite uređaj (kao što je gore opisano). Ako ne izvodimo nikakve druge radnje, glazba zauzvat svira sve melodije u petlji, a svjetlo projektor a mijenja svoje mogućnosti boje također u petlji. Uređaj se automatski isključuje nakon 30 minuta.

Tijekom reprodukcije uređaja jednom pritiskom na gumb zaustavit ćete uređaj, a ako se gumb ponovno pritisne, čut ćete sljedeću melodiju.

B. Gumb SVJETLO označeno ikonom .

Uređaj svijetli u promjenljivom načinu rada odmah nakon pokretanja (mijenja se iz jednobojne u dvoboju, a zatim u drugu boju u petlji). Pritiskom na gumb SVJETLO mijenja se način osvjetljenja. Sljedeći načini osvjetljenja su: varijabilni način rada - crveno svjetlo - zeleno i crveno svjetlo - zeleno svjetlo - zeleno i plavo svjetlo - plavo svjetlo - plavo i crveno svjetlo - plavo, crveno i zeleno svjetlo - nema svjetla. Stoga za

isključivanje svjetla projektor a devet puta pritisnite gumb. Napomena: Gumb SVJETLO djeluje čak i kad je uređaj isključen glavnim tipkom ON/OFF.

U tom slučaju se pokreće i svijetli bez zvukova.

C. Gumb GLASNOĆA označen ikonom .

Gumb GLASNOĆA ima pet načina od najtiših do najglasnijih.

D. Gumb PRIRODNI ZVUKOVI označeno ikonom .

Pod ovim gumbom su prirodni zvukovi sljedećim redoslijedom: bijeli šum - pjev ptica - kiša - morski valovi - otkucaji srca.

Da biste se prebacili na prirodne zvukove, prvo uključite uređaj tipkom za ON/OFF, a zatim pritisnete gumb PRIRODNI ZVUKOVI. Svaki put kada pritisnete ovaj gumb zvuk se mijenja u sljedeći gore spomenuti. Ako ne pritisnete ovu tipku, odabrani prirodni zvuk reproducirat će se sve dok se automatski ne isključi.

5. Uređaj se isključuje pritiskom na gumb ON/OFF.

SHEEP SCARLET

vetítős plüssállat

INFORMÁCIÓK AZ ÜGYFÉL SZÁMÁRA

- Későbbi felhasználás céljából tartsa meg a használati utasítást, mivel fontos információkat tartalmaz.
- A játék bekapcsolása véget három 1.5V típusú alkáli elemet használjon (a készletben).
- Az elem behelyezéséhez szükséges eszköz: csavarhúzó (nincs a készletben).

ELEMEK BEHELYEZÉSE

- Keresse meg a készülék (vetítő) hátsó oldalán lévő elemtartó fedelét – a vetítő a játék hasábjában lévő különálló elem.
- Csavarhúzóval csavarja ki az elemtartó fedelén lévő csavart.
- Vegye le az elemtartó fedelét.
- Tegyen be három, 1.5V AAA típusú alkáli elemet. Javaslat: javasoljuk hosszabb tartósságú, alkáli elemek használatát.
- Tegye fel az elemtartó fedelét, és csavarhúzóval zárja le.
- Ne csavarja vissza túl erősen az fedelet.
- Amennyiben a játék nem működik rendesen, indítsa újra. Ebből a célból kapcsolja ki a készüléket az ON/OFF gomb megnyomásával (☰), majd ugyanezzel a gombbal kapcsolja be a gépet.
- Amennyiben a játék hangja halk, vagy egyáltalán nem hallható, cserélje ki az elemeket.

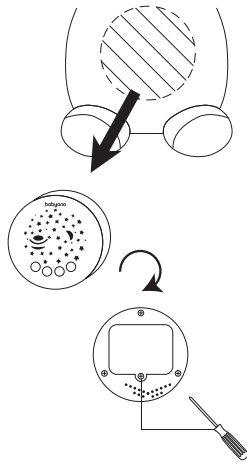
AZ ELEMEK HASZNÁLATÁVAL ÉS A BIZTONSÁGGAL KAPCSOLATOS INFORMÁCIÓK

Különös esetekben az elemek folyhatnak.

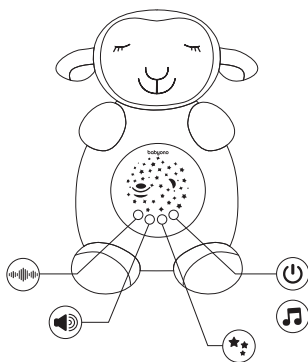
A kifolyó folyadék vegyi égeséket okozhat, illetve megsérülhet a termék. Az elemek kifolyása elkerülése végett:


- Nem szabad egyszerre használni régi és új elemeket, vagy különböző típusú elemeket: alkáli, sztender (szén-cink) vagy többször tölthető (nikkel-kadmium) elemeket.
- Tegye be az elemeket az elemtartóba.
- Amennyiben hosszabb időn keresztül nem használja a játékot, vegye ki az elemeket.
- Az elhasznált elemeket vegye ki a termékből. Az elemeket biztonságos módon semmisítse meg. Ne dobja be a tűzbe! Az elemek felrobbanhatnak vagy kifolyhatnak.
- Sose érintse össze az elem csatlakozóit.
- Csakis a javasolt típusúval egyező, vagy annak megfelelő elemeket használjon.
- Ne dobja ki a szemetesbe az elemeket.

- Az egyszer használatos elemeket ne töltsé.
- Többször használható elemek feltöltése előtt vegye ki őket a termékből.
- Többször használható elemeket csakis felöltő felügyelete alatt töltsé.



HASZNÁLATI UTASÍTÁS





1. Miután a jobb oldalon lévő,  ikonnal ellátott ON/OFF be-kikapcsoló gombbal bekapcsolja a készüléket, egyszerre kapcsolódik be a zenét és a különböző színű fényeket adó vetítő.

2. A vetítő 8 különböző színű fényt ad (felváltva), a zenélő 60 dallamot, és a természet 5 hangját játssza le.


3. Az ON / OFF gomb egyszerre a ZENE gomb is, a jelölése pedig az alábbi ikon: .

4. GOMBOK LEÍRÁSA JOBBRÓL BALRA

A. Az ON / OFF - ZENE gomb, ikonjai:  .


Ha egyszer megnyomja a gombot, bekapcsolja a készüléket (a fentebb leírtak szerint). Ha nem tesz semmit, a zenélő az összes dallamot játssza le, újra és újra, és a vetítő fényének a színe szintén újra és újra változik. A készülék 30 perc elteltével automatikusan kikapcsolódik.

Ha egyszer megnyomja a gombot, akkor, amikor a készülék zenél, a gép megáll, és amikor újra megnyomja a gombot, a következő dallamot fogja lejátszani.


B. FÉNY gomb, ikonja: .

A készülék bekapcsolás után váltakozó fényt ad (egyszínű kétszínűre vált, majd a következő színű fényt adja, újra és újra). A FÉNY gomb megnyomása után megváltozik a fényadás módja. Az alábbi módok lehetségesek: váltófény – piros – zöld és piros – zöld – zöld és kék – kék – kék és piros – kék – kék, piros és zöld fény – nincs fény. Ezért, ha ki szeretné kapcsolni a fényt a vetítőben a gombot kilencszer kell megnyomni.

Figyelem! A FÉNY gomb akkor is működik, ha a készülék az ON / OFF be-, kikapcsoló-gombbal ki van kapcsolva. Ilyenkor csak a fény kapcsolódik be, hangadás nélkül.

C. HANGERŐ gomb, ikonja: .

A HANGERŐ gomb öt, halktól hangosig terjedő fokozattal rendelkezik. A leghangosabb/ leghalkabb hangerőt e gomb megnyomásával lehet kiválasztani.

D. A TERMÉSZET HANGJAI gomb, ikonja: .

A gomb megnyomásával természetes hangokat kapunk, az alábbi sorban: fehér zaj – madárének – eső – tenger hullámzása – szivdobogás.

A természet hangjai elindítása végett először kapcsolja be a készüléket az ON / OFF gombbal, majd nyomja meg a TERMÉSZET HANGJAI gombot. Minden alkalommal, amikor megnyomja ezt a gombot, a fentebb leírt hangokból következő hangot kapja. Amennyiben nem nyomja meg ezt a gombot, a kiválasztott hang lesz hallható, egészen addig, amíg automatikusan ki nem kapcsolódik.


5. A készüléket az ON / OFF gomb megnyomásával lehet kikapcsolni.

Pliušinis minkštas žaislas – projektorius SHEEP SCARLET

INFORMACIJA VARTOTOJUI

- Dėl instrukcijoje esamų svarbių informacijų reikia ją išsaugoti galimiems poreikiams ateityje.
- Žaislo įjungimo tikslu reikia panaudoti tris AAA tipo 1.5V šarmines baterijas (rinkinyje).
- Baterijų įmontavimui reikalingas įrankis: sukтуvas (į rinkinio sąstatą neįeina).

BATERIJŲ MONTAVIMAS

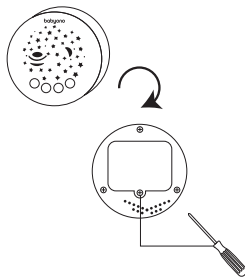
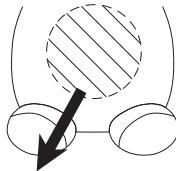
- Atskirkite baterijų ertmės dangtelį įrenginio (projektoriaus) užpakalinėje dalyje – projektorius – tai atskiras elementas įspraustas į žaislo pilvelį.
 - Suktuvo pagalba iš baterijos dangtelio išsukite sraigta.
 - Nuimkite baterijai skirtos ertmės dangtelį.
 - Įdėkite tris AAA tipo 1.5V šarmines baterijas. Nurodymas: rekomenduojama naudoti didesnio ilgalaikiškumo šarmines baterijas.
 - Uždaryti baterijų ertmės dangtelį ir įsukti sraigta sukтуvo pagalba.
 - Neprisukti pernelyg stipriai.
 - Žaislo netaisyklingo funkcionavimo atveju elektroninę sistemą reikia paleisti pakartotinai.
- Tuo tikslu įrenginį reikia išjungti piktograma  paženklinutu ON/OFF mygtuku, o po to, tuo pačiu mygtuku vėl įrenginį įjungti.
- Jeigu žaislas išduoda tylų garsą arba išvis garso neišduoda, baterijas reikia pakeisti naujomis.

SUAUGOS INFORMACIJA BATERIJŲ NAUDOJIMO METU

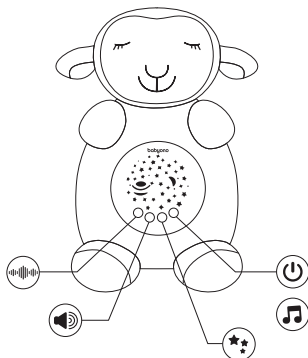
Ypatingų aplinkybių atveju baterijos gali prarasti sandarumą. Išplaukiantis iš baterijų skystis gali sukelti cheminį odos nušutininimą, gali taip pat pažeisti gaminį. Baterijų sandarumo praradimui išvengti:


- Negalima vienu metu naudoti senų baterijų kartu su naujomis arba kartu naudoti įvairių tipų baterijas: šarmines, standartines (anglies ir cinko) arba pakartotinio krovimo (nikelio-kadmio akumulatorius).
- Baterijas įstatyti nurodytu būdu į baterijoms skirtą ertmę.
- Jeigu žaislas nebus naudojamas per ilgesnį laiką, baterijas reikia iš įrenginio išimti.
- Išseiktas baterijas reikia iš gaminio išimti. Baterijas reikia utilizuoti saugiu būdu. Nemesti baterijų į ugnį. Tokiu atveju

- gresia sprogimo rizika arba baterijų sandarumo praradimas.
- Niekada neįjungti baterijos polių trumpuoju sujungimu.
- Vadovaujantis rekomendacijomis – naudoti tik to paties tipo arba lygiaverčių tipų baterijas.
- Išseiktų baterijų neišmesti į šiukšlių dėžę.
- Vienkartinio naudojimo baterijų nemėginti krauti.
- Prieš kraunant pakartotinio krovimo baterijas, reikia jas išimti iš gaminio.
- Išimtas iš gaminio pakartotinio krovimo baterijas reikia krauti tik suaugusiam asmeniui prižiūrint.



APTARNAVIMO INSTRUKCIJA




1. Įjungus įrenginį jo dešinėje pusėje esančio ON / OFF jungiklio pagalba, kuris tarp kita ko yra paženklintas piktograma , tuo pat metu pasigirsta muzika bei užsižiebia įvairiaspalvės projektoriaus lemputės .

2. Projektorius šviečia 8 įvairiais spalvų derinių variantais (pakaitomis), o muzikinė dėžutė turi 60 melodijų bei 5 gamtos garsus.


3. ON /OFF mygtukas tuo pat metu yra MUZIKOS mygtuku, kuris papildomai yra paženklintas piktograma .

4. MYGTUKŲ APRAŠYMAS IŠ DEŠINĖS Į KAIRĖ

A. ON / OFF mygtukas - MUZIKA yra paženklintas piktogramomis  .


Nuspaudus mygtuką vieną kartą (kaip aukščiau aprašyta) įrenginys lieka įjungtas. Jeigu nepadarysime jokių kitų veiksmų, muzikos dėžutė iš eilės groja visas melodijas „uždaroje kilpoje“, o projektoriaus įvairiaspalvė šviesos variantai taip pat keičiasi pagal kilpos principą. Įrenginys automatiškai išsijungia po 30 minučių.

Vienas mygtuko nuspaudimas muzikos grojimo metu sukelia įrenginio išjungimą, o antras nuspaudimas įrenginį vėl įjungia kartu paleisdamas kitą melodiją.


B. ŠVIESOS mygtukas yra paženklintas piktograma .

Įrenginys tuoj po įjungimo šviečia pakaitinamiu režime (sklandžiai keičiasi iš vienspalvė į dvispalvį švietimą, o po to ir į kitas spalvas kilpoje). ŠVIESOS mygtuko nuspaudimas sukelia švietimo režimo pasikeitimą. Eiliniai švietimo režimai yra šie: kintamasis režimas – raudona šviesa – žalia ir raudona šviesa – žalia šviesa – žalia ir mėlyna šviesa –

mėlyna šviesa – mėlyna ir raudona šviesa – mėlyna, raudona ir žalia šviesa – šviesos stoka. Taigi šviesos užgesinimo projektuojuje tikslu, mygtuką reikia nuspausti devynis kartus. Dėmesio, mygtukas ŠVIESA veikia net tada, kai įrenginys yra išjungtas pagrindinio ON / OFF mygtuko pagalba. Tokiu atveju išsijungia tik pats šviesos režimas be muzikos.

C. Mygtukas GARSUMAS yra paženklintas piktograma .

Mygtukas GARSUMAS turi penkias garsumo pakopas nuo tyliausios iki garsiausios. Į garsesnę / tylesnę pakopą pereinama nuspaudžiant šį mygtuką.

D. Mygtukas GAMTOS GARSAI yra paženklintas piktograma .

Po šiuo mygtuku glūdi natūralūs garsai išdėstyti tokia eilės tvarka: baltasis triukšmas – paukščių čiulbesys – lietus – jūros bangų šniokštimas – širdies plakimas.

Perėjimui į natūralių garsų režimą reikia visų pirma įjungti įrenginį mygtuku ON / OFF, o po to nuspausti mygtuką GAMTOS GARSAI. Kiekvienas šio mygtuko nuspaudimas sukelia skleidžiamo garso pakeitimą į eilinį šiame punkte nurodytą garsą. Jeigu šio mygtuko nespaudinėjime, pasirinktas gamtos garsas bus skleidžiamas iki jo automatiško išsijungimo.

5. Įrenginys išsijungiamas mygtuku ON / OFF nuspaudimu.

Knuffel – projector SHEEP SCARLET

INFORMATIE VOOR DE CONSUMENT

- Bewaar de handleiding voor toekomstig gebruik, aangezien deze belangrijke informatie bevat.
- Gebruik drie alkalinebatterijen van 1,5 V AAA (inbegrepen in de set) om het speelgoed in te schakelen.
- Benodigd gereedschap voor de installatie van de batterijen: schroevendraaier (niet inbegrepen in de set).

INSTALLATIE VAN DE BATTERIJEN

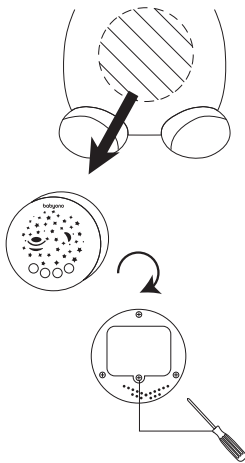
- Zoek het batterijdeksel aan de achterkant van het apparaat (projector) – de projector is een apart element dat in de speelgoedbuik is gedrukt.
- Gebruik een schroevendraaier om de schroef in de batterijdeksel te verwijderen.
- Verwijder de klep van het batterijvak.
- Plaats drie alkalinebatterijen van 1,5 V AAA. Tip: het wordt aanbevolen alkalinebatterijen van een hogere levensduur te gebruiken.
- Sluit de klep van het batterijvak en draai de schroef vast met een schroevendraaier.
- Draai niet te vast aan.
- Als het speelgoed niet correct werkt, moet het elektronisch systeem opnieuw worden gestart. Schakel hiervoor het apparaat uit met de AAN/UIT-knop gemarkeerd met het pictogram ☺, en schakel het apparaat vervolgens in met dezelfde knop.
- Als het speelgoed een zwak geluid of helemaal geen geluid maakt moeten de batterijen worden vervangen.

INFORMATIE BETREFFENDE DE VEILIGHEID GEDURENDE HET GEBRUIK VAN DE BATTERIJEN

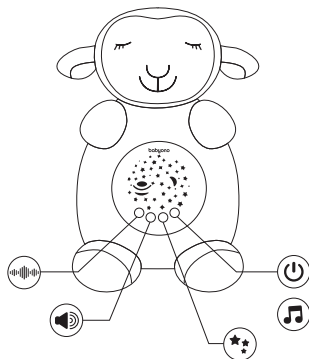
Onder uitzonderlijke omstandigheden kunnen de batterijen lekken. Lekkende vloeistof kan chemische brandwonden of beschadiging van het product veroorzaken. Om batterijlekkage te voorkomen:

- Gebruik geen oude en nieuwe batterijen samen, gebruik geen batterijen van verschillende types samen: alkaline, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (nikkel-cadmium).
 - Plaats de batterijen in het batterijvak zoals aangegeven.
 - De batterijen moeten worden verwijderd als het speelgoed lange tijd niet wordt gebruikt.
- Gebruikte batterijen moeten uit het product worden

- verwijderd. De batterijen moeten worden afgevoerd op een veilige manier. Gooi het product niet in het vuur. Er is een risico op explosie of lekkage van de geïnstalleerde batterijen.
- Sluit de batterijcontacten nooit kort.
 - Gebruik **alleen** batterijen van hetzelfde of een gelijkwaardig type overeenkomstig de aanbevelingen.
 - Gooi gebruikte batterijen niet in de vuilnisbak.
 - Laad geen batterijen voor eenmalig gebruik op.
 - Verwijder herbruikbare batterijen uit het product **vóór** het opladen.
 - Herbruikbare batterijen mogen **alleen** worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.



HANDLEIDING



1. Na het inschakelen van het speelgoed met de AAN/UIT-schakelaar aan de rechterkant van het apparaat, gemarkeerd met onder andere het pictogram  worden tegelijkertijd het muziekgeluid en de projectorlampjes in verschillende kleuren ingeschakeld.

2. De projector licht op in 8 verschillende kleuropties (afwisselend), en de speeldos bevat 60 melodieën en 5 natuurgeluiden.

3. De AAN/UIT-knop is ook de MUZIEK-knop en zijn bijkomende markering is het pictogram .


4. BESCHRIJVING VAN DE KNOPPEN VAN RECHTS NAAR LINKS
A. AAN/UIT - MUZIEK-knop gemarkeerd met de pictogrammen  .

Na een druk op de knop schakelt u het apparaat in (zoals hierboven beschreven). Als u geen andere acties uitvoert, speelt de muziek om beurten alle melodieën in een lus, en verandert het projectorlicht zijn kleuropties ook in een lus. Het apparaat schakelt automatisch uit na 30 minuten. Als u tijdens het afspelen van het apparaat één keer op de knop drukt, stopt het apparaat, en als u nogmaals op de knop drukt, hoort u de volgende melodie.

B. De LICHT-knop gemarkeerd met het pictogram .
Het apparaat licht onmiddellijk na het opstarten op in de veranderlijke modus (het verandert soepel van één kleur in twee kleuren en vervolgens in een andere kleur in een lus). Door op de LICHT-knop te drukken, verandert de

verlichtingsmodus. De opeenvolgende verlichtingsmodi zijn: veranderlijke modus – rood licht – groen en rood licht – groen licht – groen en blauw licht – blauw licht – blauw en rood licht – blauw, rood en groen licht – geen licht. Druk dus negen keer op de knop om de projectorverlichting uit te schakelen.

Opmerking de LICHT-knop werkt zelfs wanneer het apparaat is uitgeschakeld met de AAN / UIT-hoofdknop. In dit geval start het licht zonder geluid.

C. De VOLUME-knop gemarkeerd met het pictogram .
De VOLUME-knop heeft vijf modi, van stil tot luid. U schakelt over naar de luidste / stilste modus door op deze knop te drukken.

D. De NATUURLIJKE GELUIDEN-knop gemarkeerd met het pictogram .

Onder deze knop bevinden zich natuurlijke geluiden in de volgorde: witte ruis – vogelgezang – regen – zeegolven – hartslag.

Om over te schakelen op natuurlijke geluiden, schakelt u eerst het apparaat in met de AAN / UIT-knop en vervolgens drukt op de de NATUURLIJKE GELUIDEN-knop. Elke keer dat u op deze knop drukt, verandert het geluid in de volgorde zoals vermeld in dit punt. Als u niet op deze knop drukt, wordt het geselecteerde natuurlijke geluid afgespeeld totdat het automatisch wordt uitgeschakeld.

5. Het apparaat wordt uingeschakeld door op de AAN / UIT-knop te drukken.

RO

Jucărie de pluș cu proiector SHEEP SCARLET

INFORMAȚII PENTRU UTILIZATOR

- Păstrați manualul pentru a-l consulta ulterior, deoarece conține informații importante.
- Pentru a porni jucăria, utilizați trei baterii alcaline de 1,5V de tip AAA (incluse).
- Instrument necesar pentru instalarea bateriei: șurubelniță (nu este inclus).

INSTALAREA BATERIIEI

- Găsiți capacul compartimentului pentru baterii de pe spatele dispozitivului (proiector) - proiectorul este un element separat situat în „burtica” jucăriei.
- Folosiți șurubelnița pentru a scoate șurubul din capacul compartimentului pentru baterii.
- Scoateți capacul compartimentului pentru baterii.
- Introduceți trei baterii alcaline de 1,5V de tip AAA. Sfat: Vă recomandăm să utilizați baterii alcaline cu o durată de viață mai lungă.
- Închideți capacul compartimentului pentru baterii și strângeți șurubul cu o șurubelniță.
- Nu strângeți prea tare.
- În cazul în care jucăria nu funcționează în mod corespunzător, trebuie repornit sistemul electronic. Pentru a face acest lucru, opriti dispozitivul apăsând butonul ON / OFF marcat cu pictograma ☺, apoi porniți din nou dispozitivul apăsând același buton.
- Dacă jucăria scoate un sunet de intensitate redusă sau nu scoate niciun sunet, trebuie să înlocuiți bateriile.

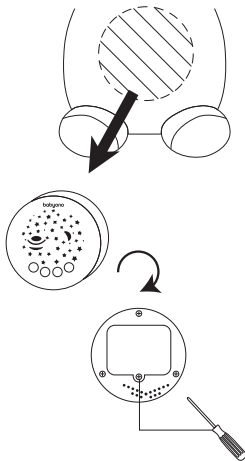
INFORMAȚII PRIVIND SIGURANȚA ÎN TIMPUL UTILIZĂRII BATERIILOR

În condiții excepționale bateria poate prezenta scurgeri. Scurgerea lichidului poate provoca arsuri chimice sau deteriorarea produsului. Pentru a preveni scurgerile:

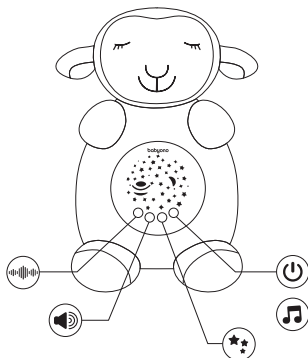
- Nu folosiți în același timp bateriile noi cu cele vechi sau baterii de diverse tipuri: alcaline, standard (carbon-zinc) sau reincărcabile (nicel-cadmium).
- Introduceți bateriile conform indicațiilor din compartimentul bateriei.
- Scoateți bateriile dacă jucăria nu va fi folosită pentru o perioadă lungă de timp.
- Bateriile uzate trebuie scoase din produs. Bateriile trebuie


eliminate într-un mod sigur. Nu aruncați produsul în foc. Există riscul de explozie sau de apariție a scurgerilor bateriilor instalate.

- Nu scurtcircuitați contactele bateriei.
- Folosiți numai baterii de același tip sau echivalent conform recomandărilor.
- Nu aruncați bateriile uzate în coșul de gunoi.
- Nu încălcați bateriile de unică folosință.
- Scoateți bateriile refolosibile din produs înainte de încărcare.
- Bateriile reincărcabile trebuie reincărcate sub supravegherea unui adult.




MANUAL DE UTILIZARE



1. După pornirea jucăriei, butonul principal PORNIRE/OPRIRE (ON/OFF) situat în partea dreaptă a dispozitivului și marcat, printre altele, cu pictograma  pornește simultan sunetul muzical și luminile de diferite culori ale proiectorului.

2. Proiectorul are 8 opțiuni de culori diferite (alternative), iar lista de redare conține 60 de melodii și 5 sunete din natură.


3. Butonul PORNIRE/OPRIRE (ON / OFF) este, de asemenea, și butonul MUZICĂ (MUSIC), iar simbolul său suplimentar este pictograma .

4. DESCRIEREA BUTOANELOR DE LA DREAPTA LA STÂNGA

A. Butonul PORNIRE/OPRIRE (ON / OFF) - MUZICĂ (MUSIC) marcat cu pictogramele  .


După ce ai apăsat butonul o dată, veți porni dispozitivul (așa cum este descris mai sus). Dacă nu mai faceți nimic altceva, toate melodiile vor fi redatăe pe rând în buclă, iar lumina proiectorului își va schimba opțiunile de culoare, de asemenea în buclă. Aparatul se va opri automat după 30 de minute.

În timpul redării, dacă veți apăsa butonul o dată, veți opri dispozitivul, iar dacă veți apăsa butonul din nou, veți auzi următoarea melodie.

B. Butonul LUMINĂ (LIGHT) marcat cu pictograma . Dispozitivul va lumina în mod alternativ imediat după pornire (va trece de la emiterea unei singure culori la emiterea a două culori, iar apoi va emite în buclă o culoare diferită). Apăsarea butonului LUMINĂ (LIGHT) modifică modul de iluminare. Modulurile de iluminare sunt următoarele: modul alternativ - lumină roșie - lumină verde și roșie - lumină verde

- lumină verde și albastră - lumină albastră - lumină albastră și roșie - lumină albastră, roșie și verde - fără lumină. Prin urmare, pentru a stinge lumina proiectorului, apăsați butonul de nouă ori.

Atenție! Butonul LUMINĂ (LIGHT) funcționează chiar și atunci când dispozitivul este oprit cu ajutorul butonului principal PORNIRE/OPRIRE (ON / OF). În acest caz, lumina se va aprinde fără sunet.

C. Butonul VOLUM (VOLUME) marcat cu pictograma . Butonul VOLUM (VOLUME) are cinci moduri de la cel mai încet la cel mai tare. Modul mai tare / mai încet se schimbă prin apăsarea acestui buton.

D. Butonul SUNETE DIN NATURĂ (NATURAL SOUNDS) marcat cu pictograma .

Apăsând acest buton veți porni sunete din natură în următoarea ordine: murmur alb - cântecul păsărilor - ploaie - valurile mării- bătăile inimii.

Pentru a trece către sunetele din natură, porniți mai întâi dispozitivul apăsând butonul PORNIRE/OPRIRE (ON / OFF) și apoi apăsați butonul SUNETE DIN NATURĂ (NATURAL SOUNDS). De fiecare dată când veți apăsa acest buton, sunetul se va schimba și va fi redat următorul sunet menționat mai sus. Dacă nu apăsați acest buton, sunetul din natură selectat va fi redat până când se va opri automat.

5. Aparatul se oprește apăsând butonul PORNIRE/OPRIRE (ON / OFF).

Игрушка с проектором SHEEP SCARLET

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

- Инструкцию следует сохранить для использования в будущем, поскольку содержит она важную информацию.
- Чтобы включить игрушку, следует использовать три щелочные батареи 1.5V AAA (поставляются с изделием).
- Инструмент, необходимый для установки батарей: отвёртка (не поставляется с изделием).

УСТАНОВКА БАТАРЕЙ

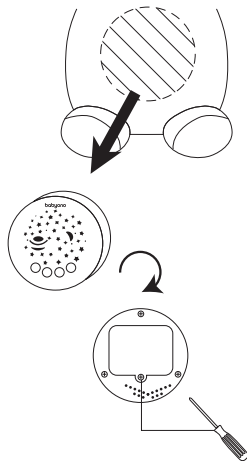
- Найти крышку отсека батарей сзади устройства (проектор) — проектор представляет собой отдельный элемент, вставляемый в живот игрушки.
- С помощью отвёртки вывернуть шуруп в крышке батарей.
- Снять крышку отсека батарей.
- Установить три щелочные батареи 1.5V AAA. Рекомендуется использовать щелочные батареи с длительным сроком пользования.
- Закрывать крышку отсека батарей и завернуть шуруп с помощью отвёртки.
- Не затягивать слишком сильно.
- В случае ненадлежащей работы игрушки следует заново запустить электронную систему. Для этого необходимо выключить устройство с помощью кнопки ON/OFF, обозначенной символом ☹️, а затем снова включить устройство этой же кнопкой.
- Если игрушка издаёт тихий звук или вообще не издаёт звука, следует заменить батареи.

ИНФОРМАЦИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ ВО ВРЕМЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БАТАРЕЙ

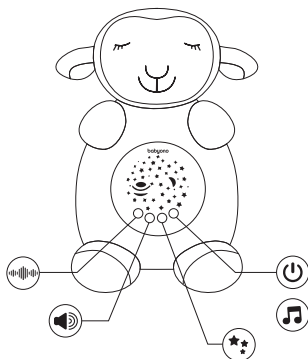
В исключительных случаях может произойти разгерметизация батарей. Вытекающая жидкость может вызвать ожоги и повредить изделие. Во избежание разгерметизации батарей:


- Запрещается использовать одновременно старые и новые батареи, либо батареи разных типов: щелочные, стандартные (угольно-цинковые) и аккумуляторные (никель-кадмиевые).

- Установить батареи в отсек батарей указанным способом.
 - Вынуть батареи, если игрушка не будет использоваться в течение длительного времени.
- Использованные батареи вынуть из изделия. Батареи утилизировать безопасным способом. Не бросать изделие в огонь во избежание взрыва или разгерметизации использованных батарей.
- Никогда не замыкать контакты батарей.
 - Использовать только батареи того самого или равнозначного типа, согласно указаниям.
 - Не выбрасывать использованные батареи в мусор.
 - Не заряжать одноразовые батареи.
 - Перед зарядкой аккумуляторные батареи следует вынуть из изделия.
 - Аккумуляторные батареи следует заряжать исключительно под присмотром взрослых.




ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ





1. После включения игрушки с помощью главного выключателя ON / OFF, расположенного с правой стороны устройства и обозначенного символом , одновременно включаются звук музыки и разноцветные лампочки проектора.

2. Проектор светит в 8 цветовых режимах (попеременно), а музыкальный механизм воспроизводит 60 мелодий и 5 звуков природы.

3. Кнопка ON / OFF является одновременно кнопкой МУЗЫКА, а её дополнительным обозначением является символ .

4. ОПИСАНИЕ КНОПОК СПРАВА НАЛЕВО

А. Кнопка ON / OFF – МУЗЫКА, обозначенная символами  .

При однократном нажатии кнопки включается устройство (как описано выше). При отсутствии других действий циклически воспроизводятся все мелодии, а свет проектора циклически меняет цвет. Устройство автоматически выключается через 30 минут. Нажатие кнопки на играющем устройстве вызывает его остановку, а при повторном нажатии воспроизводится следующая мелодия.

Б. Кнопка СВЕТ, обозначенная символом .

Сразу после включения устройство светится попеременно в разных режимах (плавно переходит с одноцветного на двухцветный, затем меняет цвет, и т.д.). При нажатии


кнопки СВЕТ изменяется режим свечения. Очередные режимы свечения: красный цвет – зелёный и красный цвета – зелёный цвет – зелёный и синий цвета – синий цвет – синий и красный цвета – отсутствие света. Затем для включения света в проекторе следует нажать кнопку девятикратно.

Внимание: кнопка СВЕТ работает даже тогда, когда устройство выключено с помощью главной кнопки ON / OFF. В данном случае свет воспроизводится без звуков.

В. Кнопка ГРОМКОСТЬ, обозначенная символом .

Кнопка ГРОМКОСТЬ оснащена пятью режимами громкости. Нажатие кнопки вызывает переход на более громкий / тихий режим.

Г. Кнопка ЗВУКИ ПРИРОДЫ, обозначенная символом

Данная кнопка воспроизводит звуки природы в  следующем порядке: белый шум – голоса птиц – дождь – шум прибоя – стук сердца.

Чтобы перейти к звукам природы, следует сначала включить устройство с помощью кнопки ON / OFF, а затем нажать кнопку ЗВУКИ ПРИРОДЫ. Каждое нажатие этой кнопки вызывает изменение звука на следующий из вышеперечисленных. Если не нажимать на данную кнопку, выбранный звук природы будет воспроизводиться до автоматического выключения.

5. Выключение устройства осуществляется нажатием кнопки ON / OFF.

SK

Hračka mojkáčik – projektor SHEEP SCARLET

INFORMÁCIE PRE POUŽÍVATEĽA

- Uchovávajte si návod pre budúce použitie, pretože obsahuje dôležité informácie.
- Pre zapnutie hračky použite tri alkalické batérie typu 1.5V AAA (sú súčasťou balenia).
- Nástroje potrebné na montáž batérií: skrutkovač (nie je súčasťou balenia).

MONTÁŽ BATÉRIÍ

- V zadnej časti zariadenia (projektora) sa nachádza kryt pre batérie – projektor predstavuje samostatný prvok, ktorý je zabudovaný v brúsku hračky.
 - Pre otvorenie krytu na batérie použite skrutkovač.
 - Odstráňte kryt.
 - Vložte tri alkalické batérie typu 1.5V AAA. Upozornenie: odporúča sa používať alkalické batérie s predĺženou životnosťou.
 - Kryt zatvorte a priskrutkujte.
 - Neskrutkujte príliš silno.
 - V prípade nesprávneho fungovania hračky opätovne zapnite elektronický obvod.
- Zapnite zariadenie tlačidlom ON/OFF označeným ikonkou ☺ a následne opätovne zapnite zariadenie tým istým tlačidlom.
- Ak hračka vydáva tichý zvuk, prípadne žiadny, je potrebné vymeniť batérie.

INFORMÁCIE TÝKAJÚCE SA BEZPEČNOSTI POČAS UŽÍVANIA BATÉRIÍ

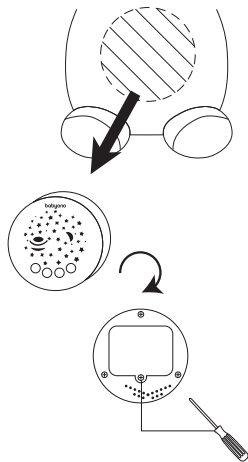
Vo výnimočných prípadoch môžu batérie vytečť. Unikajúca tekutina môže spôsobiť chemické popálenie alebo poškodiť výrobok. Ako predchádzať vytečeniu batérií:

- Nesmú sa súčasne používať staré a nové batérie a ani batérie rôzneho typu: alkalické, štandardné (uhlíkovo-zinkové) alebo určené na opakovateľné nabíjanie (nikel-kadmiové).
- Batérie vložte do zariadenia uvedeným spôsobom.
- V prípade, že hračku nebudete dlhšie používať, batérie z nej vyberte.

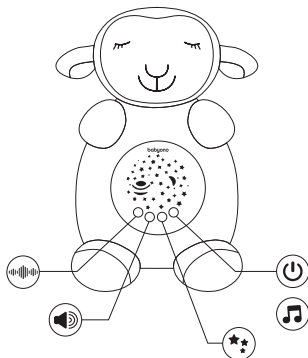
Vybité batérie zo zariadenia vyberte. Batérie je potrebné zneškodniť bezpečným spôsobom. Nehádzte ich do ohňa. Existuje riziko výbuchu alebo vytečenia vložných batérií.

- Nikdy neskratujte kontakty batérií.

- Používajte iba batérie toho istého alebo adekvátneho typu v súlade s odporúčaniami.
- Nevyhadzujte opotrebované batérie do odpadkového koša.
- Nenabíjajte batérie určené na jednorazové použitie.
- Pred nabíjaním batérií, ktoré sú určené na opakovateľné nabíjanie, ich musíte zo zariadenia najskôr vybrať.
- Vybrané batérie, určené na opakovateľné nabíjanie, musia byť nabíjané výlučne pod dohľadom dospelé osoby.



NÁVOD NA OBSLUHU



1. Po zapnutí hračky hlavným vypínačom ON / OFF, ktorý sa nachádza na pravej strane zariadenia a je označený, okrem iného ikonou (🔌), sa súčasne zapínajú zvuky hudby a svetielka projektora v rôznych farbách.

2. Projektor svieti v 8 rôznych farebných variantoch (striedavo) a hrací mechanizmus obsahuje 60 melódií a 5 prirodzených zvukov.

3. Tlačidlo ON / OFF je súčasne tlačidlom HUDBA a jeho dodatočným označením je ikona (🎵).

4. OPIS TLAČÍDEĽ OD PRAVEJ STRANY K ĽAVEJ

A. Tlačidlo ON / OFF - HUDBA je označené ikonami (🔌) (🎵). Jedno stlačenie tlačidla zapína zariadenie (tak ako je to vyššie opísané). Ak nebudete vykonávať žiadne činnosti, funkcia hudba prehráva nepretržite všetky melódie a opakuje ich v tom istom poradí a svetlo projektora tiež mení svoje farby v určenom poradí. Zariadenie sa automaticky vypína po 30 minútach.

Ak počas toho, ako zariadenie vysiela hudbu, stlačíte tlačidlo jeden raz, zariadenie sa zastaví. Opätovným stlačením tlačidla spustíte ďalšiu melódiu.

B. Tlačidlo SVETLO je označené ikonou (🌟).

Zariadenie hneď po zapnutí svieti v striedavom režime (plynule prechádza z jednofarebného na dvojfarebné svetlo a následne sa mení na inú farbu, pričom sa nepretržite zaradom tieto farebné prevedenia opakuju). Stlačením tlačidla SVETLO sa mení režim svietenia. Ďalšie režimy svietenia: meniaci sa režim: červené svetlo – zelené a červené svetlo – zelené

svetlo – zelené a modré svetlo – modré svetlo – modré a červené svetlo – modré, červené a zelené svetlo – bez svetla. Pre vypnutie svetla v projektore je potrebné stlačiť tlačidlo deväťkrát.

Pozor! Tlačidlo SVETLO funguje aj vtedy, ak je zariadenie vypnuté hlavným vypínačom ON / OFF. V takom prípade ide o spustenie svetla bez zvukov.

C. Tlačidlo HLASITOSŤ je označené ikonou (🔊).

Tlačidlo HLASITOSŤ má päť stupňov, od najtichšieho po najhlasitejší. Na hlasitejší/tichší stupeň sa prechádza po stlačení tohoto tlačidla.

D. Tlačidlo PRIRODZENÉ ZVUKY je označené ikonou (🎧).

Týmto tlačidlom sa spustia prirodzené zvuky v nasledujúcom poradí: biely šum - spev vtákov - dažď - morské vlny – úder srdca.

Pre prechod k prirodzeným zvukom je najskôr potrebné zapnúť zariadenie tlačidlom ON / OFF a následne stlačiť tlačidlo PRIRODZENÉ ZVUKY. Každé stlačenie tohoto tlačidla spôsobuje zmenu zvuku na ďalší, ktoré sú uvedené vyššie. Ak nebudete spúšťať toto tlačidlo, vybraný prirodzený zvuk bude reprodukován až do automatického vypnutia.


5. Zariadenie sa vypína stlačením tlačidla ON / OFF.

Іграшка з проектором SHEEP SCARLET

ІНФОРМАЦІЯ ДЛЯ КОРИСТУВАЧА

- Інструкцію слід зберегти для використання в майбутньому, оскільки містить вона важливу інформацію.
- Щоб включити іграшку, слід використовувати три лужні батареї 1.5V AAA (постачаються з виробом).
- Інструмент, необхідний для установки батарей: викрутка (не постачається з виробом).

ВСТАНОВЛЕННЯ БАТАРЕЙ

- Знайти кришку відсіку батарей на задній панелі пристрою (проектора) - проектор являє собою окремих елемент, який вставляється в живіт іграшки.
- За допомогою викрутки вивернути шуруп в кришці батарей.
- Зняти кришку відсіку батарей.
- Встановити три лужні батареї 1.5V AAA. Рекомендується використовувати лужні батареї з тривалим терміном користування.
- Закрити кришку відсіку батарей і завернути шуруп за допомогою викрутки.
- Не затягувати занадто сильно.
- У разі неналежної роботи іграшки слід знову запустити електронну систему. Для цього необхідно вимкнути пристрій за допомогою кнопки ON/OFF, позначеної символом , а потім знову включити пристрій цієї ж кнопкою.
- Якщо іграшка видає тихий звук або взагалі не видає звуку, слід замінити батареї

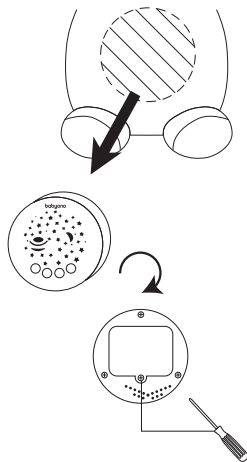
ІНФОРМАЦІЯ З БЕЗПЕКИ ПІД ЧАС ВИКОРИСТАННЯ БАТАРЕЙ

У виняткових випадках може статися розгерметизація батарей. Рідина, що випливає може викликати опіки і пошкодити виріб. Щоб уникнути розгерметизації батарей:

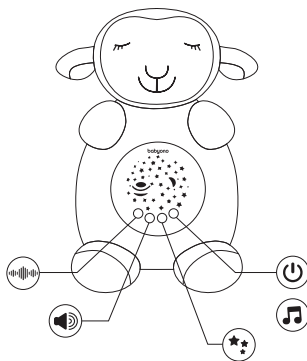
- Ніколи не використовуйте одночасно старі та нові батареї, або батареї різних типів: лужні, стандартні (вугільно-цинкові) і акумуляторні (нікель-кадмієві).
 - Встановити батареї в відсік батарей вказаним способом.
 - Вийняти батареї, якщо іграшка не буде використовуватися протягом тривалого часу.
- Використані батареї вийняти з виробу. Батареї утилізувати


безпечним способом. Не кидати виріб в вогонь, щоб уникнути вибуху або розгерметизації встановлених батарей.

- Ніколи не замикайте контакти батарей.
- Використовувати тільки батареї того самого або рівнозначного типу, згідно з вказівками.
- Не викидати використану батарею у сміття.
- Не заряджати одноразові батареї.
- Перед зарядкою акумуляторні батареї слід вийняти з виробу.
- Акумулятори слід заряджати виключно під наглядом дорослих.




ІНСТРУКЦІЯ З ОСЛУГОВУВАННЯ





1. Після включення іграшки за допомогою головного вимикача ON / OFF, розташованого з правого боку пристрою і позначеного символом , одночасно включаються звук музики і різнокольорові лампочки проєктора.

2. Проєктор світить в 8 кольорних режимах (поперемінно), а музичний механізм відтворює 60 мелодій і 5 звуків природи.

3. Кнопка ON / OFF є одночасно кнопкою МУЗИКА, а її додатковими обозначенням є символ .

4. ОПИС КНОПОК СПРАВА НАЛІВО

А. Кнопка ON / OFF - МУЗИКА, позначається символами  .

При одноразовому натисканні кнопки включається пристрій (як описано вище). При відсутності інших дій циклічно відтворюються всі мелодії, а світло проєктора циклічно змінює колір. Пристрій автоматично вимикається через 30 хвилин.


Натискання кнопки на граючому пристрої викликає його зупинку, а при повторному натисканні відтворюється наступна мелодія.

Б. Кнопка СВІТЛО, обозначенная символом .


Відразу після включення пристрій світлиться поперемінно в різних режимах (плавно переходить з одноколірного на двоколірний, потім змінює колір, і т.д.). При натисканні кнопки СВІТЛО змінюється режим світіння. Чергові

режими світіння: червоний колір - зелений і червоний кольори - зелений колір - зелений і синій кольори - синій колір - синій і червоний кольори - відсутність світла. Потім для включення світла в проєкторі слід натиснути кнопку дев'ять разів.

Увага: кнопка СВІТЛО працює навіть тоді, коли пристрій вимкнено за допомогою головної кнопки ON / OFF. В даному випадку світло відтворюється без звуків.

В. Кнопка ГУЧНІСТЬ, позначена символом .

Кнопка ГУЧНІСТЬ оснащена п'ятьма режимами гучності. Натискання кнопки викликає перехід на більш гучний / тихий режим.

Г. Кнопка ЗВУКИ ПРИРОДИ, позначена символом .

Ця кнопка відтворює звуки природи в наступному порядку: білий шум - голоси птахів - дощ - шум прибою - стукіт серця.

Щоб перейти до звуків природи, слід спочатку включити пристрій за допомогою кнопки ON / OFF, а потім натиснути кнопку ЗВУКИ ПРИРОДИ. Кожне натискання цієї кнопки викликає зміну звуку на наступний з перерахованих вище. Якщо не натискати на цю кнопку, обраний звук природи буде відтворюватися до автоматичного вимкнення.

5. Вимкнення пристрою здійснюється натисканням кнопки ON / OFF.





Cat. No 596

Customer service:
+48 61 83 90 520
info@babyono.pl
www.babyono.com

Babyono
Kowalewicka 13
60-002 Poznań
Poland