



Bedienungsanleitung



Buntes Parkhaus



EINLEITUNG

Ob Reparieren, Reifen wechseln, Tanken, die Rampe herunterrasen oder durch die Waschstraße fahren - mit Hund Hugo und seinen tierischen Freunden ist actiongeladener Spielspaß garantiert!



INHALT DER PACKUNG



Tut Tut Baby Flitzer
Hund Hugo



Rampe Y



Rampe Z



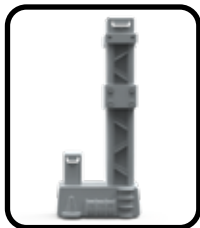
Rampe C



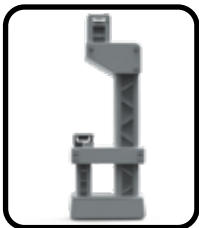
D



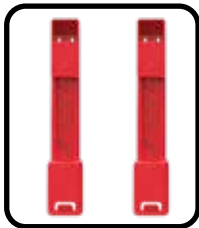
E



F



G



H1 und H2



I



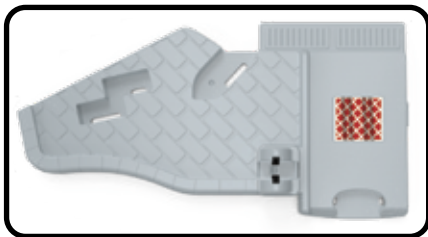
J



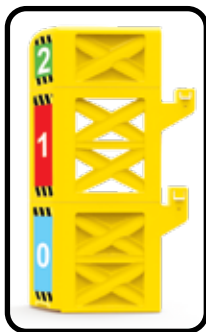
K



L



M



N



O



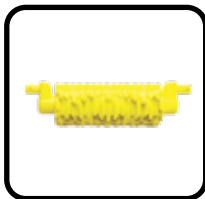
P



Q



R



S



T



V



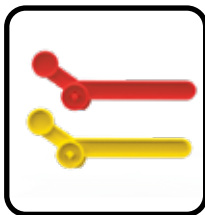
W



U



X



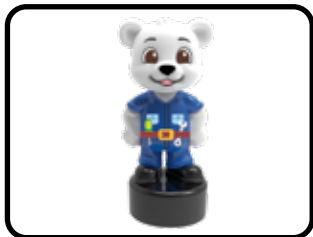
Zwei Schranken



Leitplanke **A**



Leitplanke **B**



Eisbär



Tiger

- Ein Aufkleberbogen
- Eine Bedienungsanleitung (Kurzversion)

ACHTUNG:

Alle Verpackungsmaterialien, wie z. B. Bänder, Schnüre, Plastikhalterungen, Verschlüsse, Karton, Kabelbinder sowie Schrauben, sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

HINWEIS:

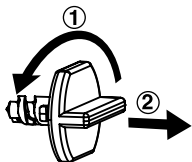
Bitte speichern Sie diese Bedienungsanleitung ab, da sie wichtige Informationen enthält!

ACHTUNG:

Aufbau nur durch Erwachsene.

Bitte beachten Sie diesen Hinweis nicht, falls keine Transportsicherung vorhanden ist.

Entfernen der Transportsicherung:



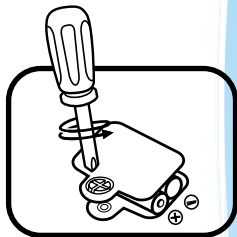
- ① Drehen Sie die Transportsicherung entgegen dem Uhrzeigersinn.
- ② Ziehen Sie die Transportsicherung heraus und entsorgen Sie diese vorschriftsmäßig.

ERSTE SCHRITTE

Einsetzen der Batterien

Hund Hugo

1. Vergewissern Sie sich, dass das Spielzeug ausgeschaltet ist.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite des Fahrzeugs. Sie können es mit einem Schraubendreher öffnen.
3. Entfernen Sie erschöpfte Batterien, indem Sie ein Ende der Batterie nach oben drücken. Dann können Sie die Batterie aus dem Produkt entfernen.
4. Setzen Sie 2 neue AAA-Batterien (AM-4/LR03) ein, wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefaches dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung. Für eine optimale Leistung werden neue Alkali-Mangan-Batterien oder vollständig geladene wiederaufladbare Ni-MH-Batterien empfohlen.
5. Verschließen Sie nun das Batteriefach wieder fest mithilfe eines Schraubendrehers.



HINWEIS:

Halten Sie die Batterien außerhalb der Reichweite von Kindern. Dieses Produkt enthält Demobatterien. Für eine optimale Leistung empfehlen wir, diese durch neue, hochwertige Batterien zu ersetzen.

Batteriehinweise

- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Setzen Sie nie Alkalinebatterien, Standardbatterien (Zink-Kohle-Zellen) oder wiederaufladbare Batterien zusammen ein.
- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien.
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, entfernen Sie bitte die Batterien, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Erschöpfte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen.
- Entsorgen Sie gebrauchte Batterien vorschriftsmäßig.

Wiederaufladbare Batterien

- Entfernen Sie – sofern möglich – wiederaufladbare Batterien aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien nur von Erwachsenen oder unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.

Batterien gehören nicht in den Hausmüll und dürfen nicht verbrannt werden. Verbraucher sind gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zurückzugeben. Sie können Ihre alten Batterien bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde oder überall dort abgeben, wo Batterien verkauft werden.



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf den Batterien, dem Produkt, der Bedienungsanleitung oder der Produktverpackung weist auf die verpflichtende, vom Hausmüll getrennte Entsorgung der Batterien und/oder des Produktes hin. Dieses Produkt muss am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtlinie RoHS an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Die chemischen Symbole Hg (Quecksilber), Cd (Cadmium) oder Pb (Blei) weisen darauf hin, dass in entsprechend gekennzeichneten Batterien die Grenzwerte für die genannte(n) Substanz(en) überschritten werden. Die Batterierichtlinie der EU (2006/66/EG) regelt diese Grenzwerte sowie den Umgang mit Batterien.

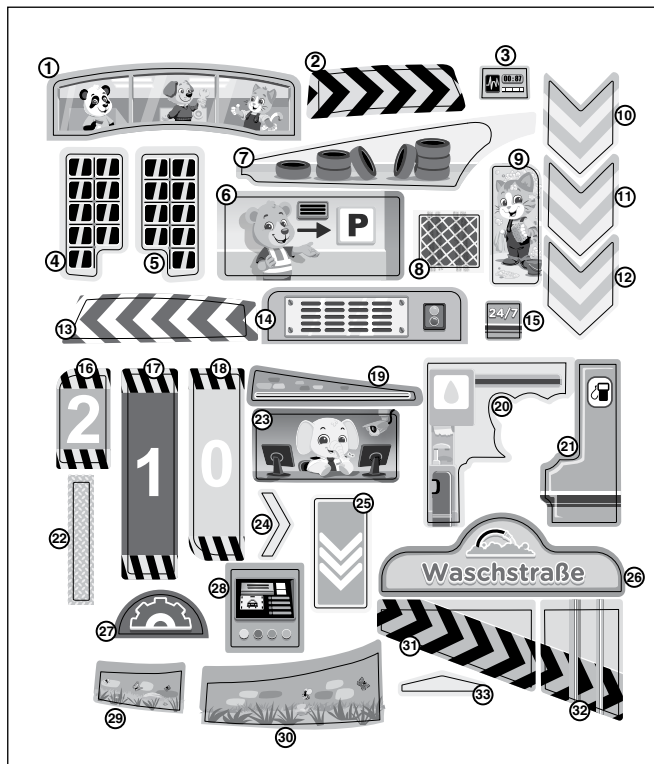


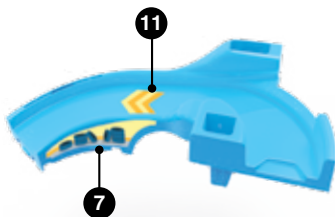
Der Balken unter der Mülltonne zeigt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht worden ist.

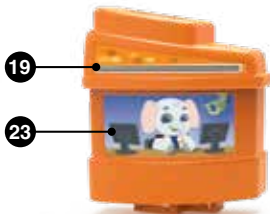
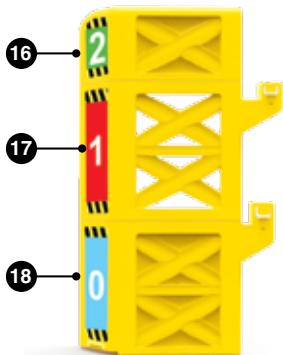
Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle. Schonen Sie Ihre Umwelt und geben Sie bitte leere Batterien an den Sammelstellen ab. Danke!

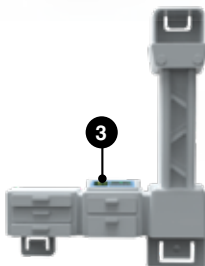
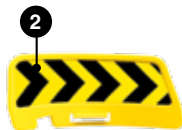
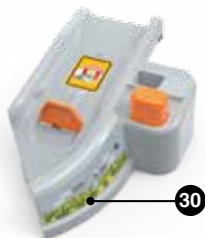
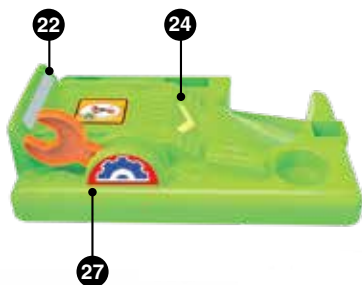
ANBRINGEN DER AUFKLEBER

Bitte bekleben Sie das Spielset, wie im Folgenden dargestellt:







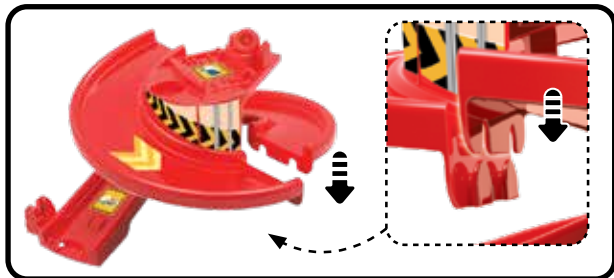


AUFBAUANLEITUNG

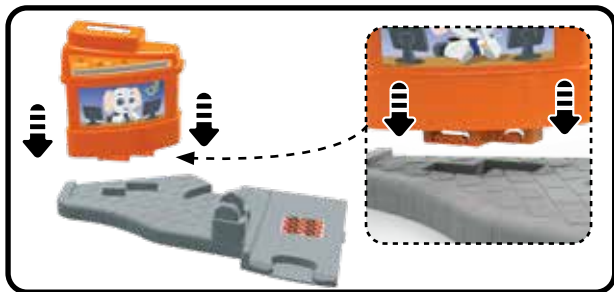
Zur Sicherheit Ihres Kindes sollte der Aufbau nur durch Erwachsene erfolgen.

Bauen Sie das **Bunte Parkhaus** gemäß den folgenden Schritten auf:

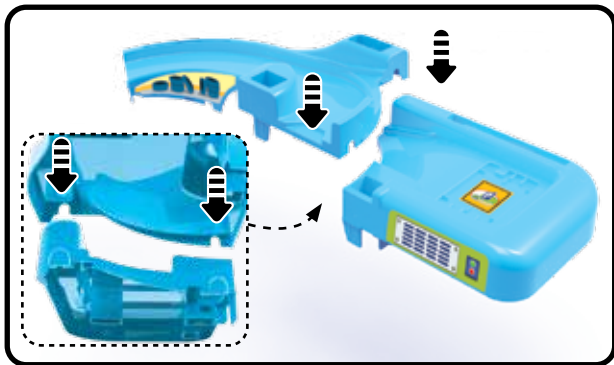
1. Verbinden Sie die **Rampe Y** mit der **Rampe Z**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



2. Verbinden Sie **L** und **M**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



3. Verbinden Sie die **Rampe C** mit der **Rampe D**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



4. Verbinden Sie die **Rampe Z** mit **L**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



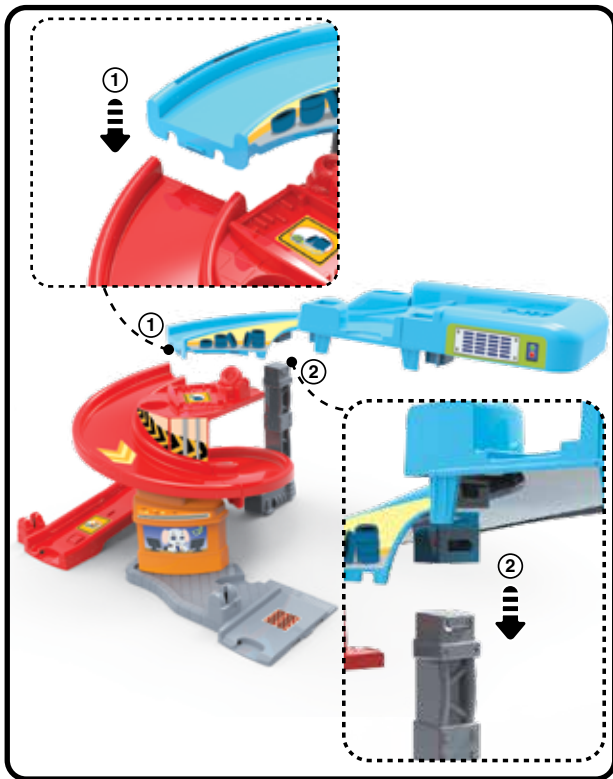
5. Verbinden Sie **E** mit der **Rampe Y** und der **Rampe Z**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



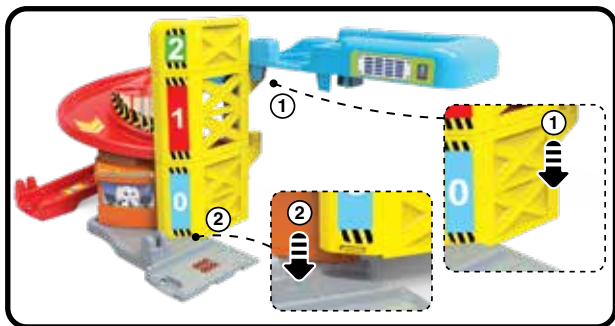
6. Verbinden Sie **F** mit der **Rampe Y**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



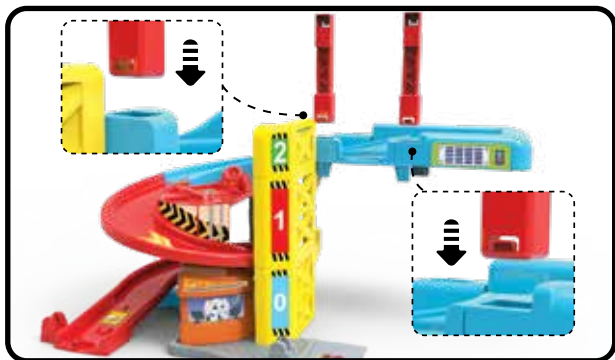
7. Verbinden Sie die **Rampe C** mit der **Rampe Z** und verbinden Sie anschließend **Rampe C** mit F. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



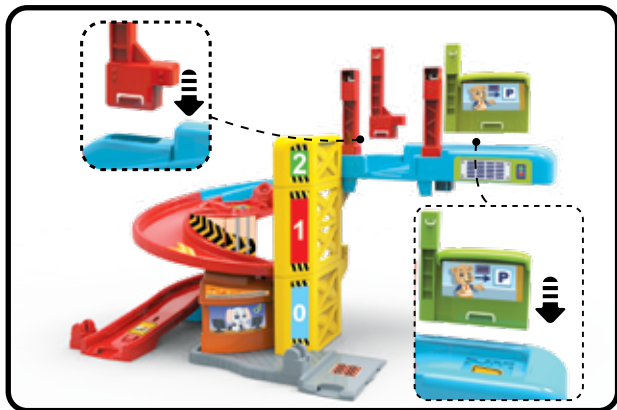
8. Verbinden Sie **N** und **M** und verbinden Sie anschließend **Rampe C** mit **N**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



9. Verbinden Sie **H1** mit der **Rampe C** und **H2** mit der **Rampe D**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



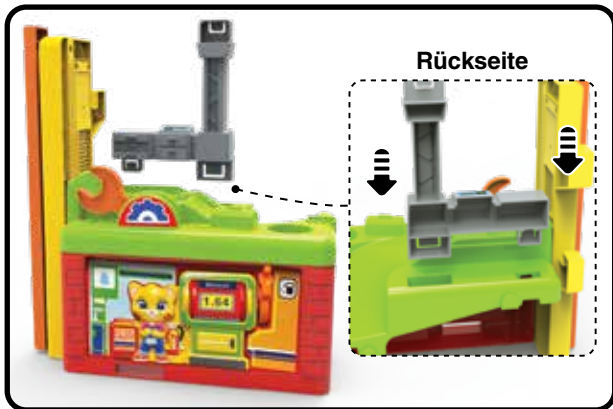
10. Verbinden Sie **I** mit der Rampe **C** und verbinden Sie **J** mit **D**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



11. Verbinden Sie **W** und **X**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



12. Verbinden Sie **U** und **X** und verbinden Sie anschließend **Q** und **W**.
Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



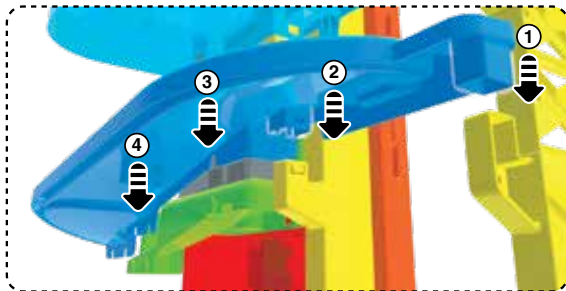
13. Verbinden Sie **D** mit **U** und **Q**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



14. Verbinden Sie **O** mit **N**, **U**, und **W**.

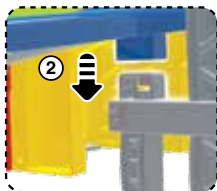
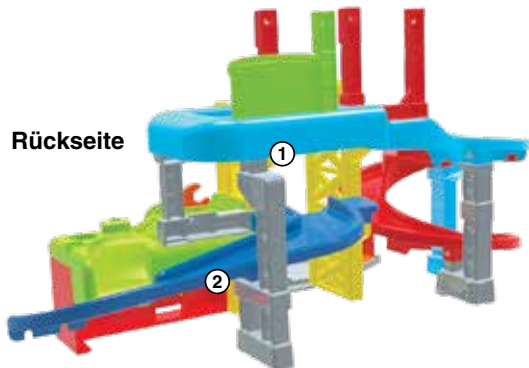


Rückseite



15. Verbinden Sie **G** mit **O** und **D**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.

Rückseite



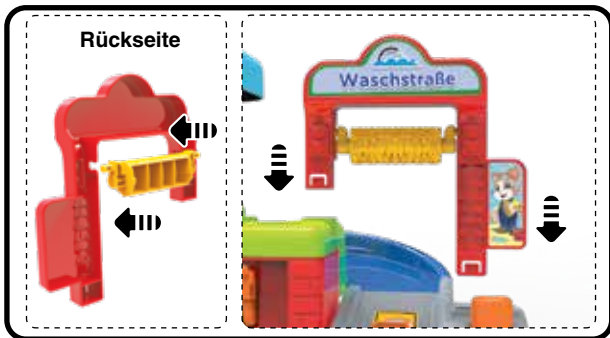
16. Verbinden Sie **V** und **O**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



17. Verbinden Sie **P** mit **V**, **X** und **M**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



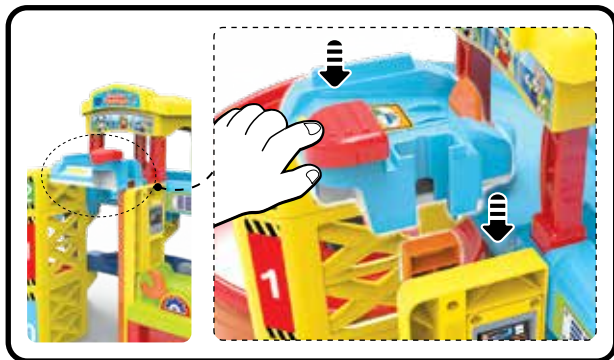
18. Verbinden Sie **S** mit der Rückseite von **R**. Verbinden Sie anschließend **R** mit **V** und **W**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



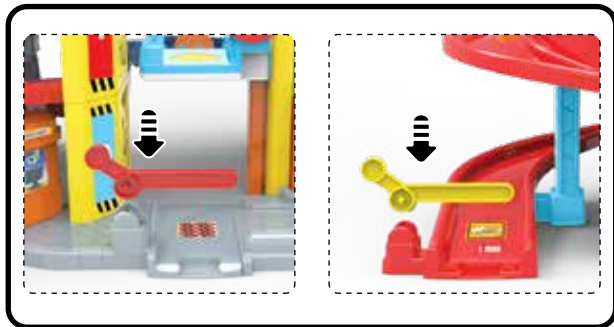
19. Verbinden Sie **K** mit **H1** und **H2** und **I** und **J**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



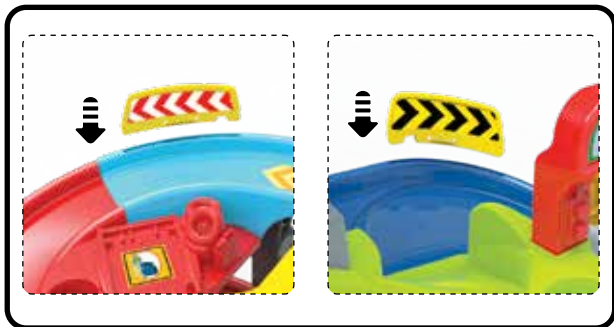
20. Drücken Sie die Taste auf **T** und verbinden Sie **T** und **U**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



21. Stecken Sie die zwei Schranken in die dafür vorgesehenen Halterungen der Rampe **Y** und **M**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



22. Stecken Sie die Leitplanke A in die dafür vorgesehene Halterung der **Rampe C** und stecken Sie die Leitplanke B in die dafür vorgesehene Halterung von **O**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



23. Setzen Sie den Eisbären in die **Rampe Z** und den Tiger in **W**. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Teile richtig miteinander verbunden sind.



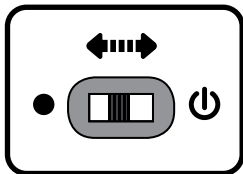
Sobald die oben beschriebenen Schritte abgeschlossen sind, ist das Spielset spielbereit. Sie können es mit weiteren **Tut Tut Baby Flitzer- Spielsets** (separat erhältlich) verbinden.



PRODUKTEIGENSCHAFTEN

1. Ein-/Aus-Schalter

Schieben Sie den Ein-/Aus-Schalter auf die EIN-Position (), um die Einheit einzuschalten. Schieben Sie den Ein-/Aus-Schalter auf die AUS-Position (), um die Einheit auszuschalten.



2. Abschaltautomatik

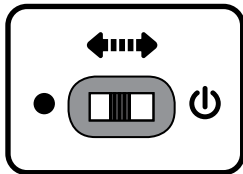
Um die Lebensdauer der Batterien zu verlängern, schaltet sich der **Tut Tut Baby Flitzer -Hund Hugo** automatisch ab, wenn ungefähr 60 Sekunden lang keine Eingabe erfolgt. Die Einheit kann durch Drücken auf den Kopf, durch Bewegen der Räder oder durch das Platzieren auf einem Magischen Sensor wieder eingeschaltet werden.

Hinweis: Dieses Produkt befindet sich in der Verpackung im Demomodus. Um den normalen Spielmodus zu aktivieren, schalten Sie das Fahrzeug aus und wieder ein. Sollte sich das Fahrzeug während des Spiels abschalten, wechseln Sie die Batterien.

AKTIVITÄTEN

Hund Hugo

1. Drücken Sie auf den Kopf, um lustige Sätze, Lieder, Geräusche und Melodien zu hören. Bewegen Sie die Räder, während eine Melodie spielt, um dieser lustige Geräusche hinzuzufügen. Das Licht leuchtet passend dazu.



2. Drücken Sie den Kopf, um lustige Sätze, Lieder, Geräusche und Melodien zu hören. Das Licht leuchtet passend dazu.



3. Für noch mehr Spielspaß platzieren Sie **Hund Hugo** auf einem der 7 Magischen Sensoren, um lustige Sätze und Geräusche zu hören. **Hund Hugo** ist kompatibel mit anderen Spielsets der **Tut Tut Baby Flitzer - Welt** (separat erhältlich).



Parkhaus

1. Platzieren Sie die **Hund Hugo** oder einen anderen **Tut Tut Baby Flitzer** mit Magischer Erkennung (separat erhältlich) auf einem der 7 Magischen Sensoren, um lustige Geräusche, Lieder und Sätze zu hören.



2. Bringen Sie Hund Hugo zur Autowerkstatt und drehen Sie den Schraubenschlüssel.



3. Setzen Sie Hund Hugo auf den Aufzug und drücken Sie die Taste, um den Aufzug nach oben zu fahren. Lassen Sie die Taste los, saust Hund Hugo nach unten.



4. Bringen Sie Hund Hugo zur Waschstraße und drücken Sie die Taste, um Hund Hugo weiterfahren zu lassen.



MELODIEN

1. Yankee Doodle
2. Ants Go Marching
3. A-Tisket A-Tasket
4. Bicycle Built for Two
5. Bingo
6. Flying Trapeze

GESUNGENE LIEDER

Song 1

Hast du Lust auf eine Tour,
Musik aufdreh'n den Himmel seh'n
Steig doch in mein Auto ein, und ab auf die Spur!

Lied 2

Dach auf, jetzt geh't los, genießen wir die Fahrt

Lied 3

Tut Tut Flitzer
Ich bin ein Tut Tut Baby Flitzer, ein Hund im Cabrio
Ich fahr' umher im Sonnenschein
Oh wie ist das fein!

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielset, indem Sie es mit einem leicht feuchten Tuch abwischen.
2. Bitte öffnen Sie das Spielzeug nicht.
3. Lassen Sie das Spielzeug bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen. Verwenden Sie vor der Nutzung des Spielsets keine Sonnencremes oder ölhaltigen Hautcremes.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Halten Sie das Spielzeug fern von übermäßiger Feuchtigkeit und lassen Sie es nicht auf harte Oberflächen fallen.
6. Sollte das Spielzeug nicht richtig funktionieren, setzen Sie bitte neue Batterien ein.

PROBLEMLÖSUNG

Funktioniert der **Tut Tut Baby Flitzer - Hund Hugo** nicht mehr oder werden Stimme und Geräusche schwächer, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

1. Schalten Sie das Gerät für einige Sekunden aus und dann wieder ein.
2. Vergewissern Sie sich, dass die Batterien richtig eingelegt sind.
3. Entfernen Sie die Batterien und legen Sie nach etwa einer Stunde neue, hochwertige Batterien derselben Marke ein.

Wenn das Gerät danach immer noch nicht richtig funktioniert, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

HINWEIS:

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:
VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0711/7097472 (Mo-Fr 9-17 Uhr; nicht an Feiertagen).

www.vtech.de

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten:

- **Name des Produktes oder ggf. die Artikelnummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Für Anfragen und Hinweise schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse.

**Mehr Informationen und
weitere Lernspielprodukte
finden Sie unter
*vtech.de***

Bei Fragen zu Garantieleistungen finden Sie weitere
Informationen in den FAQ auf unserer Homepage:

www.vtech.de/support/faq

