

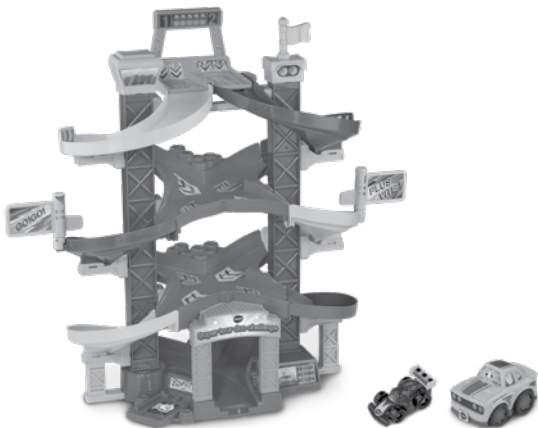
vtech®

Manuel d'utilisation

Tut Tut Bolides®

Série Pro

Super tour duo challenge



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **Super tour duo challenge** de VTech®. Félicitations ! Votre enfant pourra utiliser le lanceur inclus pour faire dévaler la piste à ses bolides, mais attention aux chocs dans les carrefours ! Qui finira sur le podium du champion ? La course s'annonce serrée entre **Lenny as du circuit** et la voiture de course rivale (non électronique) ! Les 3 **Zones Magiques** déclenchent des sons et des phrases amusants.

2 Zones Magiques -

Lanceur à bascule

Carrefour

Zone Magique -

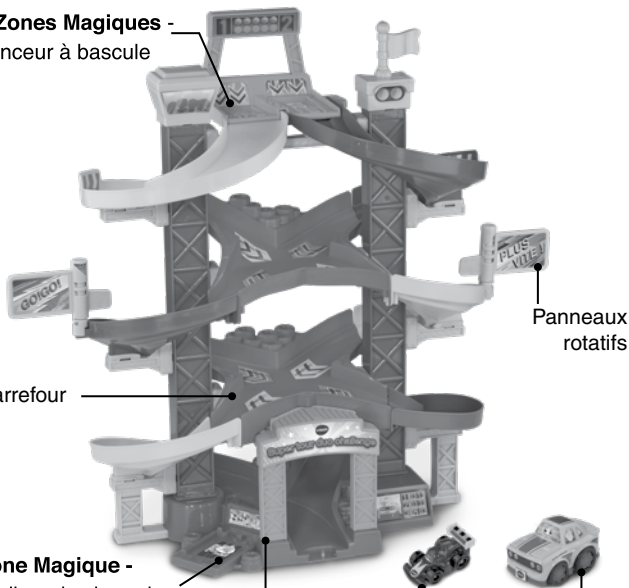
Podium du champion

Arche d'arrivée

Panneaux rotatifs

Voiture de course non électronique

Un bolide magique **Lenny as du circuit**



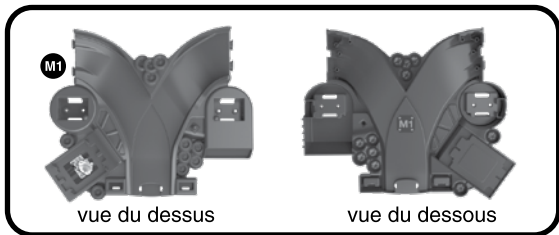
CONTENU DE LA BOÎTE



Un bolide magique
Lenny as du circuit



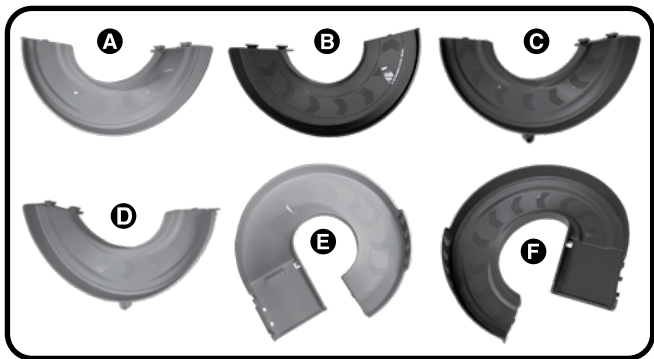
Une voiture de course
non électronique



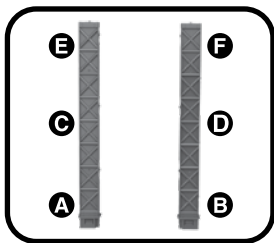
Une base **M1** (les numéros des pièces sont indiqués sur les pièces)
avec une **Zone magique** - Podium du champion



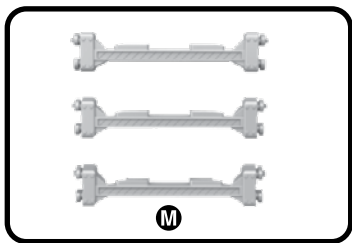
Deux carrefours **M2** et **M3**



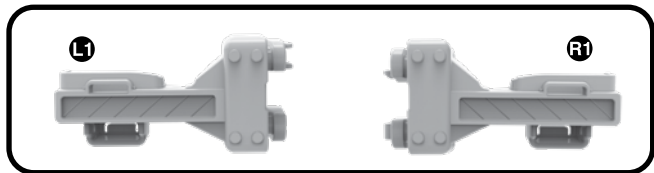
Six pistes toboggans **A, B, C, D, E, F**



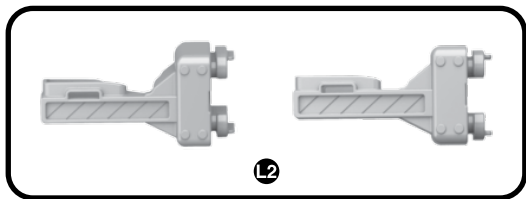
Deux grands piliers



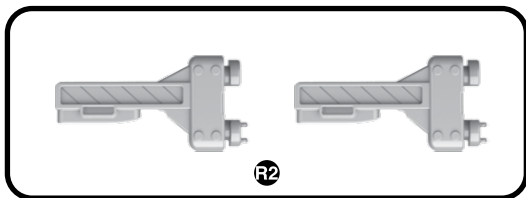
Trois supports doubles **M**



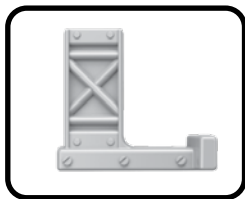
Deux supports de base **L1** et **R1**



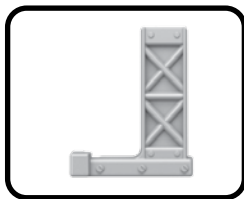
Deux supports de tour gauche **L2**



Deux supports de tour droite **R2**



Un petit support



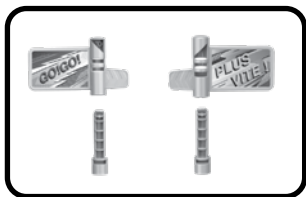
Un grand support



Un panneau de départ



Une arche d'arrivée



Deux panneaux rotatifs



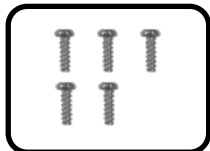
Un lanceur à bascule



Un sommet de tour



Un drapeau



Cinq vis

- Une planche d'autocollants
- Un guide de démarrage rapide

ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

NOTE :

Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING:

All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

NOTE:

Please save this Instruction Manual as it contains important information.

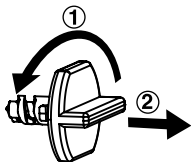
Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

Adult assembly required.

Si aucune attache n'est présente sur la boîte, ne pas tenir compte de ce message.

Pour retirer le jouet de la boîte :

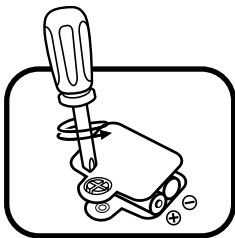
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



ALIMENTATION

Installation des piles Lenny as du circuit

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le bolide à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



ATTENTION :

Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte.
Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

WARNING:

Adult assembly required for battery installation.
Keep batteries out of reach of children.

IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.

PILES RECHARGEABLES :

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

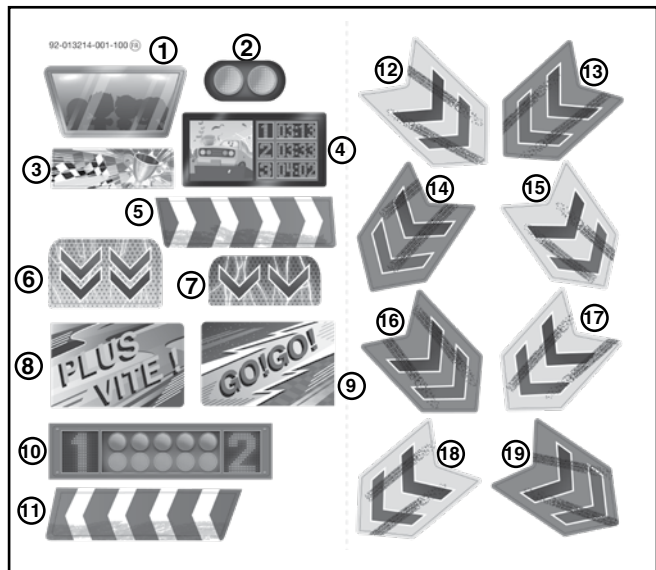
Tri des produits et piles usagés

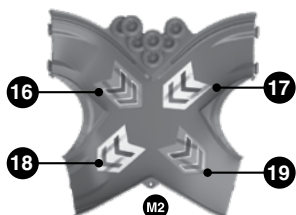
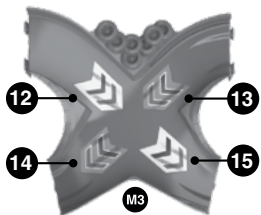
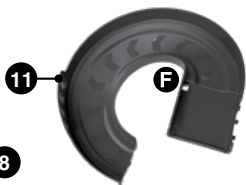
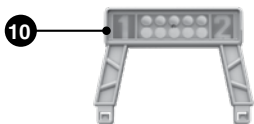
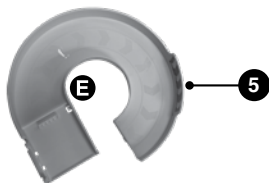
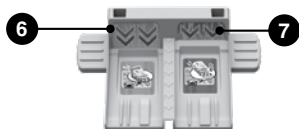
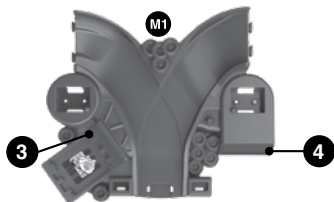
- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.



ASSEMBLAGE - AUTOCOLLANTS

Coller soigneusement les autocollants en suivant les indications ci-dessous :



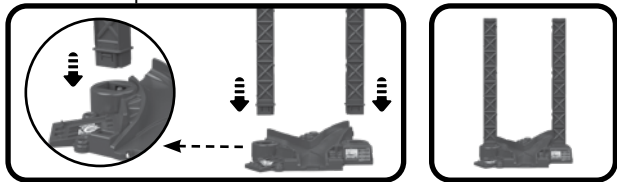


ASSEMBLAGE - SUPER TOUR DUO CHALLENGE

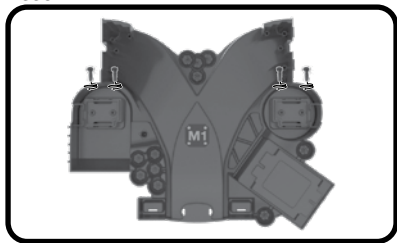
ATTENTION : ce jouet doit être assemblé par un adulte.

1. Assembler et fixer la base **M1** avec la **Zone Magique** - Podium du champion et les deux grands piliers en suivant les étapes ci-dessous :

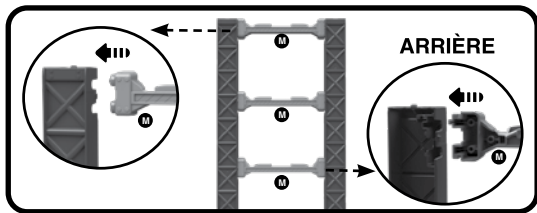
A. Insérer les grands piliers dans les emplacements prévus au niveau de la base **M1**. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.



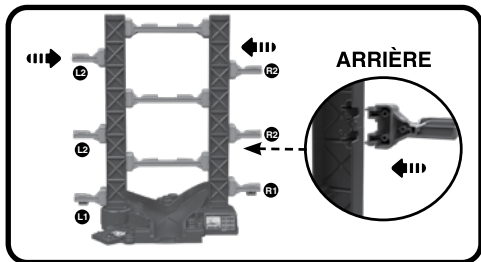
Insérer 4 vis dans les emplacements situés sous la base **M1** et les visser.



B. Insérer les trois supports doubles **M** pour connecter les piliers. En commençant par le bas des piliers, insérer chaque support **M** dans les emplacements prévus (voir l'image ci-dessous). S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.

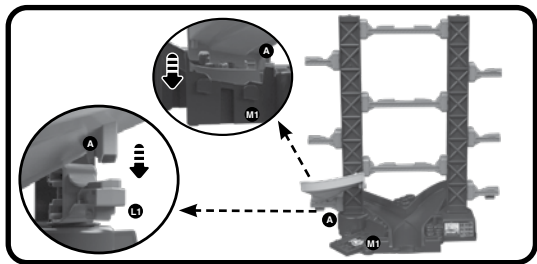


C. Suivre la même méthode pour insérer les supports de base **L1** et **R1**, les deux supports de tour gauche **L2**, et les deux supports de tour droite **R2**. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.

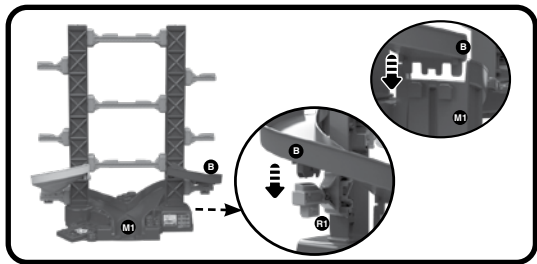


2. Assembler et fixer les pistes toboggans du premier niveau en suivant les étapes ci-dessous :

A. Fixer la piste **A** à la base **M1** : insérer la piste **A** à l'emplacement prévu dans le support de base **L1**, puis connecter la piste avec la base. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.

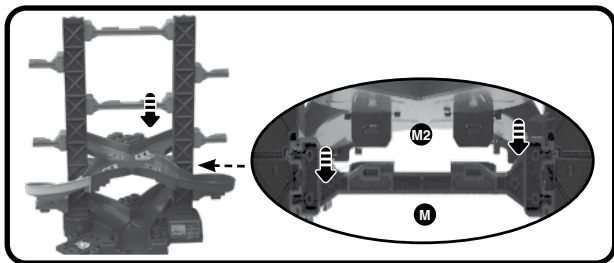


B. Fixer la piste **B** à la base **M1** : insérer la piste **B** à l'emplacement prévu dans le support de base **R1**, puis connecter la piste avec la base. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.

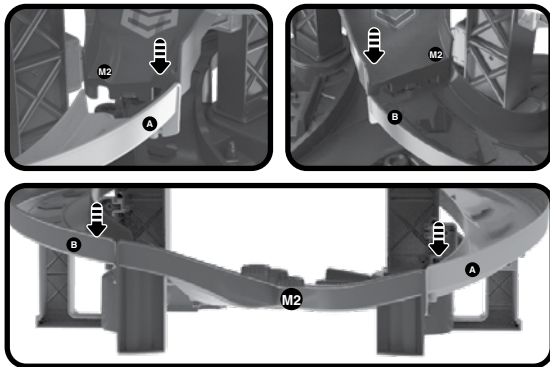


3. Assembler et fixer les pistes toboggans du deuxième niveau en suivant les étapes ci-dessous :

A. Insérer le carrefour **M2** (avec le trou de vis présent sur **M2** vers l'avant) dans le premier support double **M** : faire passer le carrefour **M2** entre les piliers et l'insérer dans les emplacements prévus dans le support double **M**. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.

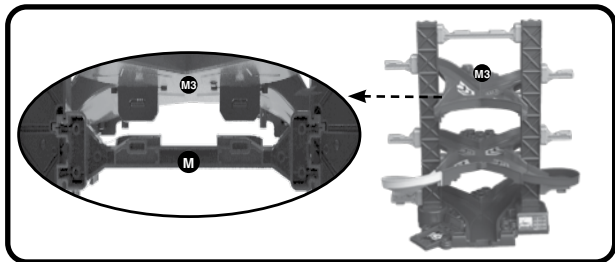


B. Connecter la piste **A** et la piste **B** avec le carrefour **M2**.

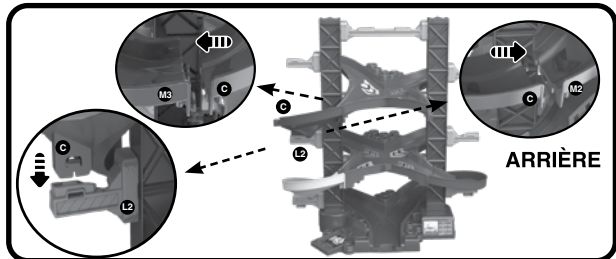


4. Assembler et fixer les pistes toboggans du troisième niveau en suivant les étapes ci-dessous :

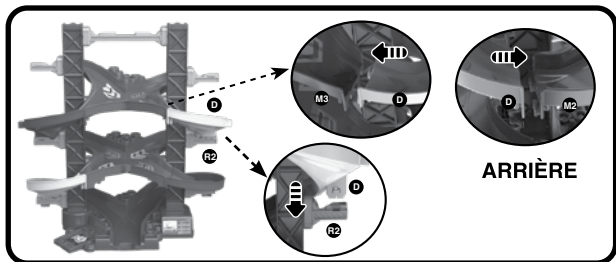
A. Insérer le carrefour **M3** dans le deuxième support double **M** : faire passer le carrefour **M3** entre les piliers et l'insérer dans les emplacements prévus dans le support double **M**. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.



B. Connecter la piste **C** avec les carrefours **M2** et **M3** : connecter la piste **C** au support de tour gauche **L2**. Ensuite, connecter la piste **C** aux carrefours **M2** et **M3**. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.

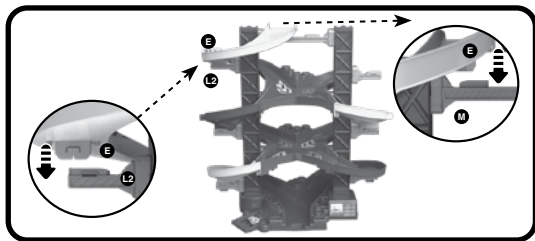


C. Connecter la piste **D** avec les carrefours **M2** et **M3** : connecter la piste **D** au support de tour droite **R2**. Ensuite, connecter la piste **D** aux carrefours **M2** et **M3**. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.

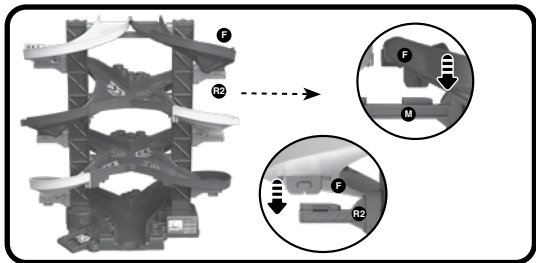


5. Assembler et fixer les pistes du dernier niveau en suivant les étapes ci-dessous :

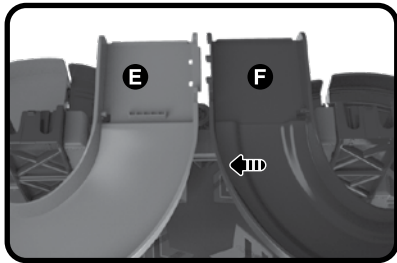
A. Connecter la piste **E** avec le carrefour **M3** : connecter la piste **E** au support de tour gauche **L2**. Ensuite, connecter la piste **E** au carrefour **M3** et au support double **M**. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.



B. Connecter la piste **F** avec le carrefour **M3** : connecter la piste **F** au support de tour droite **R2**. Puis, connecter la piste **F** au carrefour **M3** et au support double **M**. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation que les éléments sont bien connectés.

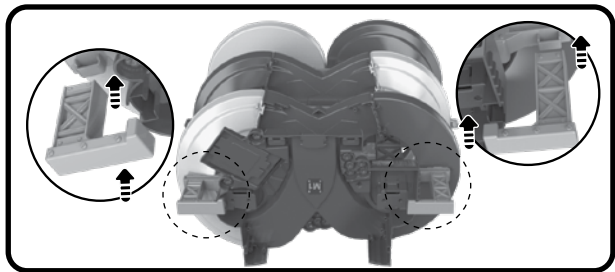


C. Connecter les pistes **E** et **F** entre elles. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation qu'elles sont bien connectées.

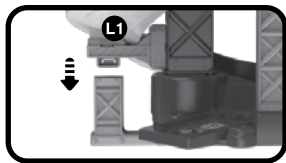


6. Assembler et fixer le petit et le grand support avec la base **M1** en suivant les étapes ci-dessous :

A. Une fois l'ensemble des étapes précédentes terminé, regarder sous le circuit et repérer les deux fentes situées à côté des vis pour insérer les deux supports.



B. Insérer le petit support à l'emplacement prévu sous le support de base **L1**.

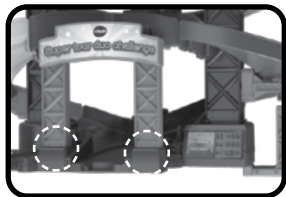


C. Insérer le grand support à l'emplacement prévu sous le support de base **R1**.

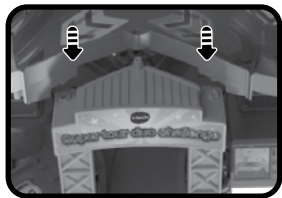


7. Assembler et fixer l'arche d'arrivée à la base **M1** en suivant les étapes ci-dessous :

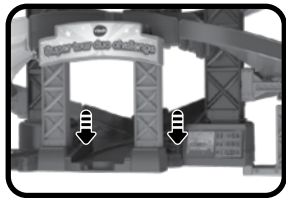
A. Avant d'insérer l'arche d'arrivée, faire en sorte que le côté avec l'emplacement pour autocollant soit vers l'avant.



B. Connecter et insérer la partie supérieure de l'arche dans les fentes situées au niveau du carrefour **M2**.



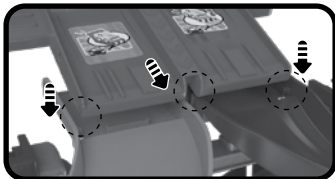
C. Connecter et insérer la partie inférieure de l'arche dans les fentes situées dans le carrefour **M1**. Puis, visser la vis restante dans l'emplacement prévu au niveau du carrefour **M2** pour que l'arche soit bien fixée.



8. Assembler et fixer le lanceur à bascule en suivant les étapes ci-dessous :
A. Insérer le panneau de départ dans les fentes situées au niveau du lanceur à bascule.

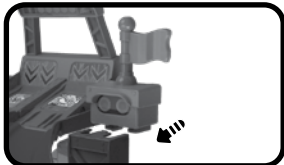


- B.** Insérer le lanceur au sommet de la piste. S'assurer de bien entendre un clic pour avoir confirmation qu'il est bien connecté.

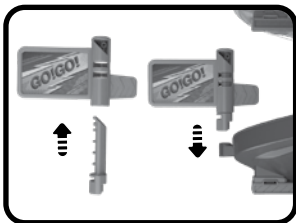
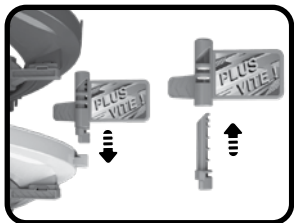


9. Assembler et fixer le drapeau et les panneaux en suivant les étapes ci-dessous :

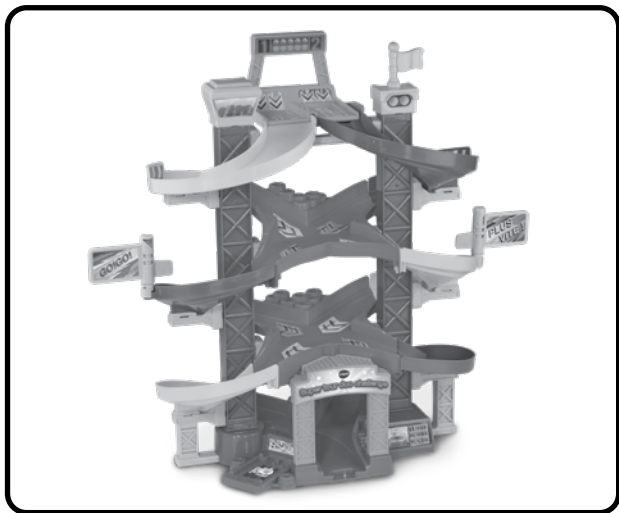
- A.** Insérer le sommet de la tour dans l'emplacement prévu à cet effet au sommet du grand pilier gauche. Procéder à la même manipulation de l'autre côté en insérant le drapeau au sommet du grand pilier droit.



B. Assembler les panneaux rotatifs.





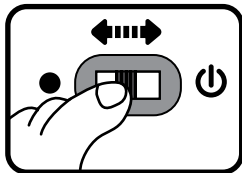
Une fois ces étapes terminées, il est temps de jouer ! Vous pouvez également relier la **Super tour duo challenge** à tous les autres univers de jeu Tut Tut Bolides®.



POUR COMMENCER À JOUER

1. Curseur Marche/Arrêt

Pour mettre en marche **Lenny as du circuit**, déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Marche** (). Pour l'éteindre, déplacer le curseur sur la position **Arrêt** ().



2. Arrêt automatique

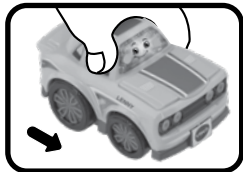
Pour économiser les piles, **Lenny as du circuit** de **VTEch®** s'éteint automatiquement après 60 secondes d'inactivité. Pour rallumer le jouet, il suffit d'appuyer sur le bouton **Visage lumineux**, de le faire rouler rapidement, ou de le faire rouler sur une **Zone Magique**.

NOTE : **Lenny as du circuit** est en mode Démonstration dans sa boîte. Pour sortir de ce mode, déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Arrêt** puis rallumer le jouet. Si le jouet s'éteint de façon répétitive pendant que votre enfant joue ou si la lumière du bouton **Visage lumineux** s'affaiblit, nous vous conseillons de changer les piles.

ACTIVITÉS

Lenny as du circuit

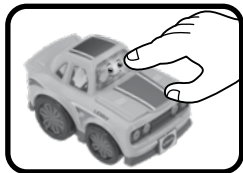
1. Appuyer sur le bouton **Visage lumineux** pour entendre des chansons, des phrases et des sons rigolos. La lumière clignote en rythme avec les sons.



2. Faire rouler le bolide pour entendre des mélodies et des effets sonores. Lorsqu'une mélodie est jouée, continuer à faire avancer le bolide pour y ajouter des sons amusants. La lumière clignote en rythme avec les sons.



3. **Lenny as du circuit** est un bolide magique. Il interagit avec les **Zones Magiques** de la **Super tour duo challenge** ou des autres univers **Tut Tut Bolides®** (vendus séparément) grâce aux petites dents situées sous le véhicule. Le placer ou le faire rouler sur l'une des **Zones Magiques** pour déclencher des phrases supplémentaires, de la musique et des sons rigolos. Un bon positionnement facilite la reconnaissance.



ACTIVITÉS

Super tour duo challenge

1. Placer ou faire rouler le bolide sur une **Zone Magique** pour déclencher des phrases et des effets sonores amusants.



2. Placer **Lenny as du circuit** et la voiture de course non interactive sur les **Zones Magiques** - Lanceur à bascule situées au sommet de la tour, puis faire basculer le lanceur vers l'avant pour commencer la course !



3. Placer **Lenny as du circuit** sur la **Zone magique** - Podium du champion pour entendre des sons et des phrases amusants.



LISTE DES MÉLODIES

1. *Rock'n roll des gallinacés*
2. *A-Tisket, A-Tasket*
3. *Do You Know the Muffin Man*
4. *1, 2, 3 nous irons au bois*
5. *Il était un petit homme*
6. *À la pêche aux moules*

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 : sur l'air de *Dans la forêt lointaine*

« La course va commencer,
Et je vais la remporter !
Mon prénom c'est Lenny,
C'est moi l'as du circuit ! »

Chanson 2 : sur l'air de *Row, Row, Row Your Boat*

« Prends, prends, prends le temps,
De décompresser,
Faire une pause de temps en temps rend plus performant ! »

Chanson 3 : sur l'air de *La Ronde des légumes*

« Moteur vérifié,
Batterie chargée,
Mais qui montera sur le podium ?
Ceinture attachée,
Pilote installé,
On met l'turbo, vitesse maximum ! »

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée des jouets au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer les jouets dans un endroit sec.
4. Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures.
5. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne fonctionne plus ou semble dysfonctionner, suivre ces étapes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre les piles.
4. Allumer le jouet. Il sera normalement prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes les piles par des piles neuves.

Si le problème persiste, merci de contacter le service consommateurs.

SERVICE CONSOMMATEURS

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien à la clientèle.

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques.



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

***Venez découvrir tous nos produits
sur notre site Internet :***

Pour la France : ***www.vtech-jouets.com***

*Pour le Canada : **www.vtechkids.ca/fr***

