BRIO®

PL

Funkcje zabawy obsługiwane przy użyciu baterii:
Zdalnie sterowany samochód wyścigowy z odpowiednimi dla małych dzieci układem sterowania i funkcjami. Duży układ sterowania z jednym przyciskiem sprawia, że wyścigi są proste i zabawne.

Przed użyciem Zdalnie sterowanego samochodu wyścigowego:
- Wkład baterie, jak pokazuje poniższy obrazek.
- Włącz samochód, pozwalając przełącznik na dole samochodu do pozycji (**ON**).
- Celuj pilotem zdalnego sterowania w kierunku samochodu i ścigaj się!

Pamiętaj:
- Produkt nie jest wodoodporny. Przecieraj samochód czystą ściereczką, aby usunąć wszelkie zabrudzenia.

Wtedy dziecko mogą łatwo dostać się do ruchomych części.
- Zaleca się zabawę produktem tylko wewnątrz pomieszczeń.
- Pilot zdalnego sterowania ma zasięg do 15 metrów.
- Samochód przechodzi w tryb uśpienia po 5 minutach bezczynności. Aby włączyć go ponownie, należy go wyłączyć (**OFF**) i ponownie włączyć (**ON**).

Jeśli Zdalnie sterowany samochód wyścigowy nie działa prawidłowo:
1. Spróbuj wyłączyć samochód, a następnie znów go włączyć.
2. Zmień powierzchnię, po której ma poruszać się samochód.
3. Upewnij się, że nic nie przywarło do kół lub nie zablokowało się w nich.
4. Wymień baterie.

Zakres częstotliwości: 2400 - 2483.5MHz
Maksymalna moc wyjściowa RF produktu: -5.8 dBm

Gdy dziecko naciska górny przycisk, samochód wyścigowy jedzie prosto przed siebie.

Gdy dziecko naciska dolny przycisk, samochód wyścigowy jedzie do tyłu.

Gdy dziecko naciska prawy przycisk, samochód wyścigowy skręca ostro w prawo i jedzie wokół własnej osi.

Gdy dziecko naciska lewy przycisk, samochód wyścigowy skręca ostro w lewo i jedzie wokół własnej osi.

Przy naciśnięciu obu przycisków samochód wyścigowy wykonuje łagodniejszy skręt w prawo, kierując się przed siebie.

Przy naciśnięciu obu przycisków samochód wyścigowy wykonuje łagodniejszy skręt w lewo, kierując się przed siebie.

Przy naciśnięciu obu przycisków samochód wyścigowy ostro skręca w prawo, jadąc do tyłu.

Przy naciśnięciu obu przycisków samochód wyścigowy ostro skręca w lewo, jadąc do tyłu.

Wkładanie i wymiana baterii:
Ten pilot zdalnego sterowania zasilają 3 baterie 1,5 V AA (brak w zestawie). Za pomocą śrubokręta otwórz pokrywę komory baterii (patrz ilustracja). Zawsze umieszczaj nową baterię zgodnie z oznaczeniem (+/-). Zamknij pokrywę i dokręć śrubę.

Wkładanie i wymiana baterii:
Ten samochód wyścigowy zasilają 4 baterie 1,5 V AA (brak w zestawie). Za pomocą śrubokręta otwórz pokrywę komory baterii (patrz ilustracja). Zawsze umieszczaj nową baterię zgodnie z oznaczeniem (+/-). Zamknij pokrywę i dokręć śrubę.

Ważne:
- **Montażu i wymiany baterii mogą dokonywać wyłącznie osoby dorosłe.**
- Nie należy mieszać ze sobą różnych rodzajów baterii ani baterii nowych z używanymi.
- Stosować wyłącznie baterie jednakowego lub równowaznego rodzaju, jak zalecany (1,5 V).
- Wkładać baterie zgodnie z kierunkiem polaryzacji.
- Wyczerpane baterie należy usunąć z zabawki.
- Zapobiegać zwarciu zacisków zasilania.
- Jeśli zabawka nie będzie używana przez dłuższy czas, należy zawsze wyjąć baterie.
- Chronić zabawkę przed dostępem wody i wilgoci.
- Nie ładować baterii nieprzeznaczonych do ładowania.
- Przed ładowaniem należy wyjąć baterie akumulatorki z zabawki.
- Baterie akumulatorki mogą być ładowane tylko pod nadzorem dorosłych.
- Zużyte baterie i podzespoły elektryczne należy oddawać do utylizacji w zatwierdzonych punktach ich odbioru.
- Zabronione jest wyrzucanie podzespołów elektrycznych i baterii do odpadów gospodarczych.

Zachowaj do wykorzystania w przyszłości!

EN

Battery operated play functions:
Remote-Control Race Car with age-appropriate controls and functions that are designed for toddlers. Large one-button steering system helps make racing simple and fun.

Before using the Remote-Control Race Car:
- Install the batteries according to the picture below.
- Switch on the car by pushing the switch button to the **ON** position on the bottom of the car.
- Point the remote controller unit towards the car and race!

Keep in mind that:
- The product is not water-resistant. Wipe off the car with a clean cloth to remove any fingerprints.

Then kids can easily get caught in moving parts.
- The product is only recommended for indoor play.
- The remote-control has a range of up to 15 meters.
- The car is put into sleep mode after 5 minutes of inactivity. To reactivate, just turn the car off (**OFF**) and restart the car (**ON**).

If the Remote-Control Race Car does not work properly:
1. Try turning the car off, and then turn it on again.
2. Change the playing surface.
3. Make sure nothing is stuck to or in the wheels.
4. Replace the batteries.

Frequency range: 2400 - 2483.5MHz
Maximum RF output power of the product: -5.8 dBm

When the child presses the top button, the race car drives straight ahead.

When the child presses the bottom button, the race car drives in reverse.

When the child presses the right button, the race car makes a narrow right-hand turn and drives around its own axis.

When the child presses the left button, the race car makes a narrow left-hand turn and drives around its own axis

With both buttons pressed, the race car makes a softer right-hand turn while driving forward.

With both buttons pressed, the race car makes a softer left-hand turn while driving forward.

With both buttons pressed, the race car makes a narrow right-hand turn while driving in reverse.

With both buttons pressed, the race car makes a narrow left-hand turn while driving in reverse.

Inserting and changing the batteries:
This remote control is powered by 3 x AA 1.5V batteries (not included). Use a screwdriver to open the battery compartment cover (see illustration). Always position new battery as shown (+/-). Close the cover and tighten the screw.

Inserting and changing the batteries:
This race car is powered by 4 x AA 1.5V batteries (not included). Use a screwdriver to open the battery compartment cover (see illustration). Always position new battery as shown (+/-). Close the cover and tighten the screw.

Please retain for future reference!

DE

Batteriebetriebene Funktionen:
Rennwagen mit Fernbedienung mit altersgerechten Knöpfen und Funktionen, die für Kleinkinder gestaltet sind. Die große Lenkung mit einem Knopf sorgt für einen einfachen Fahrspaß.

Vor der Verwendung der Fernwagens mit Fernbedienung:
- Lege die Batterien wie unten abgebildet ein.
- Stelle den Rennwagen an, indem du den Knopf unten am Rennwagen auf **AN** stellst.
- Halte die Fernbedienung in Richtung des Rennwagens und fahr los!

Bitte nicht vergessen:
- Das Produkt ist nicht wasserbeständig. Wische den Rennwagen mit einem sauberen Tuch ab, um Fremdkörper zu entfernen.

Das Haar des Kindes kann sich in den beweglichen Teilen verfangen.
- Das Produkt ist nur für Innenräume empfohlen.
- Die Fernbedienung hat eine Reichweite bis 15 Meter.
- Der Rennwagen wird nach 5 Minuten Inaktivität in den Ruhemodus gesetzt. Zum Reaktivieren den Rennwagen einfach ausschalten (**AUS**) und wieder einschalten (**AN**).

Wenn der Rennwagen mit Fernbedienung nicht richtig funktioniert:
1. Schalte den Rennwagen aus und wieder an.
2. Spiele auf einer anderen Oberfläche.
3. Achte darauf, dass sich nichts in den Rädern eingeklemmt hat.
4. Wechsle die Batterien.

Frequenzbereich: 2400 - 2483.5MHz
Maximale HF-Ausgangsleistung des Produkts: -5.8 dBm

Wenn das Kind auf den oberen Knopf drückt, fährt der Rennwagen gerade nach vorne.

Wenn das Kind auf den unteren Knopf drückt, fährt der Rennwagen rückwärts.

Wenn das Kind auf den rechten Knopf drückt, fährt der Rennwagen eine enge Kurve nach rechts und dreht sich um seine eigene Achse.

Wenn das Kind auf den linken Knopf drückt, fährt der Rennwagen eine enge Kurve nach links und dreht sich um seine eigene Achse.

Wenn beide Knöpfe gedrückt werden, macht der Rennwagen eine größere Kurve nach rechts und fährt weiter vorwärts.

Wenn beide Knöpfe gedrückt werden, macht der Rennwagen eine größere Kurve nach links und fährt weiter vorwärts.

Wenn beide Knöpfe gedrückt werden, macht der Rennwagen eine größere Kurve nach rechts und fährt rückwärts.

Wenn beide Knöpfe gedrückt werden, macht der Rennwagen eine größere Kurve nach links und fährt rückwärts.

Einsetzen und Aufladen der Batterien:
Diese Fernbedienung wird von 3 x AA 1,5 V Batterien angetrieben (nicht enthalten). Deckel des Batteriefachs mit einem Schraubenzieher öffnen (siehe Abbildung). Die neuen Batterien wie gezeigt einsetzen (+/-). Deckel schließen und die Schraube festziehen.

Einsetzen und Aufladen der Batterien:
Diese Rennwagen wird von 4 x AA 1,5 V Batterien angetrieben (nicht enthalten). Deckel des Batteriefachs mit einem Schraubenzieher öffnen (siehe Abbildung). Die neuen Batterien wie gezeigt einsetzen (+/-). Deckel schließen und die Schraube festziehen.

Wichtig:
- **Die Batterien sollten nur von Erwachsenen eingesetzt und ausgewechselt werden.**
- Unterschiedliche Batterietypen oder neue und bereits benutzte Batterien sollten nicht zusammen verwendet werden.
- Nur empfohlene Batterien desselben Typs oder einen gleichwertigen Typ wie empfohlen (1.5V) verwenden.
- Batterien den Polaritätsangaben im Batteriefach entsprechend einlegen.
- Verbrauchte Batterien aus dem Spielzeug entfernen.
- Die Versorgungsklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Die Batterien grundsätzlich entfernen, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
- Das Spielzeug vor Wasser und Feuchtigkeit schützen.
- Nicht versuchen nicht wiederaufladbare Batterien aufzuladen.
- Aufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spielzeug entfernen.
- Aufladbare Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufladen.
- Verbrauchte Batterien und elektrische Bauteile müssen an einer genehmigten Sammelstelle entsorgt werden.
- Elektrische Bauteile oder Batterien dürfen nicht zusammen mit Haushaltsabfällen entsorgt werden.

Bitte für späteres Nachschlagen aufbewahren.

FR

Fonctions du jouet alimenté par piles :
Voiture de course radiocommandée avec commandes et fonctions parfaitement adaptées aux tout-petits. Le système de pilotage via un gros bouton de commande unique rend la course facile et amusante.

Avant d'utiliser la voiture de course radiocommandée :
- Installez les piles conformément à l'illustration ci-dessous.
- Mettez la voiture en marche en plaçant le commutateur situé sous la voiture en position on position **ON**.
- Dirigez la radiocommande en direction de la voiture et c'est parti !

N'oubliez pas que :
- Le produit n'est pas résistant à l'eau. Essuyez la voiture avec un chiffon propre pour en éliminer tout corps étranger.

Les cheveux des enfants peuvent facilement se glisser dans les pièces mobiles.
- Il est recommandé d'utiliser le produit en intérieur uniquement.
- La radiocommande a une portée de 15 mètres.
- La voiture se met en veille automatiquement après 5 minutes d'inactivité. Pour la réactiver, il suffit de l'éteindre (commutateur sur **OFF**) puis de la rallumer (commutateur sur **ON**).

Si la voiture de course radiocommandée ne fonctionne pas correctement :
1. Éteignez la voiture, puis remettez-la en marche.
2. Changez de surface de jeu.
3. Vérifiez que rien n'entrave le fonctionnement des roues.
4. Remplacez les piles.

Plage de fréquence : 2400 - 2483.5MHz
Puissance de sortie RF maximale du produit : -5.8 dBm

Lorsque l'enfant appuie sur le bouton du dessus, la voiture avance tout droit.

Lorsque l'enfant appuie sur le bouton du dessous, la voiture fait marche arrière.

Lorsque l'enfant appuie sur le bouton de droite, la voiture effectue un virage serré vers la droite et tourne sur son propre axe.

Lorsque l'enfant appuie sur le bouton de gauche, la voiture effectue un virage serré vers la gauche et tourne sur son propre axe.

Sur pression simultanée des deux boutons, la voiture avance tout en effectuant un léger virage vers la droite.

Sur pression simultanée des deux boutons, la voiture avance tout en effectuant un léger virage vers la gauche.

Sur pression simultanée des deux boutons, la voiture recule tout en effectuant un virage serré vers la droite.

Sur pression simultanée des deux boutons, la voiture recule tout en effectuant un virage serré vers la gauche.

Insertion et remplacement des batteries :
Cette télécommande fonctionne avec 3 piles AA de 1,5 V (non incluses). Utiliser un tournevis pour ouvrir le couvercle du compartiment à piles (voir illustration). Toujours respecter le sens d'insertion des nouvelles piles comme qu'illustré (+/-). Refermer le couvercle et resserrer la vis.

Insertion et remplacement des batteries :
Cette voiture de course fonctionne avec 4 piles AA de 1,5 V (non incluses). Utiliser un tournevis pour ouvrir le couvercle du compartiment à piles (voir illustration). Toujours respecter le sens d'insertion des nouvelles piles comme qu'illustré (+/-). Refermer le couvercle et resserrer la vis.

Important :
- **L'installation et le remplacement des piles doivent uniquement être effectués par des adultes.**
- N'associez pas différents types de piles ou des piles nouvelles avec des piles usagées.
- Utilisez seulement les piles recommandées ou de type équivalent (1,5 V).
- Insérez les piles dans le bon sens de leur polarité.
- Retirez les piles usagées du jouet.
- Les terminaux d'alimentation ne doivent pas être court-circuités.
- Retirez toujours les piles si le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Protégez le jouet des eaux et de l'humidité.
- N'essayez pas de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être chargées.
- Les piles rechargeables doivent uniquement être rechargées avec l'aide d'un adulte.
- Les piles usagées et les composants électriques doivent être éliminés dans un lieu de collecte de déchets adéquat.
- Les composants électriques ou les piles ne doivent pas être éliminés avec des déchets ménagers.

Veuillez conserver cette notice pour pouvoir la consulter ultérieurement.

ES

Funciones de juego accionadas con pilas:
Coche de carreras teledirigido con controles y funciones apropiados y diseñados para bebés. Sistema de dirección de botón único que hace que las carreras sean simples y divertidas.

Antes de usar el coche de carreras teledirigido:
- Introduzca las pilas como indicado en las ilustraciones.
- Encienda el coche colocando el interruptor en posición **ON** en la parte inferior del coche.
- Apunte el control remoto hacia el coche y... ¡a correr!

Tenga en cuenta lo siguiente:
- El producto no es resistente al agua. Use un trapo limpio para eliminar materiales extraños del coche.

El pelo del niño puede quedar atrapado fácilmente en partes móviles.
- El producto solo está recomendado para jugar en interiores.
- El control remoto cuenta con un rango de hasta 15 metros.
- El coche pasa a modo inactivo después de 5 minutos sin actividad. Para activarlo de nuevo, apague el coche (**OFF**) y vuelva a conectarlo (**ON**).

Si el coche de carreras teledirigido no funciona correctamente:
1. Intente apagar el coche y volverlo a encender.
2. Cambie la superficie de juego.
3. Asegúrese de que no haya nada trabado entre las ruedas.
4. Cambie las pilas.

Rango de frecuencia: 2400 - 2483.5MHz
Potencia de salida RF máxima del producto: -5.8 dBm

Cuando el niño pulse el botón superior, el coche de carreras avanzará recto.

Cuando el niño pulse el botón inferior, el coche de carreras retrocederá.

Cuando el niño pulse el botón derecho, el coche realiza un giro cerrado a la derecha y gira sobre su propio eje.

Cuando el niño pulse el botón izquierdo, el coche realiza un giro cerrado a la izquierda y gira sobre su propio eje.

Al pulsar los dos botones simultáneamente, el coche de carreras realiza un suave giro a la derecha mientras avanza.

Al pulsar los dos botones simultáneamente, el coche de carreras realiza un suave giro a la izquierda mientras avanza.

Al pulsar los dos botones simultáneamente, el coche de carreras realiza un giro cerrado a la derecha mientras retrocede.

Al pulsar los dos botones simultáneamente, el coche de carreras realiza un giro cerrado a la izquierda mientras retrocede.

Introducir y cambiar las pilas:
El control remoto se alimenta con 3 pilas AA de 1,5 V (no incluidas). Utilice un destornillador para abrir la tapa del compartimento de las pilas (véase la ilustración). Coloque siempre las pilas con los polos orientados correctamente, tal y como se indica (+/-). Cierre la tapa y apriete el tornillo.

Introducir y cambiar las pilas:
Este coche de carreras se alimenta con 4 pilas AA de 1,5 V (no incluidas). Utilice un destornillador para abrir la tapa del compartimento de las pilas (véase la ilustración). Coloque siempre las pilas con los polos orientados correctamente, tal y como se indica (+/-). Cierre la tapa y apriete el tornillo.

Importante:
- **La instalación y el reemplazo de las pilas será realizado únicamente por adultos.**
- No se mezclarán diferentes tipos de pilas, ni pilas nuevas con usadas.
- Se utilizarán únicamente pilas del mismo tipo o equivalente al recomendado (1,5 V).
- Las pilas se colocarán con la polaridad correcta.
- Las pilas agotadas se retirarán del juguete.
- Los terminales de suministro no se cortocircuitarán.
- Siempre se retirarán las pilas si el juguete no se utiliza durante un período de tiempo.
- Se protegerá el juguete de la exposición al agua y a la humedad.
- No se intentarán recargar las pilas no recargables.
- Las pilas recargables se retirarán del juguete antes de recargarlas.
- Las pilas recargables se cargarán únicamente bajo la supervisión de un adulto.
- Las pilas usadas y los componentes eléctricos se desecharán en un punto de recogida aprobado.
- Los componentes eléctricos o las pilas no se desecharán junto con la basura doméstica.

Por favor, guarde este documento para consultas futuras.

PT

Funcionamento a pilhas:
O Carro de Corrida Telecomandado com comandos e funções concebidos e adequados para crianças pequenas. O sistema de direção grande com um único botão ajuda a tornar as corridas simples e divertidas.

Antes de usar o Carro de Corrida Telecomandado:
- Coloque as pilhas de acordo com a imagem seguinte.
- Desloque o botão para a posição **ON** na parte inferior do carro para ligar o carro.
- Aponte a unidade do comando remoto para o carro e comece a corrida!

Lembre-se de que:
- O produto não é impermeável. Limpe o carro com um pano limpo para eliminar qualquer material estranho.

O cabelo das crianças pode ficar facilmente preso em componentes móveis.
- O produto só é recomendado para brincar em interiores.
- O telecomando tem um alcance de até 15 metros.
- O carro é colocado em modo de repouso após 5 minutos de inatividade. Para reativar, basta desligar (**OFF**) e voltar a ligar o carro (**ON**).

Se o Carro de Corrida Telecomandado não funcionar corretamente:
1. Experimente desligar o carro e voltar a ligá-lo.
2. Mude a superfície de jogo.
3. Assegure-se de que nada está preso às rodas ou dentro delas.
4. Substitua as pilhas.

Gama de frequências: 2400 - 2483.5MHz
Potência de saída RF máxima do produto: -5.8 dBm

Quando a criança carrega no botão de cima, o carro de corrida vai em frente.

Quando a criança carrega no botão de baixo, o carro de corrida faz marcha-atrás.

Quando a criança carrega no botão direito, o carro de corrida faz uma curva apertada à direita e anda em volta do seu próprio eixo.

Quando a criança carrega no botão esquerdo, o carro faz uma curva apertada à esquerda e anda em volta do seu próprio eixo.

Com os dois botões premidos, o carro de corrida faz uma curva mais suave à direita ao ir em frente.

Com os dois botões premidos, o carro de corrida faz uma curva mais suave à esquerda ao ir em frente.

Com os dois botões premidos, o carro de corrida faz uma curva apertada à direita ao fazer marcha-atrás.

Com os dois botões premidos, o carro de corrida faz uma curva apertada à esquerda ao fazer marcha-atrás.

Introduzir e mudar as pilhas:
Este telecomando funciona com 3 pilhas AA de 1,5 V (não incluídas). Usar uma chave de fendas para abrir a tampa do compartimento das pilhas (ver figura). Colocar sempre as novas pilhas conforme indicado (+/-). Fechar a tampa e apertar o parafuso.

Introduzir e mudar as pilhas:
Este carro de corrida funciona com 4 pilhas AA de 1,5 V (não incluídas). Usar uma chave de fendas para abrir a tampa do compartimento das pilhas (ver figura). Colocar sempre as novas pilhas conforme indicado (+/-). Fechar a tampa e apertar o parafuso.

Importante:
- **As pilhas só podem ser colocadas ou substituídas por adultos.**
- Não podem ser misturados vários tipos de pilhas ou pilhas novas e usadas.
- Só podem ser usadas pilhas recomendadas do mesmo tipo ou de um tipo equivalente (1,5 V).
- As pilhas devem ser inseridas com a polaridade certa.
- As pilhas gastas devem ser removidas do brinquedo.
- Os terminais de alimentação não podem ser curto-circuitados.
- Retire sempre as pilhas se o brinquedo não for usado durante algum tempo.
- Proteja o brinquedo de água ou humidade.
- Não tente recarregar pilhas não recarregáveis.
- As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem carregadas.
- As pilhas recarregáveis só podem ser carregadas com a supervisão de adultos.
- As pilhas usadas e os componentes elétricos devem ser descartados num ponto de recolha aprovado.
- Os componentes elétricos ou as pilhas não devem ser descartados juntamente com o lixo doméstico.

Guarde para consulta futura!

IT

Funzioni di gioco a batteria:
Macchina da corsa telecomandata con controlli e funzioni ideati appositamente per i bambini più piccoli. Sistema di guida a un solo pulsante per creare gare facili e divertenti.

Prima di utilizzare la macchina da corsa telecomandata:
- Installare le batterie seguendo l'immagine riportata in basso.
- Accendere la macchina posizionando su **ON** il pulsante di accensione presente sul fondo della macchina.
- Puntare il telecomando verso la macchina e pronti ai via!

Tenere a mente che:
- Il prodotto non è resistente all'acqua. Pulire la macchina con un panno asciutto e pulito per rimuovere polvere o sporco.

Il bambino può rimanere prigioniero nelle parti in movimento.
- Il prodotto è consigliato soltanto per aree giochi all'interno.
- Il telecomando ha una portata di 15 metri.
- La macchina entra in modalità di sospensione dopo 5 minuti di inattività. Per riattivarla, è sufficiente spegnere (**OFF**) e riaccendere la macchina (**ON**).

Se la macchina da corsa telecomandata non funziona correttamente:
1. Provare a spegnere e riaccendere la macchina.
2. Cambiare la superficie di gioco.
3. Assicurarsi che non vi sia nulla incastrato sulle ruote o al loro interno.
4. Sostituire le batterie.

Gamma di frequenza: 2400 - 2483.5MHz
Potenza di uscita RF massima del prodotto: -5.8 dBm

Quando il bambino preme il pulsante superiore, la macchina va dritta avanti.

Quando il bambino preme il pulsante inferiore, la macchina va in retro.

Quando il bambino preme il pulsante di destra, la macchina gira a destra e continua a girare attorno al proprio asse.

Quando il bambino preme il pulsante di sinistra, la macchina gira a sinistra e continua a girare attorno al proprio asse.

Premendo entrambi i pulsanti, la macchina da corsa gira leggermente a destra e continua ad andare in avanti.

Premendo entrambi i pulsanti, la macchina da corsa gira leggermente a sinistra e continua ad andare in avanti.

Premendo entrambi i pulsanti, la macchina da corsa gira a destra in retro.

Premendo entrambi i pulsanti, la macchina da corsa gira a sinistra in retro.

Come inserire e caricare le batterie:
Questo telecomando è alimentato da 3 batterie AA da 1,5 V (non incluse). Utilizzare un cacciavite per aprire lo sportellino dell'alloggiamento delle batterie (vedere l'illustrazione). Installare sempre le batterie come indicato (+/-). Chiudere lo sportellino dell'alloggiamento serrando la vite.

Come inserire e caricare le batterie:
Questa macchina da corsa è alimentata da 4 batterie AA da 1,5 V (non incluse). Utilizzare un cacciavite per aprire lo sportellino dell'alloggiamento delle batterie (vedere l'illustrazione). Installare sempre le batterie come indicato (+/-). Chiudere lo sportellino dell'alloggiamento serrando la vite.

Importante:
- **Il montaggio e la sostituzione delle batterie va effettuato da un adulto.**
- Non mischiare tipi diversi di batterie, o batterie nuove e usate.
- Usare solamente le batterie raccomandate, di tipo uguale o equivalente
- a quello indicato (1,5 V).
- Inserire le batterie secondo la polarità indicata.
- Rimuovere le batterie scariche dal giocattolo.
- Non mettere in corto circuito i terminali.
- Rimuovere sempre le batterie se il giocattolo non viene usato per qualche tempo.
- Proteggere il giocattolo da acqua o umidità.
- Non tentare di ricaricare le batterie se non sono di tipo ricaricabile.
- Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle.
- Le batterie ricaricabili vanno ricaricate sotto la supervisione di un adulto.
- Le batterie e i componenti elettrici usati vanno gettati negli appositi punti di raccolta.
- I componenti elettrici e le batterie non vanno gettati nei normali rifiuti urbani.

Conservare per riferimento futuro.

SK

Funkcie pre hru na batériu: Pretekárske auto na diaľkové ovládanie s veľkou zodpovedajúcimi ovládacími prvkami a funkciami, ktoré sú navrhnuté pre batoľatá. Sa systémom riadenia jedným veľkým tlačidlom sú preteky jednoduchou zábleštnosťou a zábavou zároveň.

Pred používaním pretekárskeho auta na diaľkové ovládanie:
- Nainštalujte batérie podľa obrázka nižšie.
- Zapnite auto stláčením spínacieho tlačidla do polohy **ON** na spodku auta.
- Namierte jednotku diaľkového ovládania smerom k autu a pretekajte!

Pamätajte na to, že:
- Výrobok nie je vodoodolný. Na účely odstránenia cudzích látok utrite auto čistou utierkou.

Vtedy dieťaťa sa ľahko môžu zachytiť v pohyblivých častiach.
- Výrobok sa odporúča iba na hru v interiéri.
- Diaľkové ovládanie má dosah do 15 metrov.
- Auto sa po 5 minútach nečinnosti uvádza do režimu spánku. Ak ho chcete opätovne aktivovať, auto vypnite (**OFF**) a reštartujte (**ON**).

Ak pretekárske auto na diaľkové ovládanie nefunguje správne:
1. Skúste vypnúť auto a potom ho znova zapnite.
2. Zmeňte povrch, na ktorom sa auto používa.
3. Zabezpečte, aby nič nebolo prichytené ku kolesám ani zaseknuté do nich.
4. Vymeňte batérie.

Frekvenčný rozsah: 2400 - 2483.5MHz
Maximálny výstupný výkon RF výrobku: -5.8 dBm

Keď dieťa stlačí vrchné tlačidlo, pretekárske auto jazdí priamo dopredu.

Keď dieťa stlačí spodné tlačidlo, pretekárske auto jazdí dozadu.

Keď dieťa stlačí pravé tlačidlo, pretekárske auto ostro zabočí doprava a jazdí okolo svojej vlastnej osi.

Keď dieťa stlačí ľavé tlačidlo, pretekárske auto ostro zabočí doľava a jazdí okolo svojej vlastnej osi.

Keď sú stlačené obe tlačidlá, pretekárske auto pozvoľnejšie zabočí doprava pri súčasnej jazde dopredu.

Keď sú stlačené obe tlačidlá, pretekárske auto pozvoľnejšie zabočí doľava pri súčasnej jazde dopredu.

Keď sú stlačené obe tlačidlá, pretekárske auto ostro zabočí doprava pri súčasnej jazde dozadu.

Keď sú stlačené obe tlačidlá, pretekárske auto ostro zabočí doľava pri súčasnej jazde dozadu.

Vloženie a výmena batérií:
Toto diaľkové ovládanie je napájané 3 x AA 1,5 V batériou (nie sú priložené). Použite skrutkovač na otvorenie batériovej priehradky (pozri ilustráciu). Novú batériu vždy vložte tak, ako je znázornené (+/-). Zatvorte kryt a pritiahnite skrutku.

Vloženie a výmena batérií:
Toto pretekárske auto je napájané 4 x AA 1,5 V batériou (nie sú priložené). Použite skrutkovač na otvorenie batériovej priehradky (pozri ilustráciu). Novú batériu vždy vložte tak, ako je znázornené (+/-). Zatvorte kryt a pritiahnite skrutku.

Dôležité:
- **Batériu by mali inštalovať a vymieňať iba dospelé osoby.**
- Rôzne typy batérií alebo nové a použité batérie sa nesmú používať spolu.
- Smú sa používať iba odporúčané batérie rovnakého alebo ekvivalentného typu, tak ako je odporúčané (1,5 V).
- Batérie treba vložiť so správnou polaritou.
- Vybité batérie treba z hračky vybrať.
- Napájacie terminály sa nesmú skratovať.
- Ak sa hračka po dlhšiu dobu nemá používať, batérie vždy vyberte.
- Chráňte hračku pred vodou alebo vlhkosťou.
- Nepokúšajte sa nabíjať nenabíjateľné batérie.
- Nabíjateľné batérie sa musia nabíjať iba pod dohľadom dospelej osoby.
- Použité batérie a elektrické komponenty sa musia zlikvidovať na schválenom zbernom mieste.
- Elektrické komponenty alebo batérie sa nesmú vyhadzovať v domovom odpade.

Prosím, odložte si na účely použitia v budúcnosti!

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

BRIO AB, Box 305, SE-201 23 Malmö, Sweden. Tel: +46 40 619 40 00.
© 2019 BRIO AB/0388-896 D
BRIO AB, Box 305, SE-201 23 Malmö, Sweden. Tel: +46 40 619 40 00.
© 2019 BRIO AB/0388-896 D