



## ROBO DACKEL JR.

An Interactive Robotic Puppy

**Silverlit**® Silverlit SAS, 80 rue Barthelemy Danjou, 92100 Boulogne-Billancourt / France.  
©2019 Silverlit. All rights reserved.

### FRANÇAIS

#### 1. Contenu de l'emballage (voir image A)

- Robo Dackel Jr. x 1 - Télécommande x 1 - Mode d'emploi x 1

#### 2. Installation des piles (voir image B)

##### Robo Dackel Jr.

Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est en position "OFF".

- Ouvrez le compartiment à piles : desserrez la vis en la tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre avec un tournevis cruciforme. (voir image B)

- Insérez 3 piles AAA dans le compartiment à piles en respectant la polarité.

- Refermez le compartiment à piles : serrez la vis en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre avec un tournevis cruciforme.

##### Télécommande

- Ouvrez le compartiment à piles : desserrez la vis en la tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre avec un tournevis cruciforme. (voir image C)

- Insérez 1 pile AAA / dans le compartiment à piles en respectant la polarité.

- Refermez-le : serrez la vis en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre avec un tournevis cruciforme.

#### 3. Utilisation du Robo Dackel Jr. (voir image D)

1. Capteur tactile

2. Corps extensible

3. Capteur de mouvement

4. Bouton ON/OFF

5. Bouton « Ycoo » sur la télécommande : fonction Suis-moi (appuie et maintiens le bouton enfoncé pendant 5 secondes pour l'éteindre)

#### 4. Comment jouer

Mets le Robo Dackel Jr. et le SmartBall en marche (appuie sur le bouton YCOO du SmartBall)

- Robo Dackel Jr. peut s'étirer jusqu'à 26 cm de long (voir image E)

- Tape rapidement 3 fois sur sa tête et il gémera en prenant un air coupable des gémissements (voir image F).

- Appuie sur le capteur tactile (1) et maintiens-le enfoncé pendant plus de 2 secondes.

Les yeux LED clignotent. Robo Dackel Jr. suivra alors ta main (ou tout objet se trouvant à portée de lui) sans SmartBall ! C'est incroyable, il se conduit comme un vrai chiot ! (voir image G)

- Appuie sur le bouton YCOO pendant 5 secondes.

- Appuie sur le bouton YCOO pendant 5 secondes.

- Appuie sur le bouton YCOO pendant 5 secondes.

##### Fonction « Suis-moi » (voir image H)

Robo Dackel Jr. peut aller récupérer le SmartBall ! Appuie une fois sur le bouton Suis-moi (5) de la SmartBall et le voyant ROUGE de la SmartBall s'allumera. Tu peux faire rouler la SmartBall sur le sol et il courra après !

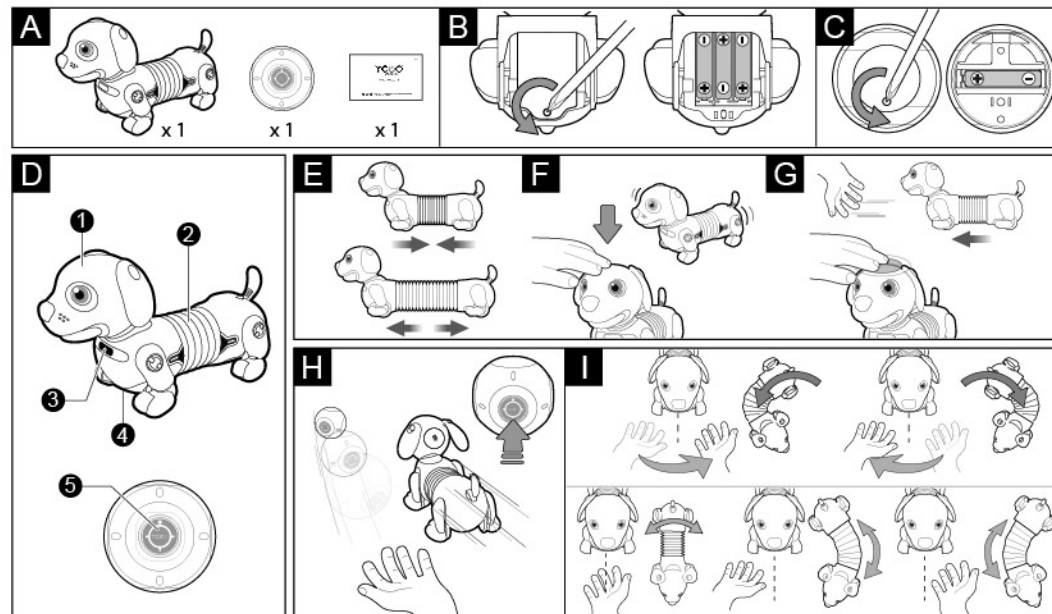
**CONSEIL : Vous pouvez garder la SmartBall dans votre main, le Robo Dackel Jr. vous suivra !**

##### Contrôle gestuel (voir image I)

- Passe ta main devant Robo Dackel Jr. vers la gauche ou vers la droite pour le faire tourner.

- Place ta main près de sa poitrine et maintiens-la une seconde. Robo Dackel Jr. balancera son corps.

- Tiens ta main près de son flanc gauche ou droit et Robo Dackel Jr. tournera dans la direction correspondante.



### FRANÇAIS

A partir de 5 ans



#### Consignes de sécurité :

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

Attention : Toute altération ou modification de l'appareil, non explicitement autorisée par l'entité responsable de la conformité, entraîne la déchéance de la garantie et l'exclusion de toute responsabilité du fabricant.

#### Attention :

- Les piles non-rechargeables ne doivent pas être rechargées.

- Retirez les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.

- Les piles rechargeables doivent être rechargées par un adulte uniquement.

- Ne pas mélanger les piles de types différents ou des piles neuves avec des piles usées.

- Utilisez uniquement des piles du même type que celui recommandé ou d'un type équivalent.

- Insérez les piles en respectant la polarité.

- Retirez du jouet les piles usées.

- Ne pas mettre en court-circuit les bornes d'alimentation.

- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usées.

- Ne pas mélanger des piles alcalines avec des piles standard (carbone-zinc) ou rechargeables.

#### Remarques :

- L'aide d'un adulte est recommandé lors de l'installation ou du remplacement de piles.

- Conservez ces instructions pour toute consultation ultérieure.

- Faites fonctionner le produit en vous conformant strictement au manuel d'instructions.

- Dans un environnement propice aux décharges électrostatiques, l'article peut fonctionner anormalement et nécessiter une réinitialisation.

- Dans un environnement propice aux décharges électrostatiques, l'article peut fonctionner anormalement et nécessiter une réinitialisation.

#### Soin et Entretien :

- Retirez toujours les piles du jouet lorsqu'il reste longtemps hors service.

- Essuyez le jouet délicatement avec un chiffon propre humide.

- Gardez le jouet à l'écart de toute source directe de chaleur.

- Ne pas immerger le jouet dans l'eau au risque d'endommager les composants électroniques.

#### Piles nécessaires pour le (Télécommandes) :

Alimentation : ---  
Alimentation électrique : DC 1,5 V / 0,9W  
Piles : 1 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4  
(non incluse)

#### Piles nécessaires pour le (Robo Dackel Jr.) :

Alimentation : ---  
Alimentation électrique : DC 4,5 V / 2,25W  
Piles : 3 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4  
(non incluses)

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

#### ASSERTIONS FCC

L'appareil est en conformité avec les directives prévues par § 15 de la FCC. Le fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :

1) L'appareil ne peut pas entraîner des interférences NUISIBLES.

2) L'appareil doit accepter toute interférence captée même les interférences qui peuvent causer une opération involontaire.

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

- Réorienter ou au besoin déplacer l'antenne réceptrice.

- Agrandir la distance entre l'appareil et le récepteur.

- Raccordez l'appareil et le récepteur à un circuit séparé.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.

