

**PM INVESTMENT
GROUP**

PL | INSTRUKCJA OBSŁUGI
EN | OPERATIONAL MANUAL
DE | GEBRAUCHSANLEITUNG
FR | MODE D'EMPLOI
RU | ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ
CZ | NÁVOD K OBSLUZE
SK | NÁVOD K OBSLUZE
RO | INSTRUȚIUNI DE FOLOSIRE
HU | HASZNÁLATI UTASÍTÁS



CE

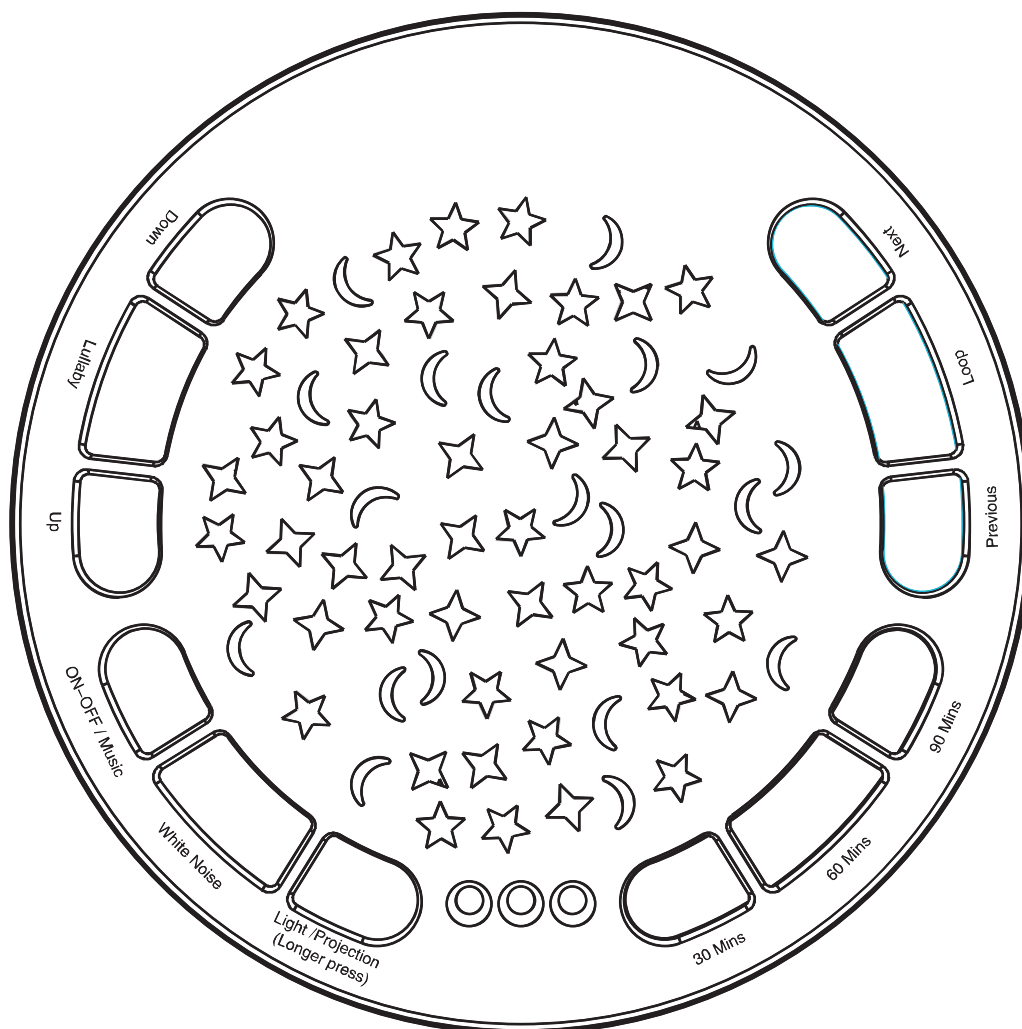
**UK
CA**

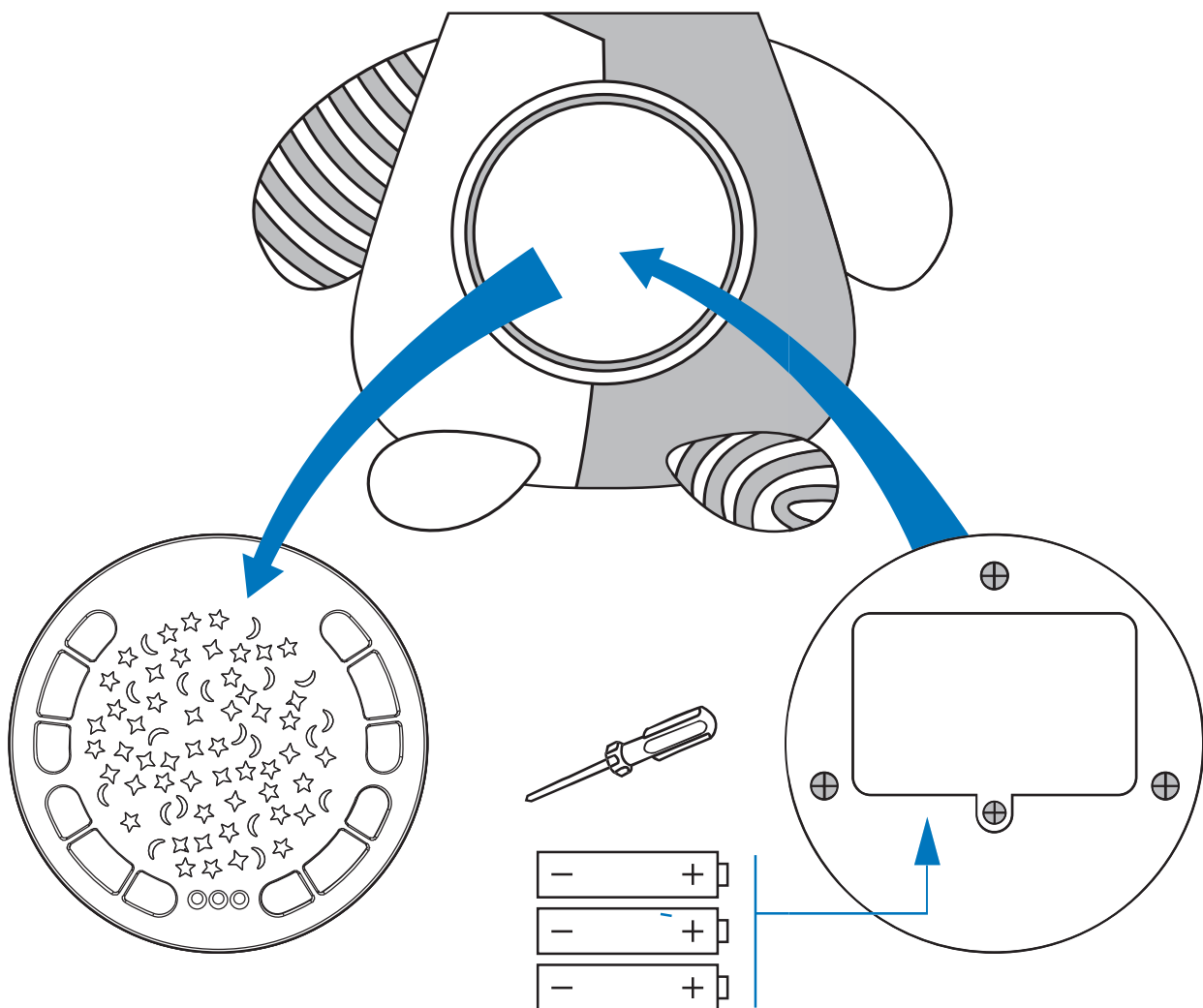


PLUSH TOY WITH PROJECTOR • ZABAWKA PLUSZOWA Z PROJEKTOREM • PLÜSCHSPIELZEUG MIT
PROJEKTOR • PELUCHE AVEC PROJECTEUR • PLYŠOVÁ HRAČKA S PROJEKTOREM • PLYŠOVÁ HRAČKA
S PROJEKTOROM • PLÜSS JÁTEK KIVETÍTŐVEL • JUCĂRIE DE PLUȘ CU PROIECTOR • ПЛЮШЕВАЯ
ИГРУШКА С ПРОЕКТОРОМ

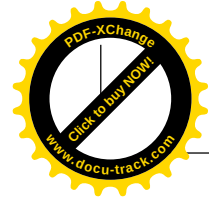
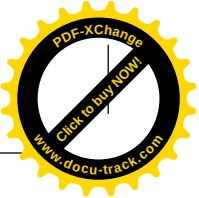


FUNCTIONS OF THE TOY • FUNKCJE ZABAWKI • SPIELZEUGFUNKTIONEN • FONCTIONS DU JOUET • FUNKCE
HRAČKY • FUNKCIE HRAČKY • A JÁTEK FUNKCIÓI • FUNCȚIILE JUCĂRIEI • ФУНКЦИИ ИГРУШКИ





---	PL / Symbol napięcia stałego (DC). EN / Direct current (DC) symbol. DE / Gleichspannungssymbol (DC). FR / Symbole de tension constante (DC). CZ / Označení stejnosměrného proudu (DC). SK / Označenie jednosmerného prúdu (DC). RU / Символ напряжения постоянного тока (DC). HU / Egyenáram jele (DC). RO / Simbol tensiune (DC).
+	PL / Symbol biegunu dodatniego (plus). EN / Positive polarity symbol (plus). DE / Pluspolsymbol (Plus). FR / Symbole du pôle positif (plus). CZ / Označení kladného pólu (plus). SK / Označenie kladného pólu (plus). RU / Символ положительного полюса (плюс). HU / Pozitív sarak jele (plusz). RO / Simbol pol pozitiv (plus).
-	PL / Symbol biegunu ujemnego (minus). EN / Negative polarity symbol (minus). DE / Minuspolsymbol (Minus). FR / Symbole du pôle négatif (minus). CZ / Označení záporného pólu (minus). SK / Označenie záporného pólu (minus). RU / Символ отрицательного полюса (минус). HU / Negatív sarak jele (mínusz). RO / Simbol pol negativ (minus).



PL

WAŻNE! PRZECZYTAJ UWAŻNIE I ZACHOWAJ NA PRZYSZŁOŚĆ JAKO ODNIESIENIE!

Rysunki są poglądowe. Produkt może różnić się od przedstawionego na rysunkach.
Zabawka przeznaczona jest dla dzieci w każdym wieku.

OSTRZEŻENIA!

- 1) Przed pierwszym użyciem, usunąć wszystkie elementy opakowania, torebki, separator baterii, a także paski łączące i ewentualne naklejki ochronne (np. na lusterku). Torebki i elementy opakowania należy trzymać z dala od dzieci.
- 2) Przed każdym użyciem - sprawdzić stan zabawki. W przypadku stwierdzenia uszkodzeń - zaprzestać użytkowania, zabawkę wyrzucić i wymienić na nową.
- 3) Nie używać zabawki w inny sposób niż przedstawiony w instrukcji.
- 4) Zabawka może być wykorzystywana przy usypianiu dziecka, po uśnięciu – zaleca się usunięcie zabawki z łóżeczka dziecka.

FUNKCJE ZABAWKI

Działanie przycisków:

ON-OFF / MUSIC	po naciśnięciu przycisku moduł zostanie uruchomiony. Zacznie grać losowo 10 melodii i projektor zacznie świecić. Po skończeniu cyklu – zabawka się wyłączy.
UP	pogłaśnianie zabawki – dostępne jest 5 poziomów głośności. Każde naciśnięcie zwiększa poziom o jeden. Domyślnie – zabawka jest ustawiona na poziomie głośności 3.
DOWN	ściszenie zabawki – dostępne jest 5 poziomów głośności. Każde naciśnięcie zmniejsza poziom o jeden. Domyślnie – zabawka jest ustawiona na poziomie głośności 3.
LULLABY	kołysanki – przycisk powoduje uruchomienie jednej z 10 kołysanek. Ponowne naciśnięcie – zatrzymuje utwór. Kolejne naciśnięcie powoduje jego kontynuację. Dźwięki natury będą losowo odtwarzane w tle.
WHITE NOISE	biały szum – przycisk powoduje uruchomienie jednego z 5 rodzajów białego szumu. Ponowne naciśnięcie – zatrzymuje dźwięki. Kolejne naciśnięcie powoduje kontynuację.
LIGHT/PROJECTION	przycisk projektora – długie naciśnięcie włącza projektor. Kolejne długie naciśnięcie – wyłącza projektor. Krótkie naciśnięcie (przy włączonym projektorze) zmienia tryb świecenia.
NEXT	następna utwór/dźwięk – naciśnij, aby zmienić melodię lub dźwięk na kolejny.
LOOP	pętla utworów/dźwięków – naciśnij, aby melodia lub dźwięk się powtarzał.
PREVIOUS	poprzedni utwór/dźwięk – naciśnij, aby zmienić melodię lub dźwięk na poprzedni.
30, 60, 90 Mins	timer - naciśnij odpowiedni przycisk – aby zabawka działała przez określony czas (30, 60 lub 90 minut), a następnie się wyłączyła. W przypadku nieustawienia timera – zabawka przejdzie w tryb uśpienia po 3 minutach. W przypadku nieustawienia timera, światła ani dźwięków – zabawka przejdzie w tryb uśpienia po 3 minutach.

CZYSZCZENIE I KONSERWACJA

Zabawkę utrzymywać w czystości poprzez przecieranie suchą ściereczką lub szczotką o miękkim włosiu. Po wyjęciu modułu projektora – część materiałową zabawki można prać ręcznie korzystając z delikatnego mydła dla dzieci. Dokładnie wypłukać, a następnie wysuszyć na świeżym powietrzu. Nie korzystać z suszarek! Nie zamaczać projektora w wodzie – grozi to uszkodzeniem zabawki! Jeśli dziecko nie korzysta z zabawki przez dłuższy czas lub planujesz ją przechowywać przez dłuższy czas nieużywaną – zaleca się wyjęcie baterii z zabawki. Zabawkę przechowywać w suchych, dobrze wentylowanych pomieszczeniach. Unikać kurzu, brudu i wilgoci.

MATERIAŁY ZABAWKI

Materiał – 100% poliester
Wypełnienie – 100% poliester

WARUNKI BEZPIECZNEGO KORZYSTANIA Z BATERII

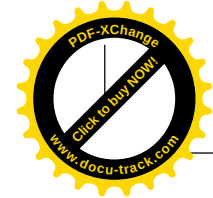
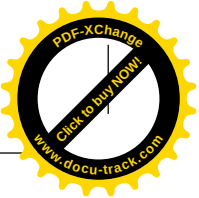
Ostrzeżenie! Natychmiast pozbać się baterii po wymianie. Zawsze trzymaj nowe i zużyte baterie poza zasięgiem dzieci.

Wymiany baterii może dokonywać tylko osoba dorosła.

Wymiana baterii:

1. Wyjmij moduł projektora z zabawki.
2. Odkręć śrubę zabezpieczającą komorę baterijną, a następnie otwórz komorę. Wyjmij stare baterie i zastąp je nowymi (3 baterie typu AAA - LR03) - zwróć uwagę na poprawną polaryzację baterii (+/-). Zakryj ponownie komorę baterijną i przykręć śrubę.

Baterie nie przewidziane do ładowania nie mogą być ładowane. Baterie przewidziane do ładowania należy przed ładowaniem wyjąć z zabawki. Baterie przewidziane do ładowania mogą być ładowane jedynie pod nadzorem dorosłych. Nie należy mieszać ze sobą różnych typów baterii lub nowych i używanych.



baterii. Należy stosować tylko 3szt baterii typu AAA (LR03). Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości (+/-). Wyczerpane baterie należy niezwłocznie wyjąć z zabawki. Nie wolno zwierzać zacisków zasilania.



Symbol przekreślonego kosza na śmieci oznacza że modułu projektora zabawki oraz baterii nie wolno wyrzucać wraz z odpadami domowymi. Aby zapobiec potencjalnemu zagrożeniu dla środowiska lub zdrowia ludzkiego, przekaz zużyte baterie, zużyty moduł projektora do wyznaczonego punktu zbiórki w celu recyklingu odpadów powstałych ze sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Możesz pomóc chronić środowisko przyczyniając się do ponownego użycia i odzysku, w tym recyklingu, zużytego sprzętu. W celu uzyskania bardziej szczegółowych informacji dotyczących recyklingu niniejszego produktu i baterii, należy skontaktować się z przedstawicielem władz lokalnych, dostawcą usług utylizacji odpadów lub sklepem, gdzie nabyto produkt.

EN

IMPORTANT! READ CAREFULLY. PLEASE KEEP FOR FUTURE REFERENCE!

The pictures are only for reference. The product may differ from the pictures.
This toy is intended for children of all ages.

WARNINGS!

- 1) Before the first use, remove all packaging components, bags, battery separator, as well as the connecting straps and any protective stickers (e.g. on the mirror). Keep bags and packaging components away from children.
- 2) Check the condition of the toy before each use. In case of damage, discontinue use, discard the toy and replace with a new one.
- 3) Use the toy according to the instructions only.
- 4) The toy can be used when putting the baby to sleep, yet when the baby has fallen asleep, the toy should be removed from the crib.

FUNCTIONS OF THE TOY

Button function:

ON-OFF / MUSIC

when the button is pressed the module will be activated. It will start playing 10 random melodies and the projector will light up. When the cycle is over, the toy will switch off.

UP

turning the toy up - there are 5 volume levels available. Each press increases the level by one. By default, the toy is set at volume level 3.

DOWN

turning the toy down - there are 5 volume levels available. Each press decreases the level by one. By default, the toy is set at volume level 3.

LULLABY

the button starts one of the 10 lullabies. Pressing again stops the song. Pressing again will continue it. Nature sounds will be randomly played in the background.

WHITE NOISE

the button triggers one of 5 types of white noise. Pressing again stops the sounds. Pressing again will continue them.

LIGHT/PROJECTION

projector button - long press turns the projector on. Another long press turns the projector off. A short press (with the projector on) changes the light mode.

NEXT

next song/sound - press to change to the next melody or sound.

LOOP

song/sound loop - press to make the melody or sound repeat.

PREVIOUS

previous track/sound - press to change the melody or sound to the previous one.

30, 60, 90 Mins

timer - press the appropriate button - the toy will work for a specified time (30, 60 or 90 minutes) and then it will switch off. If the timer is not set, the toy will go into the sleep mode after 3 minutes. If no timer, lights or sounds are set, the toy will go into the sleep mode after 3 minutes.

CLEANING AND MAINTENANCE

Keep the toy clean by wiping it with a dry cloth or soft bristle brush. After removing the projector module, wash the material part of the toy by hand, using a mild baby soap. Rinse thoroughly and then dry in the open air. Do not use a hair dryer! Do not soak the projector in water - it may cause damage to the toy! If a child does not use the toy for a long time or you plan to store it unused for a long time, remove the batteries from the toy. Store the toy in dry, well-ventilated areas. Avoid dust, dirt and moisture.

TOY MATERIALS

Material - 100% polyester

Filling fabric - 100% polyester

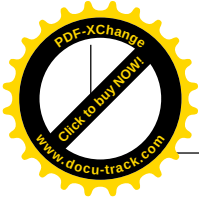
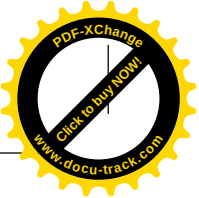
SAFE BATTERY USE - BATTERIES REPLACEMENT

Warning! Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children.

Batteries can be replaced by an adult only!

Replacing batteries:

1. Take out the projector from the toy.



2. Unscrew the cover, open battery compartment. Remove old batteries and replace them with new batteries (3x AAA - LR03 batteries) - pay attention to the correct battery polarity (+/-). Close battery compartment with cover and tighten the screw.

Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries should be removed from the toy before charging. Rechargeable batteries should be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Only 3 x AAA (LR03) batteries can be used in the toy. Batteries are to be inserted with the correct polarity (+ / -). Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short-circuited.



The symbol of the crossed out bin means that toy projector part and batteries must not be disposed with household waste. To prevent potential harm to the environment or human health, hand over used batteries and used projector part of the toy to a designated collection point for the recycling of electrical and electronic equipment waste. You can help protect the environment by contributing to the reuse and recovery, including recycling of used electronic equipment. To receive detailed information regarding recycling of this product and batteries, please contact your local government representative, supplier disposal service provider or the shop where you purchased the product.

DE **WICHTIG! BITTE SORGFÄLTIG LESEN UND FÜR SPÄTERES NACHLESEN UNBEDINGT AUFBEWAHREN!**

Übersichtszeichnungen. Das Produkt kann von den Zeichnungen abweichen.
Das Spielzeug ist für Kinder jeden Alters geeignet.

ACHTUNG!

- 1) Vor der ersten Verwendung entfernen Sie alle Verpackungsteile, Beutel, Batterieseparator sowie Verbindungsstreifen und etwaige Schutzklebestreifen (z.B. auf dem Spiegel). Bewahren Sie die Beutel und Verpackungsteile außerhalb der Reichweite von Kindern auf.
- 2) Vor jeder Verwendung überprüfen Sie den Zustand des Spielzeugs. Wenn Sie Beschädigungen feststellen, stellen Sie die Nutzung ein, entsorgen Sie das Spielzeug und ersetzen Sie es durch ein neues.
- 3) Verwenden Sie das Spielzeug nicht anders als in der Anleitung beschrieben.
- 4) Das Spielzeug kann beim Einschlafen des Kindes verwendet werden. Nach dem Einschlafen wird empfohlen, das Spielzeug aus dem Kinderbett zu entfernen.

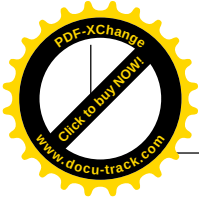
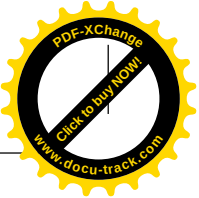
SPIELZEUGFUNKTIONEN

Funktionen der Tasten:

ON-OFF / MUSIC	nach dem Drücken der Taste wird das Modul aktiviert. Es werden 10 Melodien nach dem Zufallsprinzip abgespielt und der Projektor leuchtet auf. Nachdem der Zyklus beendet ist, schaltet sich das Spielzeug aus.
UP	Lautstärke des Spielzeugs erhöhen – es stehen 5 Lautstärkestufen zur Verfügung. Mit jedem Tastendruck wird die Stufe um eins erhöht. Standardmäßig ist das Spielzeug auf Lautstärke 3 eingestellt.
DOWN	Lautstärke des Spielzeugs verringern – es stehen 5 Lautstärkestufen zur Verfügung. Mit jedem Tastendruck wird die Stufe um eins verringert. Standardmäßig ist das Spielzeug auf Lautstärke 3 eingestellt.
LULLABY	Schlaflieder – mit der Taste wird eines der 10 Schlaflieder abgespielt. Erneutes Drücken – stoppt das Lied. Durch weiteres Drücken wird es fortgesetzt. Die Naturgeräusche werden nach dem Zufallsprinzip im Hintergrund abgespielt.
WHITE NOISE	Weißes Rauschen – die Taste aktiviert eine der 5 Arten von weißem Rauschen. Erneutes Drücken – stoppt die Töne. Durch weiteres Drücken wird das Rauschen fortgesetzt.
LIGHT/PROJECTION	Projektortaste – langes Drücken schaltet den Projektor ein. Erneutes langes Drücken – schaltet den Projektor aus. Kurzes Drücken (bei eingeschaltetem Projektor) ändert den Lichtmodus.
NEXT	nächstes Lied/nächster Ton – drücken Sie, um zur nächsten Melodie oder zum nächsten Ton zu wechseln.
LOOP	Titel-/Tonschleife – drücken Sie, um eine Melodie oder einen Ton zu wiederholen.
PREVIOUS	vorheriges Lied/vorheriger Ton – drücken Sie, um die Melodie oder den Ton zum vorherigen zu ändern.
30, 60, 90 Mins	Timer – drücken Sie die entsprechende Taste – das Spielzeug läuft für eine bestimmte Zeit (30, 60 oder 90 Minuten) und schaltet sich dann aus. Wenn der Timer nicht eingestellt wird, wechselt das Spielzeug nach 3 Minuten in den Schlafmodus. Wenn der Timer, die Lichter oder Töne nicht eingestellt werden, wechselt das Spielzeug nach 3 Minuten in den Schlafmodus.

REINIGUNG UND WARTUNG

Halten Sie das Spielzeug sauber, indem Sie es mit einem trockenen Tuch oder einer weichen Bürste abwischen. Nach dem Entfernen des Projektormoduls kann der Werkstoffteil des Spielzeugs von Hand mit einer milden Kinderseife gewaschen werden. Spülen Sie es gründlich aus und trocknen Sie es anschließend an der Luft. Keine Trockner verwenden! Tauchen Sie den Projektor nicht in Wasser – es kann das Spielzeug beschädigen! Wenn das Kind das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt oder Sie vorhaben, es längere Zeit unbenutzt zu lagern, wird empfohlen, die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Bewahren Sie das Spielzeug in trockenen, gut belüfteten Räumen auf. Vermeiden Sie Staub, Schmutz und Feuchtigkeit.



SPIELZEUG-WERKSTOFFE

Werkstoff – 100 % Polyester

Füllung – 100 % Polyester

VORAUSSETZUNGEN ZUR SICHEREN VERWENDUNG DER BATTERIE

Achtung! Entsorgen Sie die Batterien sofort nach dem Austausch. Bewahren Sie neue und gebrauchte Batterien immer außerhalb der Reichweite von Kindern auf. Die Batterien können nur von einem Erwachsenen gewechselt werden.

Batteriewechsel:

1. Nehmen Sie das Projektormodul vom Spielzeug heraus.
2. Lösen Sie die Befestigungsschraube des Batteriefachs und öffnen Sie dann das Fach. Entfernen Sie die alten Batterien und ersetzen Sie diese durch neue (3 AAA - LR03 Batterien) - achten Sie auf die richtige Polarität der Batterien (+/-). Decken Sie das Batteriefach wieder ab und ziehen Sie die Schraube fest.

Batterien, die nicht zum Wiederaufladen bestimmt sind, können nicht aufgeladen werden. Batterien, die zum Wiederaufladen bestimmt sind, sollten vor dem Aufladen aus dem Spielzeug entfernt werden. Batterien, die zum Wiederaufladen bestimmt sind, dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden. Mischen Sie nicht verschiedene Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien. Es dürfen nur 3 Batterien des Typs AAA (LR03) verwendet werden. Die Batterien müssen mit der richtigen Polarität (+/-) eingelegt werden. Entladene Batterien müssen sofort aus dem Spielzeug entfernt werden. Schließen Sie die Versorgungsklemmen nicht kurz.



Das Symbol des durchgestrichenen Mülleimers besagt, dass das Projektormodul des Spielzeugs und die Batterie nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden dürfen. Um mögliche Schäden für die Umwelt oder die menschliche Gesundheit zu vermeiden, übergeben Sie gebrauchte Batterien und gebrauchtes Projektormodul an eine dafür vorgesehene Sammelstelle für das Recycling von Abfällen aus elektrischen und elektronischen Geräten. Sie können helfen, die Umwelt zu schützen, indem Sie zur Wiederverwendung und Rückgewinnung gebrauchter Geräte einschließlich Recycling beitragen. Für weitere Informationen zum Recycling von diesem Produkt und den Batterien wenden Sie sich bitte an Ihre lokale Behörde, Abfallentsorger oder Geschäft, in dem Sie das Produkt gekauft haben.

FR **IMPORTANT! À LIRE ATTENTIVEMENT ET À CONSERVER POUR RÉFÉRENCE ULTÉRIEURE!**

Les dessins servent d'illustration. Le produit peut différer de celui montré sur les dessins.
Le jouet est destiné aux enfants de tous âges.

ATTENTION!

- 1) Avant la première utilisation, retirez tous les éléments de l'emballage, les sacs, le séparateur de piles, ainsi que les bandes de connexion et les éventuels autocollants de protection (par exemple sur le miroir). Tenez les sacs et les éléments de l'emballage hors de portée des enfants.
- 2) Vérifier l'état du jouet avant chaque utilisation. En cas de dommage – arrêtez d'utiliser le jouet, jetez-le et remplacez-le par un nouveau.
- 3) Ne pas utiliser le jouet d'une autre manière que celle indiquée dans les instructions.
- 4) Le jouet peut être utilisé pour endormir l'enfant, mais une fois que le bébé est endormi, il est recommandé de retirer le jouet du lit de l'enfant.

FONCTIONS DU JOUET

Fonctionnement des boutons:

ON-OFF / MUSIC

lorsque le bouton est pressé, le module est activé. Il commence à jouer 10 mélodies de manière aléatoire et le projecteur s'allume. Lorsque le cycle est terminé, le jouet s'éteint.

UP

pour augmenter le volume du jouet - 5 niveaux de volume sont disponibles. Chaque pression augmente le niveau d'une unité. Par défaut - le jouet est réglé sur le niveau de volume 3.

DOWN

pour baisser le volume du jouet - 5 niveaux de volume sont disponibles. Chaque pression diminue le niveau d'une unité. Par défaut - le jouet est réglé sur le niveau de volume 3.

LULLABY

berceuses - le bouton active l'une des 10 berceuses. Une nouvelle pression arrête la chanson. Une nouvelle pression permet de la reprendre. Les sons de la nature seront audibles de manière aléatoire en arrière-plan.

WHITE NOISE

bruit blanc - le bouton lance l'un des 5 types de bruit blanc. Une nouvelle pression arrête les sons. Une nouvelle pression permet de les reprendre.

LIGHT/PROJECTION

bouton du projecteur - une pression longue permet d'allumer le projecteur. Une autre pression longue permet d'éteindre le projecteur. Une brève pression (lorsque le projecteur est allumé) permet de changer le mode d'éclairage.

NEXT

chanson/son suivant(e) - appuyez sur cette touche pour passer à la mélodie ou au son suivant(e).

LOOP

chansons/sons en boucle - appuyez sur cette touche pour répéter la mélodie ou le son.

PREVIOUS

chanson/son précédent(e) - appuyez sur cette touche pour passer à la mélodie ou au son précédent(e).

30, 60, 90 Mins

minuterie – appuyer sur le bouton approprié – pour que le jouet fonctionne pendant une durée déterminée (30, 60 ou 90 minutes) et s'éteigne ensuite. Si la minuterie n'est pas réglée, le jouet passe en mode veille au bout de 3 minutes. Si aucune minuterie, lumière ou son n'est pas réglé, le jouet passe en mode veille au bout de 3 minutes.

NETTOYAGE ET ENTRETIEN

Gardez le jouet propre en l'essuyant avec un chiffon sec ou une brosse à poils doux. Après avoir retiré le module du projecteur – la partie en tissu du jouet peut être lavée à la main avec un savon délicat pour enfants. Rincer abondamment et sécher à l'air libre. Ne pas utiliser de sèche-cheveux ! Ne pas tremper le projecteur dans l'eau – cela pourrait endommager le jouet ! Si votre enfant n'utilise pas le jouet pendant une longue période ou si vous prévoyez de le ranger sans l'utiliser pendant une longue période, il est recommandé de retirer des piles du jouet. Stocker le jouet dans un endroit sec et bien ventilé. Éviter la poussière, la saleté et l'humidité.

MATÉRIAUX DU JOUET

Matière – 100% polyester
Rembourrage – 100 % polyester

CONDITIONS D'UNE UTILISATION EN TOUTE SÛRETÉ DES PILES

Attention! Débarrassez-vous des piles immédiatement après le remplacement. Conservez toujours les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Seuls les adultes peuvent remplacer les piles.

Remplacement des piles:

1. Retirez le module du projecteur du jouet.
2. Desserrez la vis de protection du compartiment des piles, puis ouvrez le compartiment. Enlevez les anciennes piles et remplacez-les par de nouvelles piles (3 piles de type AAA - LR03) - assurez-vous de la polarité correcte des piles (+/-). Couvrez à nouveau le compartiment des piles et serrez la vis.

Les piles qui ne sont pas rechargeables ne peuvent pas être rechargées. Les piles qui sont rechargeables doivent être retirées du jouet avant la charge. Les piles qui sont rechargeables peuvent être chargées uniquement sous surveillance d'un adulte. Ne mélangez pas différents types de piles ou des piles neuves et usagées. Utilisez uniquement 3 pièces de piles de type AAA (LR03). Introduisez les piles en respectant la polarité (+/-). Les piles déchargées doivent être immédiatement retirées du jouet. Ne serrez pas les bornes d'alimentation.



Le symbole de la poubelle barrée signifie que le module du projecteur du jouet et les piles ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères. Afin de prévenir tout risque potentiel pour l'environnement ou la santé humaine, veuillez remettre vos piles usagées, le module du projecteur usagé et votre jouet usagé à un point de collecte désigné pour le recyclage des déchets d'équipements électriques et électroniques. Vous pouvez aider à protéger l'environnement en contribuant à la réutilisation et à la récupération, y compris le recyclage, des équipements usagés. Pour obtenir des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit et des piles, veuillez contacter votre représentant local, votre prestataire de services d'élimination des déchets ou le magasin où vous avez acheté le produit.



DŮLEŽITÉ! POKYNY SI POZORNĚ PŘEČTĚTE A USCHOVEJTE PRO POZDĚJŠÍ NAHLÉDNUTÍ!

Nákresy jsou pouze informativní. Produkt se může lišit od uvedeného na obrázcích.
Hračka je určena pro děti v každém věku.

UPOZORNĚNÍ!

- 1) Před první použitím, odstraňte veškeré prvky balení, sáček, separátor bateriových článků, a také spojovací pásky nebo ochranné nálepky (např. na zrcátku). Sáčky a ostatní prvky balení se musí uschovávat mimo dosah dětí.
- 2) Před každým použitím - ověřte stav hračky. V případě zjištění mechanického poškození ukončete používání a vyměňte hračku za novou nebo likvidujte.
- 3) Nepoužívejte hračku jiným způsobem než je uvedený v návodu.
- 4) Hračka se může použít při uspávání dítěte, po usnutí – doporučujeme odstranění hračky s postýlky dítěte.

FUNKCE HRAČKY

Fungování tlačítek:

ON-OFF / MUSIC UP

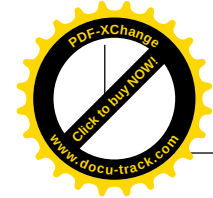
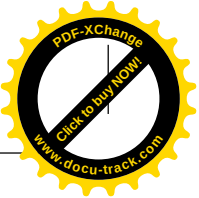
stisknutím tlačítka se modul spustí. Zahraje 10 náhodně zvolených melodií a projektor se rozsvítí. Po ukončení cyklu se hračka vypne. zvyšování hlasitosti hračky – dostupných je 5 úrovní hlasitosti. Každé stisknutí zvyšuje úroveň o jeden bod. Výchozí nastavení – hračka má přednastavenou úroveň hlasitosti 3.

DOWN

snížování hlasitosti hračky – dostupných je 5 úrovní hlasitosti. Každé stisknutí snižuje úroveň o jeden bod. Výchozí nastavení – hračka má přednastavenou úroveň hlasitosti 3.

LULLABY

ukolébavky – stisknutím spouští jednu z 10 ukolébavek. Opětovným stisknutím se melodie zastaví. Dalším stisknutím bude opět pokračovat. Zvuky přírody budou náhodně přehrávány v pozadí.



WHITE NOISE

bílý šum – tlačítko spustí přehrávání jednoho z 5 typů bílého šumu. Opětovným stisknutím se zvuk zastaví. Dalším stisknutím bude opět pokračovat.

LIGHT/PROJECTION

tlačítko projektoru – dlouhým přidržením se projektor zapne. Další dlouhé přidržení – vypne projektor. Krátkým stisknutím (projektor je aktivní) se upravuje svíticí režim.

NEXT

další skladba / zvuk – stiskněte pro změnu skladby nebo zvuku za další.

LOOP

smyčka skladby / zvuky – stiskněte pro opakování skladby / zvuku.

PREVIOUS

předchozí skladba / zvuk – stiskněte pro změnu skladby nebo zvuku za předchozí.

30, 60, 90 Mins

časovač – stiskněte příslušné tlačítko – hračka bude fungovat po dobu dalších 30, 60 nebo 90 minut a následně se vypne. Nebude-li časovač aktivní – hračka se přepne na pohotovostní režim po 3 minutách. Nebude-li časovač aktivní – hračka se přepne na pohotovostní režim po 3 minutách.

ČIŠTĚNÍ

Hračka se může čistit suchým hadříkem nebo kartáčem s měkkými štětinami. Po vyjmutí modulu projektoru – může se textilní část hračky – prát ručně roztokem jemného dětského mýdla. Důkladně opláchněte, a následně osušte na čerstvém vzduchu. Nepoužívejte sušičku na prádlo! Zabraňte styku projektoru s vodou – může se tím poškodit hračka! Nebude-li dítě používat produkt po delší dobu nebo plánujete odložit produkt na delší dobu – doporučujeme vyndat baterie z hračky. Hračku skladujte v suchých a dobře větraných místnostech. Chraňte proti prachu, špíně a vlhka.

MATERIÁL HRAČKY

Materiál – 100 % polyester

Vyplň – 100 % polyester

BEZPEČNÉ POUŽÍVÁNÍ BATERII

Upozornění! Vyměněné baterie ihned likvidujte. Vždy skladujte nové a použité baterie mimo dosahu dětí.

Výměnu baterií může provádět pouze dospělá osoba.

Výměna baterií:

1. Vyndejte modul projektoru z hračky.
2. Odšroubujte pojistný šroub, který ochraňuje bateriovou kapsu před otevřením, a otevřete bateriovou kapsu. Vyndejte vybité baterie a vyměňte za nové (3 baterie typu AAA - LR03) - dbejte na správnou polaritu (+/-). Zavřete bateriovou kapsu a přišroubujte šroub.

Alkalické nebo jiné primární články nesmí být v žádném případě nabíjeny. Nabíjecí články před nabíjením vyndejte z hračky. Nabíjecí články se mohou nabíjet pouze pod dozorem dospělé osoby. Nekombinujte staré a nové baterie a nepoužívejte společně různé typy a značky baterií. Používejte pouze 3 ks. baterií typu AAA (LR03). Při vkládání baterií vždy dbejte na jejich správnou polaritu (+/-). Vybité baterie okamžitě vyndejte z hračky. Nikdy nezkratujte pólové svorky.



Piktogram přeškrtnuté popelnice znamená, že modul projektoru a baterie se nesmí likvidovat s běžným směsným odpadem. Aby předejít potenciálním nebezpečím pro životní prostředí nebo lidské zdraví, použité baterie a vysloužilý modul projektoru odevzdejte do sběrného dvoru odpadních elektrických a elektronických zařízení k recyklaci. Můžete chránit životní prostředí podílením se na opětovném využití a zpětném získávání, včetně recyklace, použitých zařízení. Pro více podrobností ohledně recyklace prvků tohoto produktu a baterií kontaktujte zástupce místní samosprávy, dodavatele služeb likvidace odpadů nebo prodejnu, kde byl produkt pořízen.

SK

DÔLEŽITÉ! ČÍTAJTE POZORNE A UCHOVAJTE PRE BUDÚCE POUŽITIE!

Obrázky sú názorné. Skutočný výrobok sa môže líšiť od výrobku, ktorý je predstavený na obrázkoch.

Hračka je určená pre deti v každom veku.

UPOZORNENIE!

- 1) Pred prvým použitím odstráňte všetky prvky obalu/balenia, vrecká, oddelovače batérií, ako aj uchopovacie/spojovacie pásky a prípadne ochranné nálepky (napr. na zrkadielku). Vrecká a prvky obalu/balenia uschovávajú mimo dosahu detí.
- 2) Pred každým použitím – skontrolujte stav hračky. V prípade, ak zistíte nejaké poškodenie – hračku prestaňte používať, vyhoďte ju a vymeňte na novú.
- 3) Nepoužívajte hračku iným spôsobom než je predstavený v príručke.
- 4) Hračka sa môže používať pri zaspávaní dieťaťa, keď zaspí odporúčame, aby ste hračku z postielky vybrali.

FUNKCIE HRAČKY

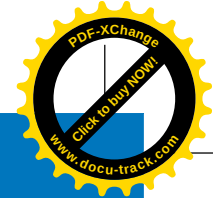
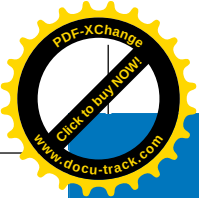
Funkcie tlačidiel:

ON-OFF / MUSIC

spustenie modulu. Začne hrať jedna z 10 melódií, vybraná náhodne, a projektor začne svietiť. Po skončení cyklu – hračka sa vypne.

UP

hlasnejšie – dostupných je 5 úrovní hlasitosti. Každým stlačením sa úroveň zvýši o jeden stupeň. Predvolene – hračka je nastavená na úroveň hlasitosti 3.



MANUFACTURED FOR / WYPRODUKOWANO DLA:



**PM INVESTMENT
GROUP NAPERT, SOSZYŃSKI SP. K.**

Podkowy 18
04-937 Warszawa, Poland

**WAREHOUSE & CONTACT ADDRESS /
ADRES KONTAKTOWY I MAGAZYNU:**

Łukówiec 98, 05-480 Karczew, Poland
phone: 00 48 22 394 09 94
e-mail: info@pminvestment.pl
www.pminvestment.pl



www.millymally.pl

WYPRODUKOWANO W CHINACH • MADE IN CHINA • HERGESTELLT IN CHINA • FABRIQUÉ EN CHINE • VYROBENO V ČÍŇĚ
VYROBENÉ V ČÍŇĚ • KÉSZÜLT KÍNÁBAN • FABRICAT ÎN CHINA • ПРОИЗВЕДЕНО В КИТАЕ