

vtech®

HANDLEIDING

KiDi
FLUFFIES®

HOND



© 2016 VTech
Alle rechten voorbehouden
Printed in China

91-003212-011 (NL)

Beste ouders,

Wij van VTech® weten dat een kind tot grootse dingen in staat is.

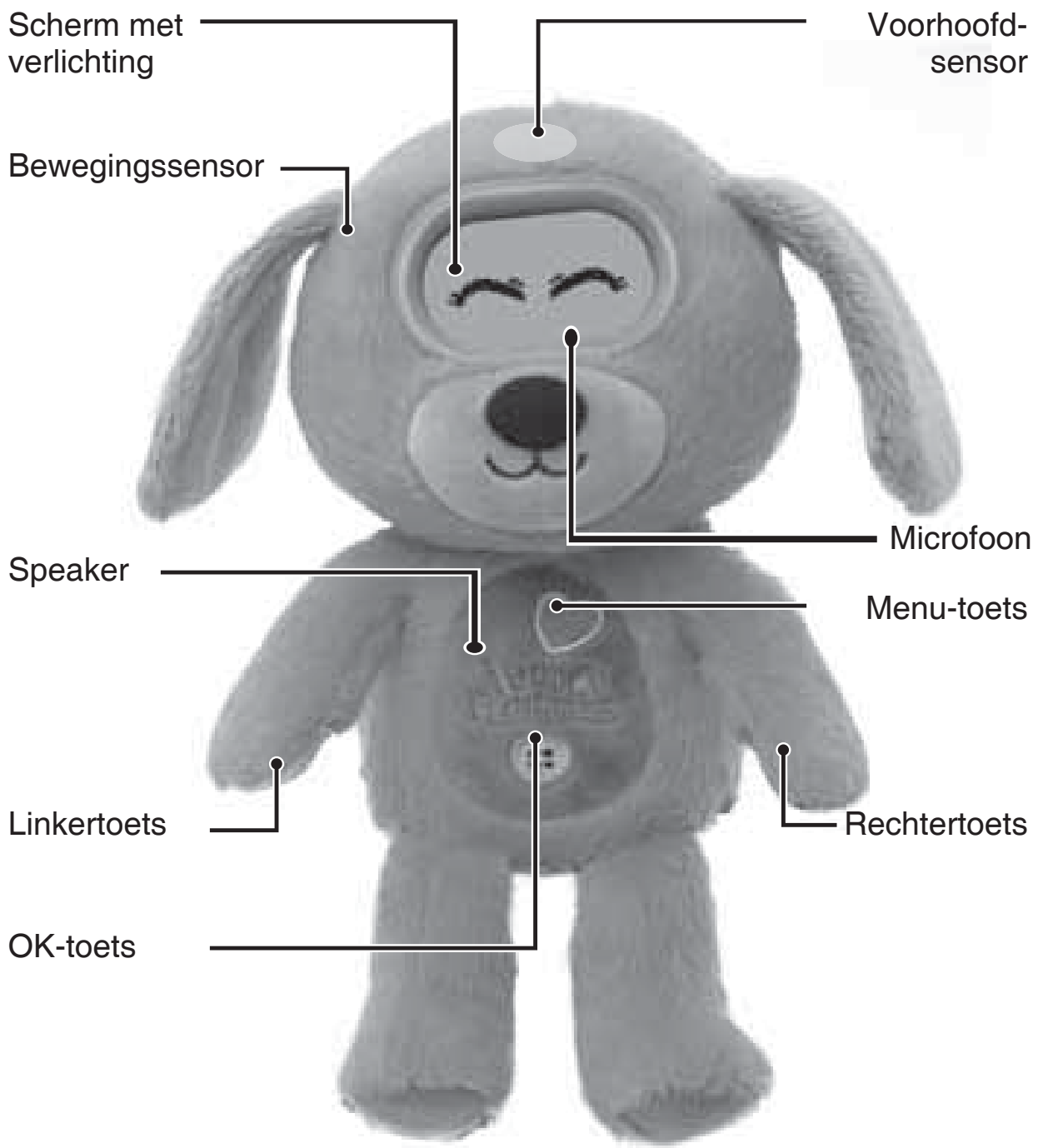
Daarom zijn al onze elektronische, educatieve producten speciaal ontworpen om het denkvermogen van kinderen te ontwikkelen en hen zo veel mogelijk te leren. Of het nu om vormen, kleuren, letters of cijfers gaat, alle VTech® producten maken gebruik van een geavanceerde technologie en een schat aan ervaring om kinderen aan te moedigen zo veel mogelijk uit zichzelf te halen. Als het gaat om leerzame, interactieve producten die vermaken en ontwikkelen, zien wij van VTech® het beste in uw kind.

Kijk voor meer VTech® producten op www.vtechnl.com

INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van de **KidiFluffies® Hond** van **VTech®**. Wij van **VTech®** doen ons uiterste best goede producten te maken die leuk en leerzaam zijn voor uw kind. Mocht u nog vragen of opmerkingen hebben, neemt u dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 / e-mail: klantenservice@vtechnl.com

Hallo, ik ben een **KidiFluffy!** Ik ben een hond die dol is op plezier maken! Als je op zoek bent naar een vriendje om mee te spelen, knuffelen en gek te doen, zoek dan niet verder ... ik ben hier :-)



FUNCTIONIES

	<p>Menu-toets</p> <p>Druk op deze toets om naar het hoofdmenu te gaan of om terug te gaan naar een vorig submenu. Druk op deze toets tijdens de spelletjes om te stoppen. Houd deze toets ingedrukt tijdens het spelen om het speelgoed op standby te zetten.</p>
	<p>OK-toets</p> <p>Druk op deze toets om het buikje van de KidiFluffy te kietelen. Druk op deze toets in het hoofdmenu om je keuze te bevestigen.</p>
	<p>Linker- en rechertoets</p> <p>Druk op deze toetsen om grappige reacties te horen tijdens de speelstand Vrij spelen. Druk tegelijkertijd op de toetsen om een vrolijk gezongen liedje te horen. Druk op de toetsen in het hoofdmenu om door het menu te scrollen of om instellingen te veranderen.</p>
	<p>Voorhoofd-sensor</p> <p>Aai het voorhoofd van je KidiFluffy om grappige reacties te horen. Aai het voorhoofd in het hoofdmenu of tijdens de speelstand Muziek om het hoofdmenu te verlaten.</p>
	<p>Bewegingssensor</p> <p>De ingebouwde bewegingssensor activeert vele grappige reacties. Beweeg de Kidifluffy tijdens de sportspelletjes om de oefeningen uit te voeren.</p>
	<p>Microfoon</p> <p>De KidiFluffy reageert wanneer je in de microfoon praat én kan tevens je stem opnemen.</p> <p>Opmerking: De microfoon zit aan de onderkant van het schermframe.</p>



Scherm met verlichting

De schermverlichting zal uitschakelen wanneer het speelgoed op standby staat. Opmerking: Het scherm is geen touchscreen maar als je twee keer op het scherm tikt tijdens **Vrij spelen**, hoor je een grappige reactie.

INHOUD VAN DE DOOS

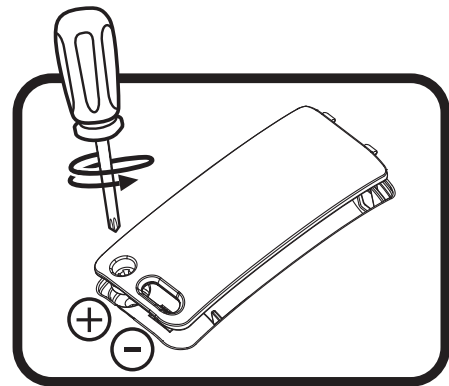
- Eén VTech® KidiFluffies® Hond
- Eén handleiding

WAARSCHUWING:

Alle verpakkingsmaterialen, zoals plakband, plastic, verpakkingsslotjes enz., maken geen deel uit van het product en dienen voor de veiligheid van uw kind te worden verwijderd.

HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

1. Open het klittenband aan de achterkant van de KidiFluffy en zet het speelgoed **UIT**.
2. Open het batterijklepje. Gebruik hiervoor een schroevendraaier.
3. Plaats 2 nieuwe 'AA' (LR6) batterijen volgens de afbeelding in het batterijenvak. Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
4. Plaats het klepje terug en maak het goed vast.
5. Nu is het speelgoed klaar voor gebruik.



Attentie

- Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
- Gebruik alleen het type en de soort batterijen die in deze handleiding staan vermeld.
- Gebruik slechts één type batterijen tegelijk.
- Gebruik nooit nieuwe en oude batterijen samen.
- Gebruik nooit beschadigde batterijen.
- Plaats de batterijen volgens de polen (+,-) om lekkage te voorkomen.
- De contactklemmen van de voeding mogen niet kortgesloten worden.
- Verwijder lege of zwakke batterijen uit het speelgoed.

- Indien het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
- Gooi batterijen niet weg in vuur of in de natuur.
- Probeer nooit gewone (niet oplaadbare) batterijen te herladen.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het speelgoed en laad ze daarna buiten het speelgoed op.
- Het opladen of verwijderen van batterijen dient altijd onder toezicht van een volwassene te gebeuren.

Milieu

Verwijdering van batterijen en product

Het symbool van een doorgekruiste container geeft aan dat het product en de batterijen niet met het normale huisafval mogen worden weggegooid omdat deze stoffen bevatten die schadelijk kunnen zijn voor het milieu en de gezondheid. Lever het product en/of de batterijen aan het eind van hun levenscyclus in bij een officieel aangewezen inzamelpunt.



Win advies in bij de plaatselijke autoriteiten voor informatie over speciale plaatsen voor Klein Chemisch Afval (K.C.A.), waar u gebruikte batterijen en/of producten kunt inleveren.

De chemische symbolen Hg, Cd of Pb geven aan dat het kwik- (Hg), cadmium- (Cd) of loodgehalte (Pb) in de batterij hoger is dan de referentieniveaus in de Richtlijn 2006/66/EC.



De balk geeft aan dat het product na 13 augustus 2005 op de markt werd gebracht.



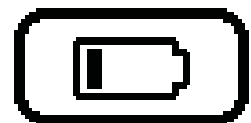
Help het milieu door uw product en/of batterijen op een verantwoordelijke manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:

www.stibat.nl

Batterijen bijna leeg

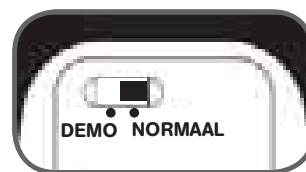
Wanneer de batterijen bijna leeg zijn, schakelt het speelgoed automatisch op standby. Vervang de batterijen wanneer het batterij-icoontje (hier rechts afgebeeld) op het scherm verschijnt.



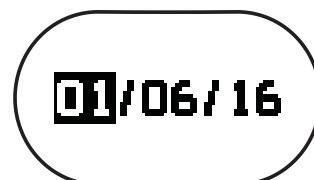
ACTIVITEITEN

Beginnen met spelen

Voordat je de KidiFluffy normaal kunt gebruiken, dien je de demo-stand te verlaten. Open het klittenband aan de achterkant van de KidiFluffy en verschuif de schakelaar van het elektronisch onderdeel van 'DEMO' naar 'NORMAAL'

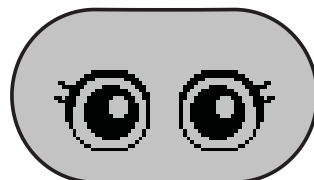


Druk op een toets om de KidiFluffy AAN te zetten. Voer de datum en tijd in. Druk op de linker- of rechertoets om de gegevens aan te passen in het gemarkeerde veld op het scherm. Druk op de OK-toets om naar het volgende veld te gaan. Bevestig elk veld om het instellen van de datum en tijd te voltooien.



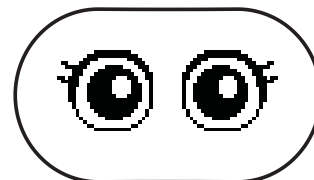
Standby

Om batterijen te sparen, zal de KidiFluffy automatisch op standby gaan als er enige tijd niet mee wordt gespeeld. Het speelgoed kan weer geactiveerd worden door op de linker- of rechertoets te drukken. Wanneer de KidiFluffy op standby staat, zal de schermverlichting uit staan en zullen er geen animaties te zien zijn. De ogen van de KidiFluffy blijven zichtbaar, maar zullen veranderen als zijn gemoedstoestand verandert.

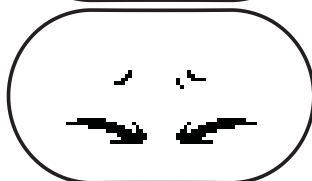
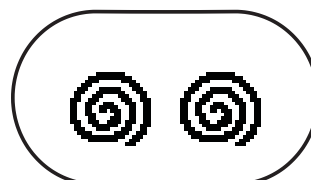


Vrij spelen

Activeer **Vrij spelen** door op de **linker-** of **rechertoets** van de KidiFluffy te drukken wanneer deze op standby staat of raak het **voorhoofd** aan wanneer je in het hoofdmenu bent.



Speel met de KidiFluffy tijdens **Vrij spelen** door tegen de hond te praten of de hond te bewegen. De KidiFluffy zal met verschillende animaties en zinnnetjes reageren.



Grappige interacties

Wanneer de KidiFluffy op standby staat in zijn normale gemoedstoestand, zal de KidiFluffy op 13 verschillende acties reageren.

<p>1. Grappig gesprek</p> 	<p>Tik twee keer op het scherm om het grappig gesprek te activeren. De KidiFluffy zal herhalen wat je zegt. Spreek wanneer je zijn 'luister'-ogen ziet: (👁️ 👁️). Druk op de OK-toets om te stoppen met het grappig gesprek of om naar standby te gaan. Opmerking: Je kunt ook naar het hoofdmenu gaan 🏠 > 📄 om een grappig gesprek te voeren.</p>
<p>2. Gooien & vangen</p> 	<p>Gooi de KidiFluffy in de lucht en vang hem weer op om grappige reacties te horen. Opmerking: Wanneer je dit te vaak doet, zal de KidiFluffy het niet leuk vinden en je vragen om te stoppen.</p>
<p>3. Schudden</p> 	<p>Schud de KidiFluffy om aandacht te vragen. Opmerking: Wanneer je dit te vaak doet, zal hij duizelig worden: (🌀 🌀). Je kunt weer normaal met de KidiFluffy spelen wanneer zijn ogen ook weer normaal zijn.</p>
<p>4. Wiegen</p> 	<p>Wieg de KidiFluffy heen en weer in je armen als een baby en hij zal een dutje doen. Opmerking: Wanneer de KidiFluffy eenmaal slaapt, kun je op de toetsen drukken of de KidiFluffy bewegen om hem wakker te maken. Maar het is beter om de KidiFluffy minstens 4 uur rust te geven om hem gezond te houden.</p>
<p>5. Geef me de vijf</p> 	<p>Druk op de linker- of rechertoets en de KidiFluffy zal je vragen hem de vijf te geven. Druk op een handje om hem de vijf te geven.</p>

<p>6. Het KidiFluffies[®] liedje</p> 	<p>Druk tegelijkertijd op de linker- en rechertoets om het vrolijke KidiFluffies[®] liedje te horen!</p>
<p>7. Kietelen</p> 	<p>Druk op de buik (OK-toets) om de KidiFluffy te laten lachen.</p> <p>Opmerking: Wanneer je dit te vaak doet, kan het te veel zijn voor de KidiFluffy en kan hij van streek raken . Aai zijn voorhoofd om hem gerust te stellen wanneer dit gebeurt.</p>
<p>8. Aaien</p> 	<p>Wees lief voor de KidiFluffy door zijn voorhoofd te aaien.</p> <p>Opmerking: Als de KidiFluffy van streek is, kun je hem geruststellen door hem te aaien.</p>
<p>9. Geheimpje</p> 	<p>Praat tegen de KidiFluffy en hij zal je vragen om een geheimpje te vertellen!</p> <p>Opmerking: Om dit te kunnen horen, dient er even niet met de KidiFluffy gespeeld te worden en hij mag ook niet op standby staan.</p>
<p>10. Geluidssensor</p> 	<p>De KidiFluffy houdt niet van harde geluiden en zal reageren wanneer hij een hard geluid hoort.</p>
<p>11. Ondersteboven</p> 	<p>Houd je KidiFluffy ondersteboven om grappige reacties te horen.</p> <p>Opmerking: Wanneer je dit continu doet, zal de KidiFluffy van streek raken . Aai zijn voorhoofd totdat hij zich beter voelt.</p>
<p>12. Gezicht omlaag</p> 	<p>Leg de KidiFluffy neer met zijn gezicht omlaag om grappige reacties te horen.</p>

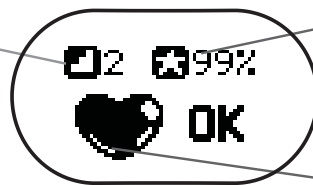
<p>13. Gezicht omhoog</p> 	<p>Leg de KidiFluffy neer met zijn gezicht omhoog om grappige reacties te horen. Opmerking: De KidiFluffy zal niet reageren in deze positie wanneer hij slaap heeft.</p>
---	--

Niveau & Status

Om het niveau en de status van je KidiFluffy te controleren, kun je naar het klembord gaan in het menu.



Niveau huisdier



Aantal sterren huidig niveau

Status huisdier

Wanneer je **Sportspelletjes** en **Spellen** speelt, zal je KidiFluffy sterren verdienen. Om naar een hoger niveau te gaan en geheime items vrij te spelen, dien je alle sterren te verdienen tijdens de spellen.

Bekijk onderstaande tabel om te zien wat je kunt doen met je KidiFluffy tijdens verschillende gemoedstoestanden waarin hij zich kan bevinden.

Ogen	Status	Toestand	Wat te doen
		Normaal	Blijf spelletjes spelen, geef de KidiFluffy eten en laat hem rusten om hem gezond te houden.
		Honger	Geef de KidiFluffy wat te eten. Geef zoveel eten als je wilt, wanneer zijn buikje vol is, zal hij het eten weigeren. 
		Dorst	Geef de KidiFluffy iets te drinken. Geef zoveel drinken als je wilt, wanneer hij genoeg heeft gehad, zal hij het drinken weigeren. 

		Ongelukkig	Speel Sportspelletjes of Spellen.  >  of 
		Ziek	Geef je KidiFluffy een medicijn.  >  > 
		Moe en wil een dutje doen.	Wieg de KidiFluffy zachtjes heen en weer om hem een dutje te laten doen.
		Dutje doen	Laat de KidiFluffy slapen wanneer hij een dutje doet. Als je op een toets drukt, maak je hem wakker.
		Slapen	Wanneer de KidiFluffy slaapt, zal hij niet met je spelen, je kunt wel naar rustgevende muziek luisteren. Je KidiFluffy zal wakker worden wanneer de slaaptijd voorbij is. Opmerking: Om de slaaptijd aan te passen, dien je naar de Ouder-instellingen in het Hoofdmenu te gaan.

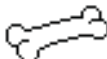

HOOFDMENU


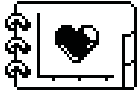
Druk op de menu-toets tijdens Vrij spelen om naar het hoofdmenu te gaan. Druk op de linker- of rechertoets om een submenu te selecteren en druk op de OK-toets om naar het submenu te gaan. Gebruik de menu-toets om naar een vorig scherm te gaan.










Eten & Verzorgen

In dit submenu kun je de hulpmiddelen en items voor je KidiFluffy vinden.

	Kluis	Eten
	Water	Drinken

	Medicijn	Gebruik het medicijn wanneer je KidiFluffy ziek is.
	Klembord	Gebruik het klembord om de status en het niveau van je KidiFluffy te bekijken.

Nieuwe items worden beschikbaar wanneer de KidiFluffy een nieuw niveau bereikt.

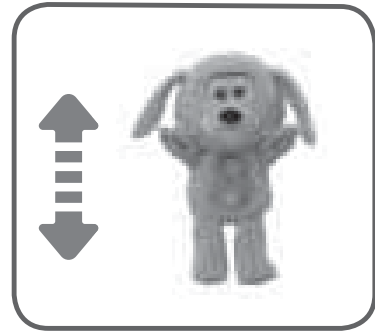
	Melk	Drinken	Beschikbaar in niveau 1
	Appel	Eten	Beschikbaar in niveau 2
	Brokjes	Eten	Beschikbaar in niveau 3
	Brood	Eten	Beschikbaar in niveau 4
	Koekje	Eten	Beschikbaar in niveau 5
	Banaan	Eten	Beschikbaar in niveau 6
	Sap	Drinken	Beschikbaar in niveau 7
	Cake	Eten	Beschikbaar in niveau 8
	Appeltaart	Eten	Beschikbaar in niveau 9
	Pizza	Eten	Beschikbaar in niveau 10



Sportspelletjes

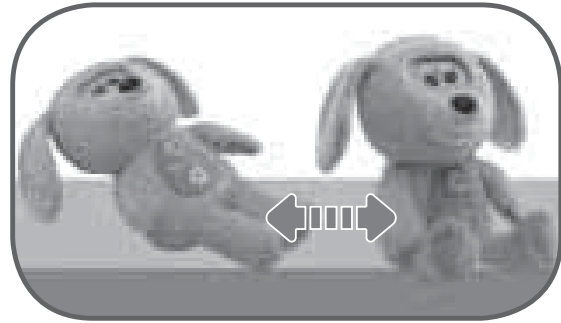
Springpret

Beweeg je KidiFluffy op en neer alsof hij springt. Doe dit zo vaak als je kunt totdat de tijd om is.



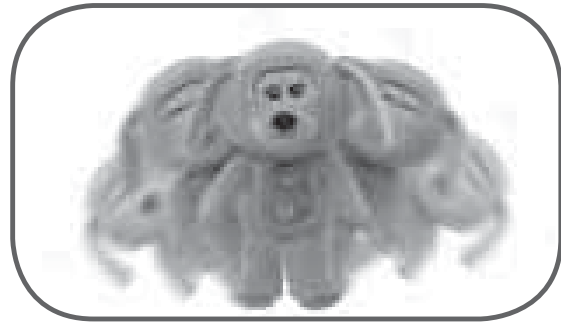
Fitness

Laat je KidiFluffy buikspieroefeningen doen door hem vanuit een liggende positie naar een zittende positie te bewegen. Doe dit zo vaak als je kunt totdat de tijd om is.



Dansplezier

Schud je KidiFluffy in allerlei richtingen alsof hij danst. Laat hem dansen totdat de tijd om is.



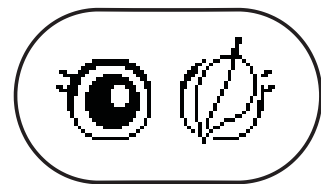
Opmerking: Je KidiFluffy zal de spelletjes weigeren wanneer hij niet in zijn normale gemoedstoestand verkeert.



Spellen

Vang de blaadjes

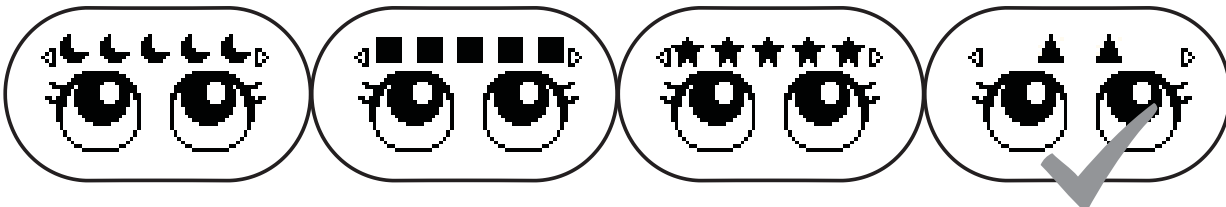
Vang de blaadjes! Druk op de linkertoets van de KidiFluffy wanneer er een blaadje op zijn linkeroog valt. Druk op de rechertoets wanneer er een blaadje op zijn rechteroog valt. Druk tegelijkertijd op zijn handen wanneer er twee blaadjes tegelijkertijd op zijn ogen vallen. Druk niet op een hand wanneer er een luchtbel op het scherm verschijnt.



Welke is anders?

Druk op de linker- of rechertoets om vier verschillende patronen te bekijken. Druk binnen de tijd op de OK-toets om het patroon te selecteren dat anders is.

Voorbeeld:



Zangpret

Druk op de linker- of rechertoets óf op de OK-toets om de KidiFluffy te horen zingen op de melodie wanneer de muzieknoot tussen de haakjes komt.

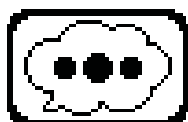
Opmerking: Je KidiFluffy zal de spelletjes weigeren wanneer hij niet in zijn normale gemoedstoestand verkeert.



Rustgevende muziek

Luister naar tien rustgevende melodietjes. Druk op de linker- of rechertoets om een melodietje te kiezen. De muziek zal stoppen wanneer alle melodietjes afgespeeld zijn. Aai het voorhoofd van de KidiFluffy om terug naar Vrij spelen te gaan.

Opmerking: De KidiFluffy zal na één minuut op standby gaan, druk op de linker- of rechertoets om de KidiFluffy weer te activeren.



Grappig gesprek

Selecteer dit icoontje om de KidiFluffy jouw stem op een grappige manier te laten herhalen. Praat tegen hem wanneer hij luistert: en hij zal je stem op een grappige manier herhalen. Druk op de OK-toets om naar Vrij spelen te gaan. Tik twee keer op het scherm om direct naar het Grappig gesprek te gaan.





Opmerking: Je KidiFluffy zal deze speelstand weigeren wanneer hij niet in zijn normale gemoedstoestand verkeert.



Klok



Kies dit submenu om de klok te bekijken, de wekker te zetten of de datum & tijd in te stellen.

	Klok	Wanneer de wekker ingesteld is, zal dit icoontje op het scherm te zien zijn . Opmerking: Wanneer de wekker gaat, zal deze automatisch uit gaan.
--	------	---

	Wekker	Druk op de linker- of rechertoets om de gegevens aan te passen in het gemarkeerde veld op het scherm. Druk op de OK-toets om naar het volgende veld te gaan. Bevestig elk veld om de instellingen op te slaan.
	Tijd	
	Datum	
	Datum & Tijd weergave	


















Volume & Schermcontrast

Selecteer  of  en druk op de linker- of rechertoets om het volume of het schermcontrast aan te passen. Druk op de menu-toets of de OK-toets om terug te gaan.

Ouder-instellingen

In dit submenu kunnen ouders een aantal instellingen personaliseren.

	Hier vind je de voorgeprogrammeerde begroetingen, zoals Kerstmis,ierendag en Valentijnsdag. Op deze dagen hoor je een grappige begroeting.	
	Hier kun je een stemopname maken voor de rechertoets. Deze opname zal te horen zijn wanneer de rechertoets ingedrukt wordt tijdens Vrij spelen.	Druk op de OK-toets om de opname te starten en praat in de microfoon. Selecteer het  icoontje om een opname terug te luisteren, selecteer het  icoontje om de toonhoogte van de opname aan te passen. Selecteer het  icoontje om de opname te verwijderen voordat je een nieuwe opname maakt.
	Hier kun je een stemopname maken voor de linkertoets. Deze opname zal te horen zijn wanneer de linkertoets ingedrukt wordt tijdens Vrij spelen.	
	Hier kun je een stemopname maken voor de OK-toets. Deze opname zal te horen zijn wanneer de OK-toets ingedrukt wordt tijdens Vrij spelen.	
	Neem de naam van uw kind op en de KidiFluffy zal de naam onthouden en regelmatig uitspreken tijdens dagelijkse zinnnetjes, zoals "Goedemorgen, [Emma]".	

	<p>Selecteer dit icoontje om de verjaardag van het kind in te stellen. Op de verjaardag zal de KidiFluffy het kind een fijne verjaardag wensen. Selecteer het  icoontje om de verjaardag aan te passen of selecteer het  icoontje om de ingestelde verjaardag te verwijderen.</p>
	<p>Selecteer dit icoontje om de slaaptijd van de KidiFluffy in te stellen. Wanneer de KidiFluffy slaapt, zal hij niet willen spelen en reageert hij niet op het drukken op de toetsen. Stel het begin van de slaaptijd in bij het eerste scherm en stel bij het volgende scherm het aantal slaapuren in (maximaal 12 uur).</p> <p>Selecteer het  icoontje om de slaaptijd aan te passen of selecteer het  icoontje om de slaaptijd te verwijderen.</p> <p>Opmerking: Het is wel mogelijk om de rustgevende muziek af te spelen wanneer de KidiFluffy slaapt.</p>
	<p>Selecteer dit icoontje om het systeem te resetten. Alle gegevens van de KidiFluffy zullen verwijderd worden. Volg de instructies op het scherm om de reset te voltooien.</p>



GEZONGEN LIEDJE

Woef, woef, woef, ik ben zo blij!
 Laten we dansen! Kom speel met mij!
 Zing en spring, vrolijk mee!
 Samen spelen met z'n twee. Ja!

PROBLEMEN OPLOSSEN

Klachten zoals geen beeld, geen geluid of de KidiFluffy doet helemaal niets, hebben vaak te maken met onjuiste instellingen. De KidiFluffy is in vele gevallen niet defect. Probeer onderstaande mogelijkheden.

Probleem	Mogelijke oplossing(en)
De KidiFluffy werkt niet of het lcd-scherm gaat niet aan.	1. Zorg ervoor dat de batterijen juist geplaatst zijn. 2. Vervang de oude batterijen door nieuwe batterijen.
Het lcd-scherm is aan, maar de KidiFluffy reageert niet op beweging of geluid.	Als de schermverlichting UIT staat, staat de KidiFluffy op standby. Druk op de linker- of rechertoets om te spelen.

De KidiFluffy reageert niet wanneer je hem aanraakt.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat je het juiste gedeelte van zijn voorhoofd aait. Bekijk het onderdeel FUNCTIES in deze handleiding voor meer informatie. 2. Gebruik je hele hand om het voorhoofd te aaien. 3. Gebruik de KidiFluffy in een droge, koele omgeving omdat een vochtige omgeving de sensoren kan beïnvloeden.
De KidiFluffy reageert niet op geluiden.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Praat tegen de KidiFluffy wanneer de omgeving stil is omdat hij geen specifiek geluid kan herkennen in een luidruchtige omgeving. 2. Probeer duidelijk in de microfoon te spreken. Wanneer de KidiFluffy reageert, kun je pas weer tegen hem praten als hij klaar is met reageren.
De KidiFluffy zegt altijd dat het geluid te hard is.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat er minder omgevingsgeluid aanwezig is. 2. Praat wat zachter of houd meer afstand van de microfoon.
De KidiFluffy herhaalt niet wat ik zeg tijdens het Grappig gesprek.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat je de speelstand Grappig gesprek met de 'luister'-ogen:   hebt geselecteerd. 2. Probeer duidelijker en dichter bij de microfoon te praten. Geef de KidiFluffy even de tijd wanneer hij je stem herhaald heeft voordat de 'luister'-ogen weer op het scherm verschijnen. Wees geduldig, de KidiFluffy moet soms even wennen aan je stem.
De KidiFluffy reageert niet op het in slaap wiegen.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat de KidiFluffy zich in de normale of slaperige toestand bevindt. 2. Zorg dat de KidiFluffy op zijn rug ligt wanneer je hem in slaap wil wiegen. 3. Wieg de KidiFluffy langzaam en constant. De tijd waarin de KidiFluffy in slaap valt, hangt er vanaf hoe moe hij is.

De KidiFluffy valt niet in slaap wanneer ik hem in slaap wil wiegen. Hij blijft glimlachen.	Zorg dat de KidiFluffy plat op zijn rug ligt wanneer je hem in slaap wil wiegen en zorg ervoor dat je zijn voorhoofd niet aanraakt.
De KidiFluffy reageert niet als je hem schudt.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat de KidiFluffy zich in de normale gemoedstoestand bevindt. 2. Schud de KidiFluffy vlug heen en weer gedurende tenminste twee seconden zodat het speelgoed de beweging goed kan detecteren.
De KidiFluffy reageert niet wanneer hij in de lucht wordt gegooid.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat de KidiFluffy zich in de normale gemoedstoestand bevindt. 2. Probeer de KidiFluffy recht omhoog te gooien zodat het speelgoed de beweging goed kan detecteren.
De KidiFluffy is altijd moe en weigert te spelen.	Intensieve activiteiten, zoals spelletjes, sportspelletjes of bewegingen, vergen veel energie van de KidiFluffy. Laat hem regelmatig rusten zodat hij weer fit kan worden.
De KidiFluffy vraagt om eten wanneer hij net eten heeft gehad.	Het is mogelijk dat de KidiFluffy niet genoeg gegeten heeft. Geef hem nog meer te eten totdat hij weigert om te eten. Dan zal hij minder snel weer om eten vragen.
De KidiFluffy vraagt om water wanneer hij net water heeft gehad.	Het is mogelijk dat de KidiFluffy niet genoeg gedronken heeft. Geef hem meer water totdat hij weigert om te drinken. Dan zal hij minder snel weer om water vragen.
De KidiFluffy wordt snel ziek.	Door het spelen van te veel spelletjes zal zijn gezondheid minder worden. Zorg ervoor dat je hem gezond eten geeft en laat hem regelmatig een dutje doen om hem gezond en gelukkig te houden.
De KidiFluffy is droevig.	Als je voor langere tijd niet speelt met de KidiFluffy, zal hij droevig worden. Speel regelmatig spelletjes en geef hem regelmatig te eten om hem gelukkig te houden.

ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Maak het speelgoed a.u.b. alleen schoon met een vochtige en niet met een natte doek.
2. Zet het speelgoed niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere warmtebron.
3. Als het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
4. Laat het speelgoed niet op harde oppervlakken vallen en stel het niet bloot aan vocht of water.
5. Reinig het speelgoed niet met bijtende schoonmaakmiddelen.

LET OP:

Als de **KidiFluffies® Hond** opeens stopt of als het geluid slechter wordt:

1. Zet dan het speelgoed uit en laat het zo enkele minuten staan.
2. Zet het daarna weer aan.
3. Blijft het probleem bestaan, dan kan het veroorzaakt worden door bijna lege batterijen.
4. Vervang de oude batterijen door nieuwe en probeer het opnieuw.

Blijft het probleem nog steeds bestaan, neem dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, e-mail: klantenservice@vtechnl.com / telefoonnummer: (0031) (0)495-459123

BELANGRIJKE MEDEDELING:

Het ontwerpen en ontwikkelen van educatief speelgoed gaat gepaard met een verantwoordelijkheid die wij bij **VTech®** uitermate serieus opvatten. Wij zetten ons volledig in om er zeker van te zijn dat de informatie, die de kern van ons product is, zeer nauwkeurig en accuraat is. Het kan echter gebeuren dat er fouten voorkomen. Het is voor u van belang om te weten dat wij volledig achter onze producten staan en u aanmoedigen contact op te nemen met onze klantenservice indien u problemen heeft met, of suggesties heeft voor onze producten. Wij staan u dan graag te woord.

Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 /

E-mail: klantenservice@vtechnl.com

Let op: Bewaar de handleiding, deze bevat belangrijke informatie over het product.





VTech Electronics Europe B.V.

Deze garantie wordt u, als extra voordeel, aangeboden door VTech Electronics Europe B.V. en heeft geen invloed op uw wettelijke rechten krachtens de toepasselijke nationale wetgeving.

VTech Electronics Europe B.V. staat garant voor de kwaliteit van het door u gekochte product. Bewaar het garantieformulier (volgende pagina) samen met het aankoopbewijs. U heeft dan recht op 2 jaar volledige garantie onder de volgende voorwaarden:

- 1. De kwaliteit van het materiaal, en de techniek van het product worden bij normaal gebruik gedurende een periode van maximaal 2 jaar na aankoop door VTech Electronics Europe B.V. gegarandeerd.*
- 2. Mocht in deze periode toch een defect optreden, dan kunt u het product ter vervanging aanbieden bij de VTech® dealer waar u het product gekocht heeft.*
- 3. De betreffende vervanging vindt gratis plaats als de schade te wijten is aan de ondeugdelijkheid van materiaal of techniek.*
- 4. Indien de schade te wijten is aan ondeskundig gebruik, onbevoegde reparatie, verkeerde batterij installatie, verkeerde elektrische (adapter) installatie, breuk- en/of waterschade, lekkende batterijen of enig andere reden die aan de gebruiker wijtbaar is, dan vervalt deze garantie.*
- 5. Deze garantie is strikt persoonlijk en niet overdraagbaar. Deze garantie geldt alleen voor de Benelux landen.*



GARANTIEBEWIJS

Naam van het product: KidiFluffies® Hond

Art.-Nr. # 80-194023

Naam: _____

Straat en huisnummer: _____

Postcode en plaats: _____

Telefoonnummer: _____

E-mail adres: _____

Aankoopdatum: _____

*VTech Electronics Europe B.V.
Copernicusstraat 7
6003 DE Weert
Nederland*

Tel. klantenservice (0031) (0)495-459123

E-mail: klantenservice@vtechnl.com

