

vtech®

HANDLEIDING

KidiPet
Friends



© 2014 VTech
Printed in China
91-002907-012 (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 **KidiPet® Friends** 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

Met de **KidiPet® Friends** van **VTech®** beleef je dolle pret met je eigen interactieve huisdier! Tik en veeg over het scherm om te spelen met je KidiPet. Spreek in de microfoon en je KidiPet herhaalt wat je zegt! Zorg goed voor je huisdier en het zal je beste vriendje worden! Verdien verschillende accessoires door te spelen met je huisdier en verbind de KidiPet met andere **KidiPet® Friends** om leuke cadeautjes naar elkaar te sturen én samen een spelletje te spelen!

INHOUD VAN DE DOOS

- Eén **VTech® KidiPet® Friends**
- Eén houder
- Eén polsbandje
- 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.

FUNCTIES

Infrarood- en touch-sensor

Lcd-touchscreen

Speel-toets

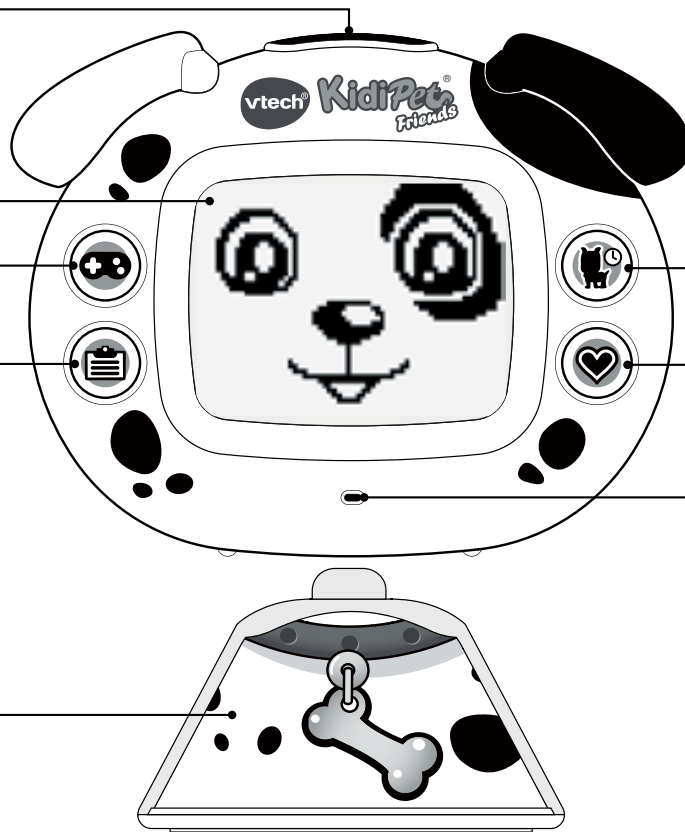
Info-toets

Huisdier/
Klok-toets

Verzorging-toets

Microfoon

Houder



	Huisdier/Klok-toets Druk op deze toets om te wisselen tussen het HUISDIER en de KLOK-weergave.
	Verzorging-toets Druk op deze toets om naar het VERZORGING-menu te gaan.
	Speel-toets Druk op deze toets om naar het SPEEL-menu te gaan.
	Info-toets Druk op deze toets om naar het INFO-menu te gaan.

Lcd-touchscreen	Tik op het scherm om een keuze te maken of om op een interactieve manier te spelen met de KidiPet® Friends .
Infrarood-sensor	Maak verbinding met andere KidiPet® Friends (infrarood-verbinding werkt alleen met de KidiPet® Friends . Oudere generaties KidiPet® en overig speelgoed is niet compatibel). Aanbevolen afstand voor infrarood-verbinding: tussen 0 cm en 30 cm.

Touch-sensor

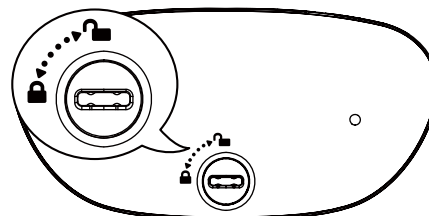
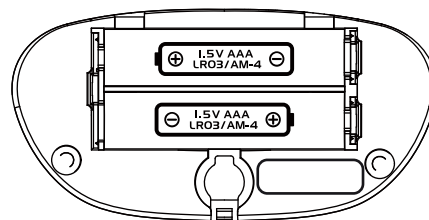
KidiPet® Friends willen graag geaaid worden! Beweeg je hand boven de touch-sensor om je dierenvriendje te aaien wanneer deze in de houder staat.

Let op: Houd het speelgoed uit direct zonlicht en houd de infrarood- en touch-sensor vrij voor optimaal speelresultaat.

STARTEN

Hoe plaats je de batterijen?

1. Zet het speelgoed UIT of op STANDBY (klok).
2. Open het batterijklepje aan de achterkant van het speelgoed door met een schroevendraaier het slotje een kwartslag met de klok mee te draaien.
3. Plaats 2 nieuwe 'AAA' (LR03) batterijen volgens de afbeelding in het batterijenvak. Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
4. Plaats het klepje terug en draai het slotje 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.



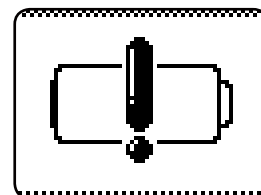
Help het milieu door uw product en/of batterijen op een verantwoorde manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:

www.stibat.nl

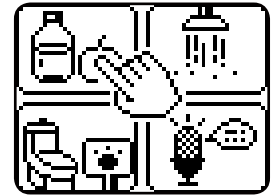
Batterijen bijna leeg

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



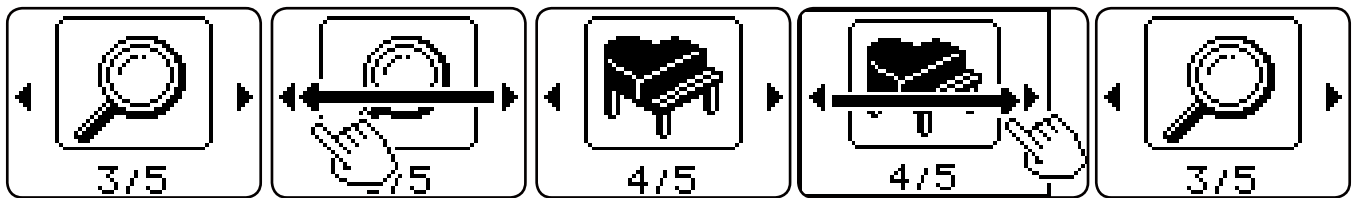
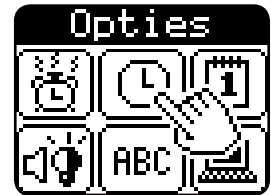
Touchscreen-bediening

Tik op of veeg over het scherm om de KidiPet te bedienen.





Tik op een icoontje op het scherm om een keuze te maken.

Tik op een pijltje of veeg met je vinger over het scherm om naar een andere bladzijde te gaan wanneer een menu uit meerdere bladzijden bestaat. Veeg van rechts naar links om naar de volgende bladzijde te gaan en veeg van links naar rechts om naar de vorige bladzijde te gaan.



Instellingen

Wanneer de **KidiPet® Friends** uit de verpakking wordt gehaald, dient deze uit de demonstratiestand gehaald te worden.

Druk op de HUIDDIER/KLOK-toets  om je huisdier wakker te maken en druk daarna op de INFO-toets  om de demonstratiestand te verlaten en normaal te spelen.

Stel de taal, de datum en de tijd in voordat je begint met spelen. Kies eerst de juiste taal en tik op het vinkje ✓ om je keuze te bevestigen.



Stel vervolgens de datum en tijd in. Tik op een onderdeel (dag, maand of jaar) en tik op de pijltjes om de datum aan te passen. Tik op het vinkje ✓ om te bevestigen en vervolgens de tijd in te stellen.



Tik op een onderdeel (uren, minuten) en tik op de pijltjes om de tijd in te stellen. Je kunt kiezen tussen de 12-uursweergave of de 24-uursweergave op het scherm. Tik op het vinkje ✓ wanneer je klaar bent.

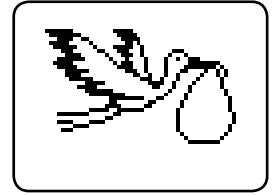


Let op: Wanneer de batterijen zijn vervangen, dienen de datum en de tijd opnieuw ingesteld te worden.

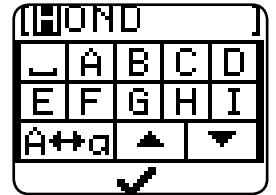
BEGINNEN MET SPELEN

Eerste kennismaking met je KidiPet

Nadat de instellingen zijn ingevoerd of het huisdier is gereset (zie blz. 14), verschijnt er een vliegende ooievaar op het scherm die jouw KidiPet bezorgt! Vervolgens kun je de naam van je KidiPet invoeren.



Tik op de gewenste letters om de naam in te voeren. Tik op de pijltjes om meerdere letters en cijfers te zien en tik op de spatie om een letter te verwijderen. Tik op het vinkje wanneer je klaar bent.



Standby modus

Wanneer er even niet gespeeld wordt met de **KidiPet® Friends**, verschijnen de klok en de datum op het scherm. Het wekker-icoontje zal te zien zijn, wanneer de wekker AAN staat.

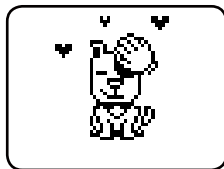


ACTIVITEITEN

Zodra je KidiPet een naam heeft gekregen, dien je er goed voor te zorgen. Gebruik de interactieve toetsen om voor je KidiPet te zorgen.

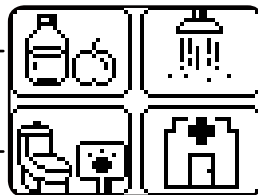


Huisdier/Klok-weergave: Druk op deze toets om met je huisdier te spelen of om naar de klok-weergave te gaan.




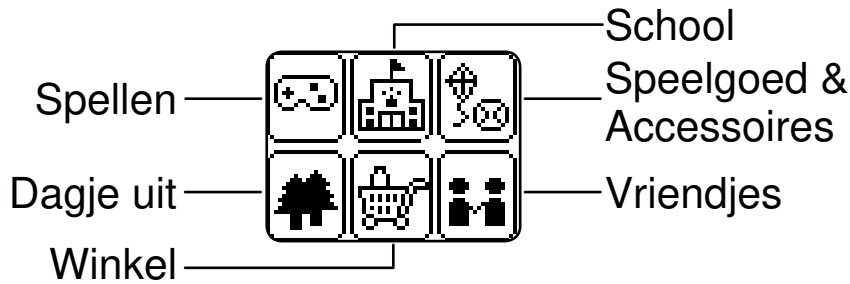
Verzorging-menu: Geef je huisdier eten, maak hem schoon en breng hem naar de dierenarts.


Eten geven
(keuken)
Toilet

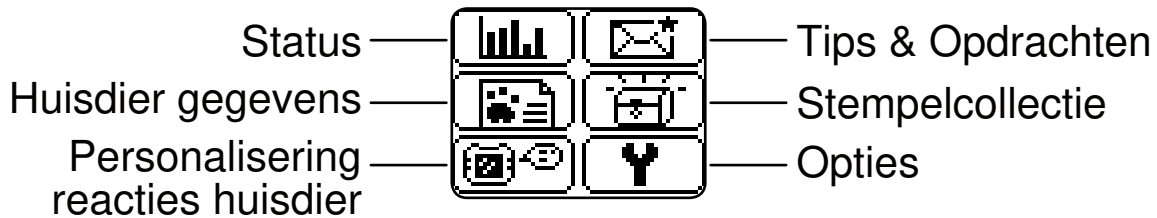


Wassen
(badkamer)
Arts

-  **Speel-menu:** Neem je huisdier mee naar verschillende locaties voor leuke activiteiten.

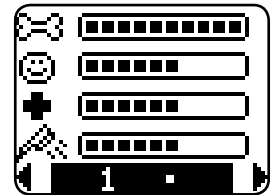




-  **Info-menu:** Bekijk hier de status en de gegevens van je huisdier of bekijk berichten en vrijgespeelde stempels. Pas de reacties van je huisdier en de instellingen aan.



Het gedrag van je huisdier

Er zijn 4 verschillende categorieën die het gedrag van je huisdier beïnvloeden: Eten, Humeur, Gezondheid en Hygiëne.



Index & Indicatie	Invloed	Oplossing
Index Eten staat laag 	Wanneer deze index laag staat, heeft je huisdier honger en kan het weigeren om een aantal activiteiten uit te voeren. Je huisdier zal niet reageren op commando's in de speelstand HUISDIER.	Geef je huisdier zo snel mogelijk iets te eten.
Index Humeur staat laag 	Wanneer deze index laag staat, is je huisdier niet tevreden en kan het weigeren om naar school te gaan. Je huisdier zal niet reageren op commando's in de speelstand HUISDIER.	Speel spelletjes met je huisdier of neem het een dagje uit om het gelukkig te maken.

<p>Index Hygiëne staat laag</p> 	<p>Wanneer deze index laag staat, dient je huisdier gewassen te worden en kan het weigeren om een aantal activiteiten uit te voeren. Je huisdier zal niet reageren op commando's in de speelstand HUISDIER.</p>	<p>Geef je huisdier zo snel mogelijk een douche of doe het in bad en breng je huisdier regelmatig naar het toilet.</p>
<p>Index Gezondheid staat laag</p> 	<p>Wanneer deze index laag staat, is je huisdier ziek en kan het weigeren om een aantal activiteiten uit te voeren. Je huisdier zal niet reageren op commando's in de speelstand HUISDIER.</p>	<p>Breng je huisdier zo snel mogelijk naar de arts.</p>
	<p>Druk op de Info-toets en bekijk de status wanneer je huisdier een somber gezicht laat zien.</p>	<p>Onderneem actie wanneer een index te laag staat.</p>

Dagelijkse activiteiten

Wanneer je je huisdier goed verzorgt, zal het sneller nieuwe niveaus bereiken. Voorwerpen en trucjes kunnen vrijgespeeld worden wanneer het huisdier nieuwe spelniveaus bereikt. Zorg ervoor dat je de volgende activiteiten dagelijks uitvoert:

1. Zorg ervoor dat de onderdelen Humeur, Gezondheid, Eten en Hygiëne op een goed niveau worden gehouden en dat ze minstens één keer per dag het maximum bereiken.
2. Was je huisdier, poets zijn tanden en borstel zijn vacht.
3. Zorg ervoor dat je minstens twee keer per dag interacties hebt met je huisdier in de speelstand HUISDIER.
4. Neem je huisdier elke dag een DAGJE UIT.

Voltooi een opdracht om een nieuw niveau te bereiken

De **KidiPet® Friends** onthoudt hoeveel dagen je huisdier in goede conditie is gehouden en wanneer je huisdier bijna een nieuw niveau heeft bereikt (meestal 2 tot 4 dagen). Je wordt dan gevraagd om een opdracht te voltooien.

Er zijn 7 verschillende opdrachten:

1		Ga naar de WINKEL en koop een muziekinstrument.	2		Ga naar de ARTS voor een inenting.
3		Ga naar de ARTS voor een gebitscontrole.	4		Ga naar het SPORTCENTRUM voor een sportwedstrijd.
5		Ga naar het BOS voor een speciaal dagje uit.	6		Ga naar het STRAND voor een speciaal dagje uit.
7		Ga naar het PARK voor een speciaal dagje uit.			

Ga naar de locatie die gevraagd wordt bij de opdracht. Wanneer de opdracht voltooid is, zal je huisdier een nieuw niveau bereiken! Daarna zal je huisdier één van de volgende beloningen ontvangen:

1. Zelfgemaakte etenswaren. Bekijk de nieuwe, zelf te bereiden, etenswaren in het Verzorging-menu > Eten (keuken) > zelfgemaakte etenswaren.
2. Een geheim voorwerp. Bekijk het nieuwe voorwerp in het Speel-menu > Speelgoed & Accessoires.
3. Een speciaal trucje. Bekijk het nieuwe trucje in het Speel-menu > School > Training.
4. Een geheim cadeau, emoticon of kaart. Bekijk het nieuwe item in het Speel-menu > Vriendjes > Versturen.
5. Speel het bonusspel 'Munten vangen'. Tik en houd je vinger op de rechter- of linkerkant van het scherm om het huisdier naar rechts of links te bewegen en de vallende munten te vangen.

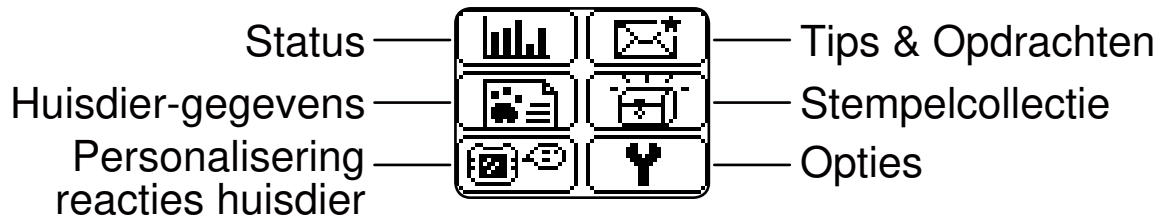
Wanneer je een opdracht niet voltooit, zal je huisdier geen nieuwe opdracht ontvangen en zal de huidige opdracht worden herhaald totdat deze is voltooid.

INFO-menu



Druk op de INFO-toets om naar het INFO-menu  te gaan.

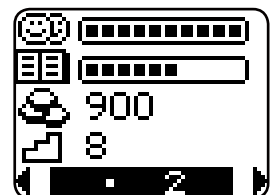
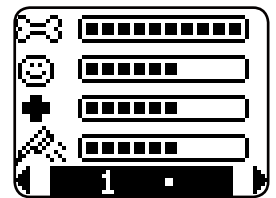
Bekijk hier de status en de gegevens van je huisdier of bekijk berichten en vrijgespeelde stempels. Pas de reacties van je huisdier aan en wijzig de instellingen.



1. Status

Bekijk hier de status van je huisdier.

-  : Index Eten
-  : Index Humeur
-  : Index Gezondheid
-  : Index Hygiëne
-  : Index Vrienden
-  : Index Verstand
-  : Index Muntjes
-  : Index Niveau



2. Tips & Opdrachten

Hier kun je handige tips bekijken. Als er een opdracht is, kun je hier de details bekijken.

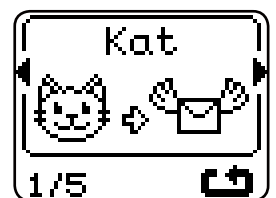
Tik op het scherm om informatie te krijgen over de tip of opdracht.




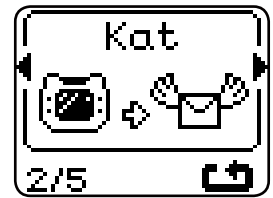
3. Huisdier-gegevens


Hier kun je de naam van je huisdier, het geslacht, de verjaardag en alle ontvangen berichten van andere **KidiPet® Friends** bekijken.

Tik op de naam van het huisdier om de naam aan te passen.



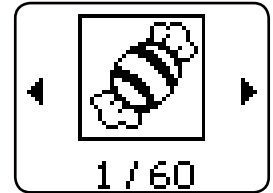
Tik op de brievenbus  om alle ontvangen berichten te bekijken.



Op het scherm zie je het profiel van de afzender of een symbool . Alleen de laatste 10 ontvangen berichten kunnen weergegeven worden.

4. Stempelcollectie

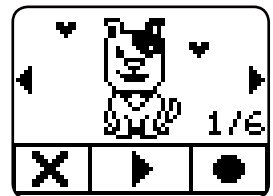
Wanneer je goed voor je huisdier zorgt, word je beloond met een stempel. Ga naar de stempelcollectie om al je stempels te bekijken.




5. Personalisering reacties huisdier

Neem grappige reacties op voor je huisdier!

Tik op het Opnemen-icoontje  om een reactie op te nemen. Het opnemen begint na het aftellen.



Tik op het Afspelen-icoontje  om je opname te beluisteren.

Tik op het Verwijderen-icoontje  om je opname te verwijderen.

Wanneer er geen opnames zijn, zullen er standaard reacties te horen zijn die niet verwijderd kunnen worden.

Reactie 1 - wat je huisdier zegt wanneer het gelukkig is

Reactie 2 - wat je huisdier zegt wanneer je het hebt geknuffeld

Reactie 3 - wat je huisdier zegt wanneer het heeft gegeten

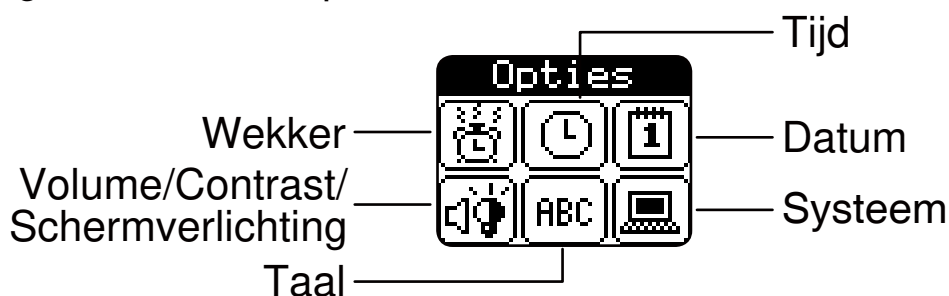
Reactie 4 - wat je huisdier zegt wanneer het gewassen is

Reactie 5 - wat je huisdier zegt wanneer het bij de arts is geweest

Reactie 6 - wat je huisdier zegt wanneer het een dagje uit is geweest




6. Opties

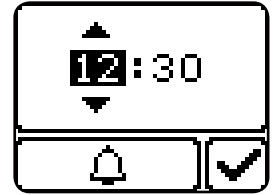
Hier kun je de wekker aan en uit zetten én de datum, de tijd, het volume, de belichting en de taal aanpassen.





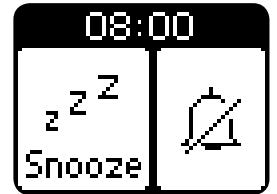
a) Wekker

Tik op het wekker-icoontje  om de wekker in te stellen.

Tik op de uur-instelling of de minuut-instelling om te kiezen en tik op de pijltjes om de tijd aan te passen. Tik op het wekker-icoontje om de wekker aan  of uit  te zetten. Tik op het vinkje  wanneer je klaar bent.




Wanneer de wekker afgaat, verschijnt de wekkeranimatie op het scherm en hoor je een geluid. Tik op het snooze-icoontje om de wekker te pauzeren . Na vijf minuten gaat de wekker nogmaals af. Tik op het uit-icoontje  om de wekker uit te zetten.




b) Stel de tijd in

Tik op het tijd-icoontje  om de tijd in te stellen.


Tik op een onderdeel (uren, minuten) en tik op de pijltjes om de tijd in te stellen. Tik op het 24-uur icoontje om de tijdsweergave te veranderen naar 12-uur. Tik op het vinkje  wanneer je klaar bent.


c) Kies de datum


Tik op het datum-icoontje  om de datum in te stellen.


Tik op een onderdeel (dag, maand of jaar) en tik op de pijltjes om de datum aan te passen. Tik op DD/MM/JJ om de weergave te veranderen naar MM/DD/JJ. Tik op het vinkje  wanneer je klaar bent.

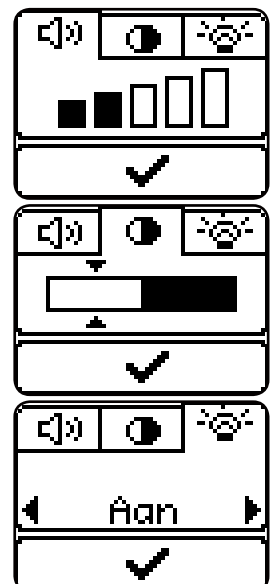
d) Volume / Contrast / Schermverlichting

Tik op het Volume / Contrast / Schermverlichting-icoontje  om de instellingen te wijzigen.

Kies het gewenste volume en tik op het vinkje  om te bevestigen.

Kies het gewenste contrast en tik op het vinkje  om te bevestigen.


Tik op Aan of Uit om de schermverlichting aan of uit te zetten. Tik op het vinkje  om te bevestigen.




e) Taal

Tik op het taal-icoontje  om de gewenste taal te kiezen. Tik op de taal en vervolgens op het vinkje  om te bevestigen.

f) Stysteeminstellingen


Tik op het systeem-icoontje  om het speelgoed te kalibreren of te resetten.

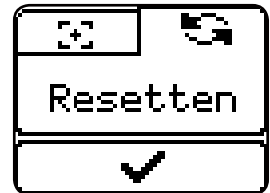
• Kalibratie

Wanneer het touchscreen niet goed reageert, kun je het scherm kalibreren. Tik op het  icoontje om de kalibratie te starten. Tik met je vinger op alle '+' symbolen op het scherm om de kalibratie te voltooien.



• Reset

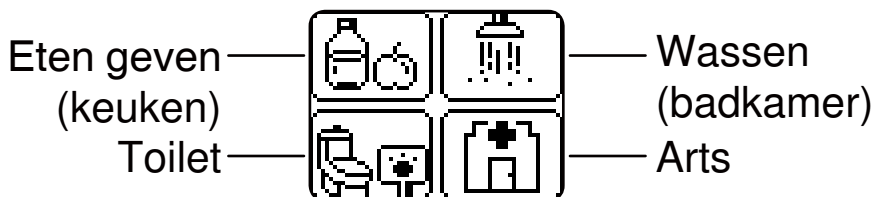
Tik op het  icoontje om je **KidiPet® Friends** te resetten en met een nieuw huisdier te starten.



Let op: Wanneer je reset, zullen alle gegevens van het vorige huisdier worden verwijderd.

VERZORGING-menu

Druk op de VERZORGING-toets  om naar het VERZORGING-menu te gaan.

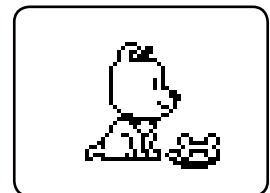


1. Eten geven (Keuken)

Om je huisdier eten te geven kun je kiezen uit 'Standaard etenswaren' of 'Zelfgemaakte etenswaren'.

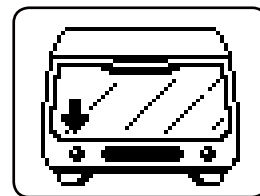
• Standaard etenswaren

Kies in het menu voor verschillende etenswaren voor je huisdier. De etenswaren kunnen onbeperkt aan je huisdier worden gegeven. Je kunt andere etenswaren kopen in de WINKEL. Etenswaren uit de WINKEL kunnen éénmalig aan je huisdier gegeven worden, het etenswaar dient opnieuw gekocht te worden om het nogmaals aan je huisdier te kunnen geven.




-  **Zelfgemaakte etenswaren**


Je kunt zelf eten klaarmaken voor je huisdier. Volg de aanwijzingen op het scherm en maak de lekkerste gerechten voor je huisdier!





2. Wassen (badkamer)

Hier kun je je huisdier wassen en borstelen én kun je zijn tanden poetsen.

 **Douche** – Tik op dit icoontje om je huisdier te wassen. Volg de aanwijzing op het scherm om de handeling te voltooien.

 **Borstel** – Tik op dit icoontje om de vacht van je huisdier te borstelen. Volg de aanwijzing op het scherm om de handeling te voltooien.

 **Tandenborstel** – Tik op dit icoontje om de tanden van je huisdier te poetsen. Volg de aanwijzing op het scherm om de handeling te voltooien.

 **Bad** – Tik op dit icoontje om je huisdier een bad te geven. Volg de aanwijzing op het scherm om de handeling te voltooien.

Let op: Het bad kan vrijgespeeld worden wanneer het huisdier nieuwe spelniveaus bereikt.


3. Toilet

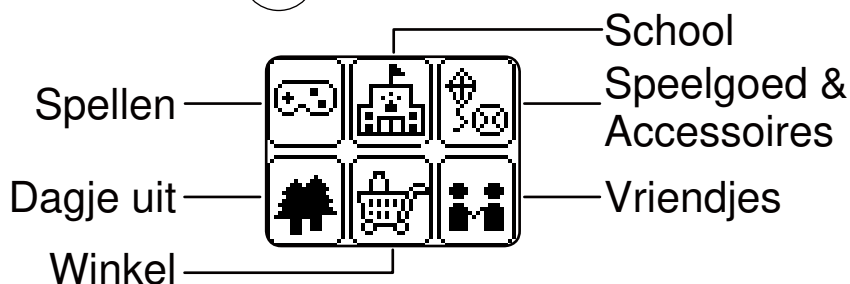
Hier kan je huisdier uitgelaten worden om zijn behoefte te doen.

4. Arts

Tik op dit icoontje om je huisdier na te laten kijken door een dierenarts wanneer het ziek is. Iedere keer dat je de kliniek bezoekt, kost het je 50 muntjes.

SPEEL-menu

Druk op de SPEEL-toets  om naar het SPEEL-menu te gaan.

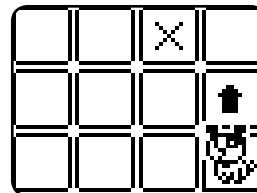


1. Spellen

Je kunt spellen spelen met je huisdier om muntjes te verdienen!

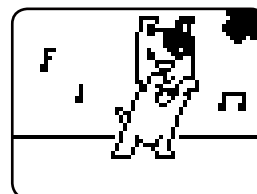
Volg het pad

Let goed op en kijk naar de richting van het pad. Volg de stappen in dezelfde richting en tik op de vakjes op het scherm om je huisdier het juiste pad te laten volgen. Als je het goed doet, zal je huisdier een verrassing vinden!



Dansen

Tik op de pijltjes wanneer deze op het scherm verschijnen om je huisdier te zien dansen.



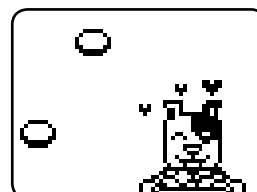
Springen

Tik op het scherm om je huisdier over de hindernissen te laten springen. Kijk uit voor de modder en bananenschillen!



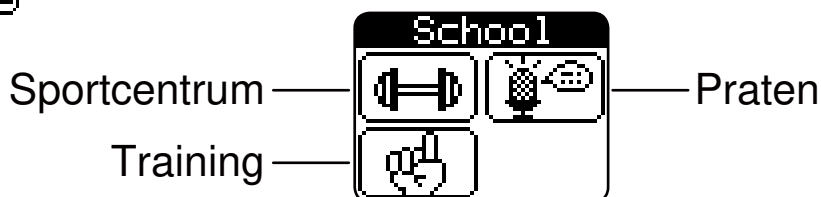
Munten vangen (Bonusspel)


Het bonusspel 'Munten vangen' zal alleen te spelen zijn wanneer je een nieuw niveau bereikt. Tik en houd je vinger op de rechter- of linkerkant van het scherm om het huisdier naar rechts of links te bewegen en de vallende munten te vangen.



De munten vallen snel naar beneden, probeer er zoveel mogelijk te vangen. Wanneer je het spel hebt gespeeld, zul je moeten wachten totdat je weer een nieuw niveau hebt bereikt om het opnieuw te kunnen spelen.

2. School



 **Sportcentrum** – Tik op dit icoontje om je huisdier oefeningen te laten doen zodat het gezond blijft. Wanneer je huisdier gezond is, kan het zelfs aan gewichtheffen doen!

Iedere keer dat je het sportcentrum bezoekt, kost het je 50 muntjes.



Praten – Tik op dit icoontje om met je huisdier te praten. Je kunt tegen je huisdier praten via de microfoon en het huisdier zal met een grappige stem herhalen wat je zegt.



Training – Tik op dit icoontje om naar de trucjes-training te gaan. Kies een trucje uit het menu om het trucje te oefenen met je huisdier.

Volg de aanwijzing op het scherm en tik op het scherm om het trucje te voltooien.

Er zijn in totaal 12 trucjes in de trainingsmodus. Speel alle trucjes vrij om te zien wat je huisdier allemaal kan! Meer trucjes zullen beschikbaar zijn wanneer je huisdier een nieuw niveau bereikt. Het niveau van je huisdier kun je terugvinden bij het Info-menu.

Let op: De meeste trucjes kunnen alleen worden uitgevoerd wanneer de KidiPet niet in de houder is geplaatst.

3. Speelgoed & Accessoires

Tik op het Speelgoed & Accessoires-icoontje om al je items te bekijken en te gebruiken. Sommige items kun je maar één keer gebruiken. Je dient het item opnieuw vrij te spelen om het weer te kunnen gebruiken.

4. Dagje uit

Wanneer je je huisdier dagelijks een dagje mee uit neemt, blijft het gezond en gelukkig. Je kunt naar drie verschillende plekken gaan.


 **Strand**  **Park**  **Bos**


Tik op het scherm voor een verrassing wanneer je op het strand, in het park of in het bos bent.

Wanneer je deze plekken bezoekt, kost het je telkens 20 muntjes.

5. Winkel

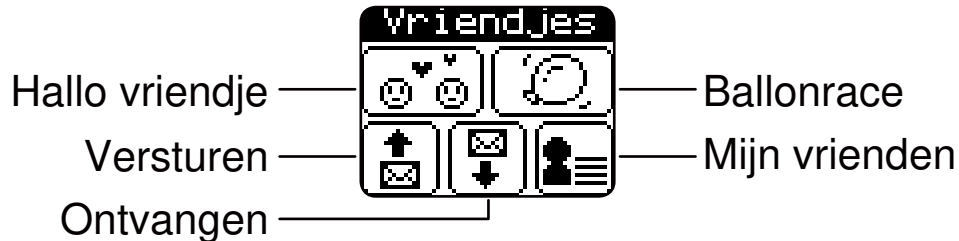
Dit is de plek waar je dingen kunt kopen en verkopen. Veeg over het scherm om te kiezen tussen het 'kopen' of 'verkopen' menu. Tik op het scherm om je keuze te bevestigen.

-  **Kopen** – Tik op dit icoontje om te zien wat je kunt kopen. Speel meer SPELLEN om muntjes te verdienen. Wanneer je al een etenswaar of accessoire gekocht hebt, zie je een vinkje op het scherm in plaats van de prijs.

-  **Verkopen** – Tik op dit icoontje om te bekijken wat je kunt verkopen om muntjes te krijgen. Niet alle items kunnen verkocht worden, maar sommige speciale items zijn veel muntjes waard!

6. Vriendjes

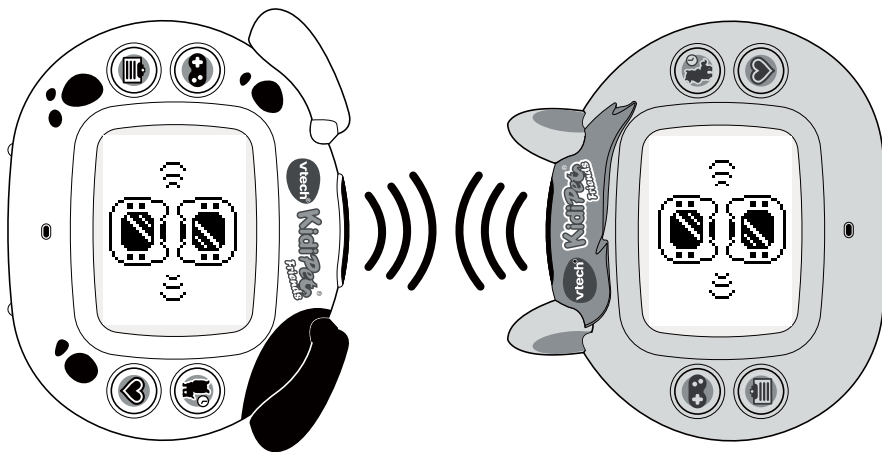
Deze optie maakt het mogelijk om verbinding te maken met andere **KidiPet® Friends**. Je kunt kaarten en cadeautjes naar elkaar sturen.



Je kunt enkel tussen twee **KidiPet® Friends** tegelijk verbinding maken. Andere apparaten of andere versies KidiPets kunnen geen verbinding maken met de **KidiPet® Friends**.

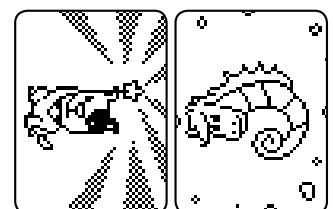
Wanneer beide **KidiPet® Friends** klaar zijn om verbinding met elkaar te maken, zal er een animatie op het scherm verschijnen. Wacht totdat beide apparaten dezelfde animatie vertonen om zeker te zijn van een goede verbinding.

De infrarood-sensors dienen tijdens de verbinding naar elkaar toe gericht te zijn (zie afbeelding).

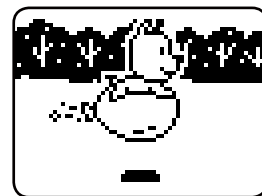



Let op: Het bereik voor de beste infrarood-verbinding ligt tussen de 0 cm en 30 cm.

- **Hallo vriendje** – Tik op beide apparaten op het ‘Hallo vriendje’-icoontje  om beide **KidiPet® Friends** aan elkaar voor te stellen.





- **Ballonrace** – Tik op het ‘Ballonrace’-icoontje  op beide **KidiPet® Friends** om een ballonrace te houden. Blaas in de microfoon om de ballon op te blazen en richt de infrarood-sensors van beide KidiPets naar elkaar toe om te zien wie het verst op zijn ballon vooruit vliegt!



- **Versturen** – Tik op het versturen-icoontje  om een kaart, plaatje of cadeau te kiezen en het naar een andere KidiPet te sturen. Om het te kunnen ontvangen, dienen de twee **KidiPet® Friends** via infrarood verbinding met elkaar te maken. De andere KidiPet dient op het ontvangen-icoontje te drukken en wanneer de **KidiPet® Friends** verbinding met elkaar maken, zullen de items worden uitgewisseld.

Er zijn in totaal 10 kaarten, 10 plaatjes en 10 cadeautjes om uit te wisselen. Wanneer je huisdier een nieuw niveau bereikt, zullen meer kaarten, plaatjes en cadeautjes beschikbaar zijn.

- **Ontvangen** – Tik op het ontvangen-icoontje  om een kaart, plaatje of cadeau te ontvangen van een andere **KidiPet® Friends**.
- **Mijn vrienden** – Tik op dit icoontje  om de laatste 10 vriendjes te zien waar je verbinding mee hebt gemaakt.

Let op: De weergave van de **KidiPet® Friends** in de vriendjeslijst is een standaard icoontje: .

HUISDIER/KLOK-weergave

Druk op de HUISDIER/KLOK-toets  om naar de HUISDIER-speelstand te gaan. Druk nogmaals op deze toets wanneer je al in de HUISDIER-speelstand bent, om naar de KLOK-weergave (standby) te gaan.

- **Bevestigen in de houder**

Plaats je KidiPet in de houder. Zorg ervoor dat het halsbandje aan de voorkant zit en de staart aan de achterkant.

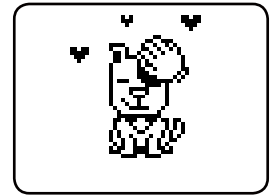


Wanneer je je **KidiPet® Friends** in de houder plaatst, zul je een close-up van het gezicht van je huisdier zien. Je huisdier wil graag geaaid worden! Beweeg je hand boven de touch-sensor om je dierenvriendje te aaien wanneer deze in de houder staat.

- **Spelen met je huisdier**

Wanneer je **KidiPet® Friends** niet in de houder staat, zul je je huisdier volledig op het scherm zien.

In de HUISDIER-speelstand kun je spelen met je huisdier door het scherm aan te raken. Jouw huisdier kan al een paar trucjes uitvoeren. Wanneer je huisdier een nieuw niveau bereikt, zullen er meer speciale trucjes vrijgegeven worden.



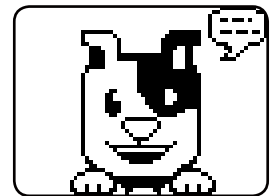
Kijk in de BIJLAGE op bladzijde 24 t/m 27 om alle trucjes te bekijken.

- **Praten met je huisdier**

Je kunt praten met je huisdier door met je vinger van boven naar beneden over het scherm te vegen wanneer je huisdier in het midden van het scherm staat.



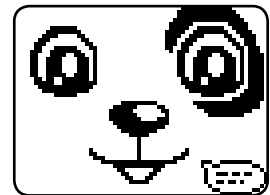
Wanneer je huisdier dichterbij komt, verschijnt er een microfoon-icoontje. Jouw huisdier zal luisteren en proberen te herhalen wat je zegt. Daarnaast kun je ook naar de SCHOOL gaan om met je huisdier te praten.



- **Luisteren naar je huisdier**



Wanneer je een close-up van het gezicht van je huisdier ziet, kun je tegen je huisdier praten en deze zal dan reageren met zijn eigen dierengeluid.

Probeer duidelijk in de microfoon te praten en wacht een paar seconden met spreken wanneer het huisdier reageert op je stem.




PROBLEMEN OPLOSSEN

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


















Probleem	Oplossing
De KidiPet® Friends werkt niet meer of het lcd-scherm laat niets zien.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat de batterijen correct zijn geplaatst. 2. Vervang de batterijen met een nieuw setje batterijen.
Het touchscreen reageert niet of de reactie is niet goed.	Kalibreer het scherm: INFO-menu > Opties. Kies het onderdeel 'Kalibreren' en tik met je vinger op alle '+' symbolen op het scherm om de kalibratie te voltooien.
Het volume wordt steeds zachter.	Vervang de batterijen met een nieuw setje batterijen.
Het huisdier reageert niet wanneer je het aait.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat je de touch-sensor tenminste 2 keer na elkaar aanraakt. 2. Zorg ervoor dat je huisdier niet bezig is met luisteren. 3. Zorg ervoor dat de touch-sensor niet wordt geblokkeerd. 4. Houd de KidiPet® Friends uit direct zonlicht voor een betere werking.
Het huisdier reageert niet op wat je zegt.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat je in het close-up scherm van je huisdier het volgende symbooltje ziet wanneer je praat: . 2. Probeer duidelijk in de microfoon te praten. Wacht een paar seconden met spreken wanneer het huisdier reageert op je stem.
Het huisdier herhaalt niet wat je zegt.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat het huisdier dichterbij het scherm komt en het microfoon-icoontje () op het scherm te zien is. 2. Probeer duidelijk in de microfoon te praten. Wacht een paar seconden met spreken wanneer het huisdier je stem heeft herhaald.








<p>Het huisdier voert het trucje niet uit volgens mijn commando en laat altijd een vraagteken zien.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bekijk de status van je huisdier. Wanneer je huisdier honger heeft of gewassen dient te worden, voert je huisdier het trucje niet uit. 2. Het trucje kan nog geblokkeerd zijn, speel spellen om nieuwe niveaus te bereiken en alle trucjes vrij te spelen.
<p>Het huisdier weigert sommige activiteiten of trucjes te doen.</p>	<p>Bekijk de status van je huisdier: INFO-menu > Status huisdier om te zien wat je moet doen. Wanneer je huisdier honger heeft of gewassen dient te worden, voert je huisdier de activiteit of het trucje niet uit.</p>
<p>Het lukt niet om gepersonaliseerde reacties voor je huisdier op te nemen.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Begin pas te praten na het aftellen; 3, 2, 1. 2. Probeer duidelijk in de microfoon te praten.
<p>Het aantal muntjes is gedaald na het spelen van een aantal activiteiten.</p>	<p>Sommige activiteiten kosten een aantal muntjes. Ga naar de beschrijving van deze onderdelen op bladzijde 15, 16 en 17 voor meer details.</p>
<p>Het huisdier heeft nog geen hogere niveaus bereikt.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat je alle benodigde dagelijkse activiteiten voltooid. Ga naar de beschrijving op bladzijde 10 voor meer details. 2. Ga naar de juiste activiteit wanneer je een opdracht ontvangt en voltooi de opdracht. Jouw huisdier zal geen nieuw niveau bereiken totdat de opdracht is voltooid.
<p>Je kunt geen muntjes meer verdienen.</p>	<p>Wanneer je huisdier zoveel muntjes heeft verdient dat hij miljonair is, zal hij alle extra muntjes weggeven aan een goed doel voor dieren in nood. Dat is nog eens lief van je huisdier!</p>





BIJLAGE

LET OP: De accessoires, cadeaus en trucjes die gemarkeerd zijn met een slot  zijn geheime onderdelen die geblokkeerd zijn. Je kunt ze vrij spelen wanneer je huisdier een nieuw niveau bereikt.


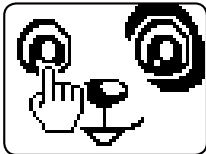

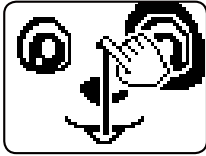
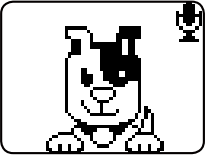




Tabel 1 - Alle accessoires & etenswaren

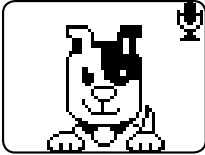


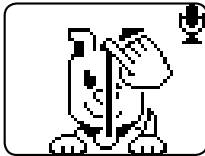

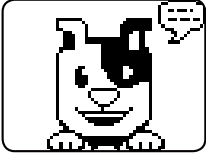
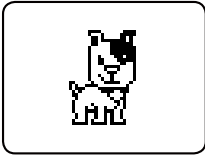


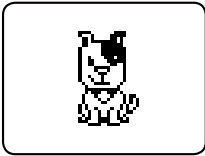




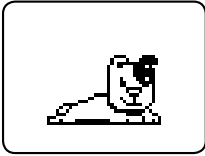
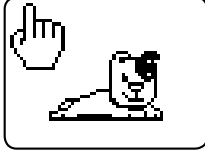

	Accessoires	
1	 Boemerang	
2	 Vlieger	
3	 Bal	
4	 Skateboard	
5	 Piano	Beschikbaar in de WINKEL na Opdracht 1.
6	 Gitaar	Beschikbaar in de WINKEL na Opdracht 1.
7	 Trommel	Beschikbaar in de WINKEL na Opdracht 1.
8	 Vergrootglas	
9	 Trampoline	
10	 Globe	
11	 Laptop	
12	 EHBO-koffer	Eénmalig te gebruiken om je huisdier beter te maken.
13	 Entreebewijs warmwaterbron	Eénmalig te gebruiken
14	 Regendouche	Te gebruiken bij: VERZORGING > Wassen.
15	 Badkuip	Te gebruiken bij: VERZORGING > Wassen.
16	 Diamant	Dit speciale item is veel muntjes waard!
17	 Verjaardagstaart	Beschikbaar in de WINKEL op de verjaardag.

Standaard Etenswaren			
1	 Kluif	5	 Koekjes
2	 Water	6	 Bananen
3	 Voer	7	 Fruitsap
4	 Appel		

Zelfgemaakte Etenswaren	
1	 Kluif-taart
2	 Fruitsalade
3	 Appeltaart
4	 Pannenkoeken met banaan

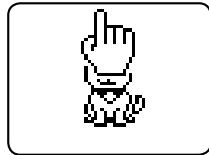
Tabel 2 - Alle trucjes

Status	Schermmcommando	Trucjes respons
 Close-up van je huisdier		 Verschillende lieve reacties
		 Praten met je huisdier
		 Geliefd voelen
	Tik zachtjes op de touch-sensor	 Geliefd voelen
	Spreek in de microfoon	 Reageren op je stem

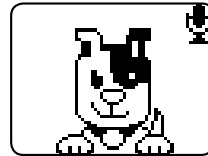
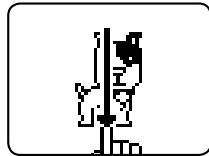
 <p>Wanneer je huisdier dichtbij is om met je te praten.</p>			Dichterbij komen
			Weggaan
	Spreek in de microfoon		Herhalen wat je zegt
 <p>Wanneer je huisdier staat</p>			Zitten
 <p>Wanneer je huisdier zit</p>			Opstaan
			Liggen
 <p>Wanneer je huisdier ligt</p>			Opstaan



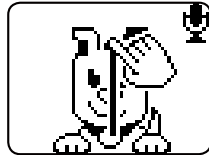
Wanneer je
huisdier staat, zit
of ligt.



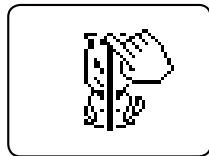
Springen



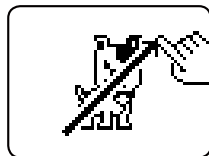
Dichterbij
komen



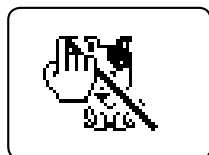
Nog dichterbij
komen



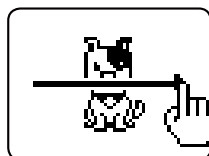

Smeken




Naar rechts
springen




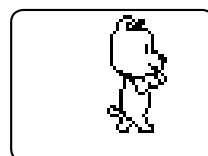
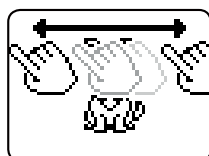

Naar links
springen



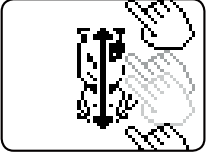


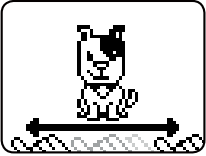


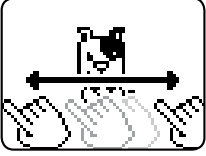





Ronddraaien




Rollen




Pootjes
omhoog &
lopen

			 Achterwaartse sprong
			 Handstand
			 Breakdancen
			Geknuffeld worden

KLASSE 1
LED PRODUCT

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 **KidiPet® Friends** 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

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

BELANGRIJKE MEDEDELING:

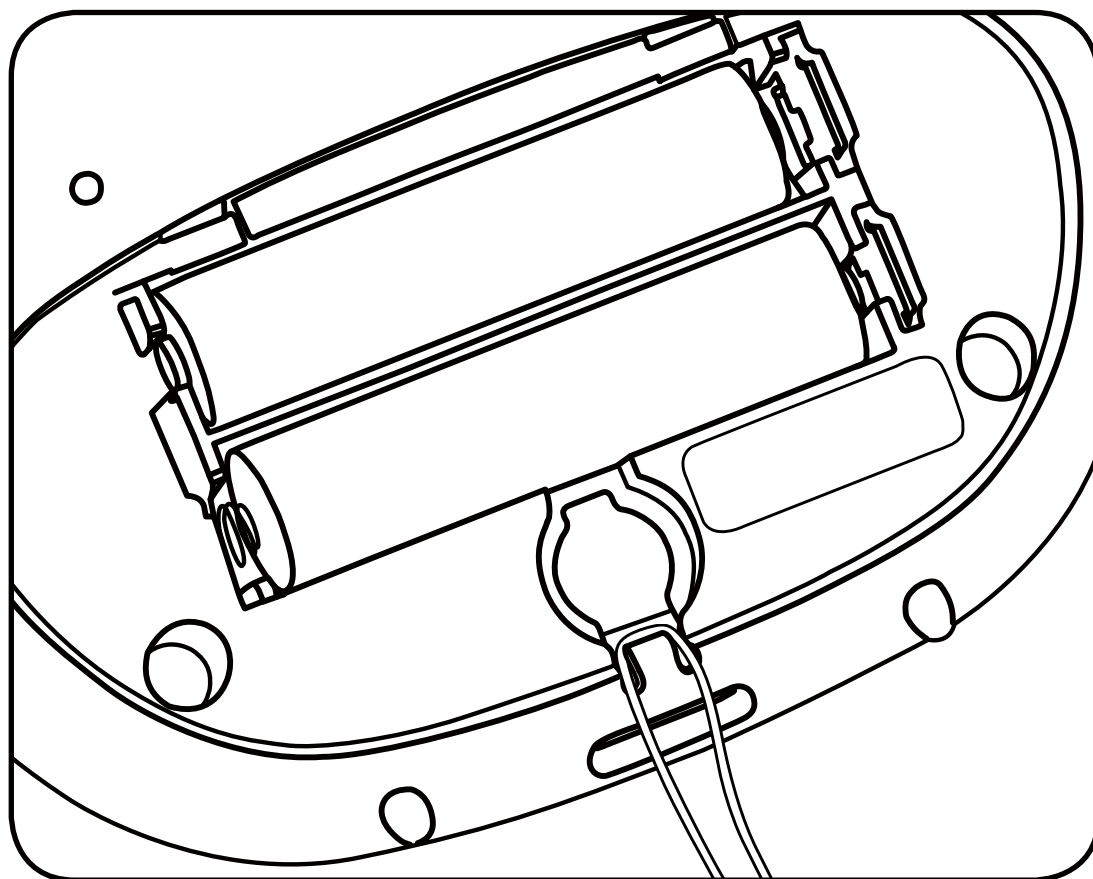
Het ontwerpen en ontwikkelen van educatief speelgoed gaat gepaard met een verantwoordelijkheid die wij bij **VTech®** uitermate serieus opvatten. Wij zetten ons volledig in om er zeker van te zijn dat de informatie, die de kern van ons product is, zeer nauwkeurig en accuraat is. Het kan echter gebeuren 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

INSTRUCTIES BEVESTIGEN POLSBANDJE

- Zorg ervoor dat het speelgoed UIT staat of op STANDBY (klok).
- Open het batterijklepje aan de achterkant van het speelgoed door met een schroevendraaier het slotje een kwartslag met de klok mee te draaien.
- Verwijder het batterijklepje.
- Maak de kleine lus van het polsbandje vast aan het haakje zoals hieronder weergegeven.
- Plaats het klepje terug en draai het slotje goed vast.





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: KidiPet® Friends - Hond

Art.-Nr. # 156023

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

