

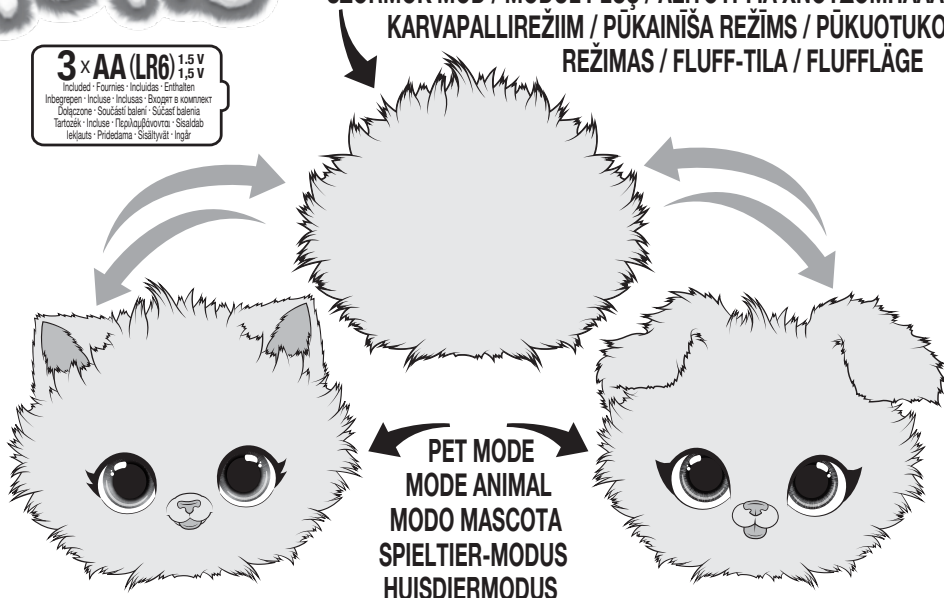


FLUFF MODE / MODE BOULE DE POILS / MODO PELUSA
FLUFF-MODUS / FLUFF-MODUS

MODALITÀ PALLA DI PELO / MODO PELUDINHO / РЕЖИМ
ПУШИСТИКА / TRYB FUTRZAKA / REŽIM FLUFF / REŽIM ЧИЛПАČИК
SZŐRMÓK MÓD / MODUL PUȘ / ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ
KARVAPALLIREŽIIM / PŪKAINIŠA REŽIMS / PŪKUOTUKO
REŽIMAS / FLUFF-TILA / FLUFFLÄGE

3 × AA (LR6) 1.5 V

Included - Fouries - Inclusas - Enthalten
Inbegrepen - Include - Incluse - Biegany a komponent
Dotychczas - Soudržení balení - Sučest balenia
Tartozék - Include - Nuplojibonoma - Sisaldab
Iekaus - Priekšmeta - Saldyviņi - Ingår



MODALITÀ ANIMALE / MODO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO / РЕЖИМ ПИТОМЦА / TRYB ZWIERZAKA
REŽIM MAZLIČEK / REŽIM DOMÁCE ZVIERATKO / KISKEDVENC MÓD
MODUL ANIMAL DE COMPANIE / ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ / LEMMIKLOOMAREŽIIM
DŽIVNIEČIŅA REŽIMS / GYVŪNĖLIO REŽIMAS / LEMMIKKITILA / BÄSTISLÄGE

EN INSTRUCTIONAL VIDEOS! FR INSTRUCTIONS VIDÉO ! ES VÍDEOS
TUTORIALES! DE VIDEOANLEITUNGEN! NL INSTRUCTIEVIDEO'S
IT VIDEO DI ISTRUZIONI! PT VÍDEOS DE INSTRUÇÕES!
RU ВИДЕОИНСТРУКЦИИ! PL FILMY INSTRUKTAŻOWE!
CZ INSTRUKTAŽNÍ VIDEA! SK INŠTRUKTÁŽNE VIDEÁ! HU ÚTMUTATÓ
VIDEÓK! RO CLIPURI VIDEO CU INSTRUCȚIUNI! EL ΒΙΝΤΕΟ ΟΔΗΓΙΩΝ!
EST ÕPPEVIDEOD! LV VIDEOINSTRUKCIJAS! LT VAIZDO ĮRAŠAI SU
INSTRUKCIJOMIS! FIN OPETUSVIDEOT! SWE INSTRUKTIONSVIDEOR!



www.FurFluffs.com



WWW.SPINMASTER.COM CUSTOMERCARE@SPINMASTER.COM

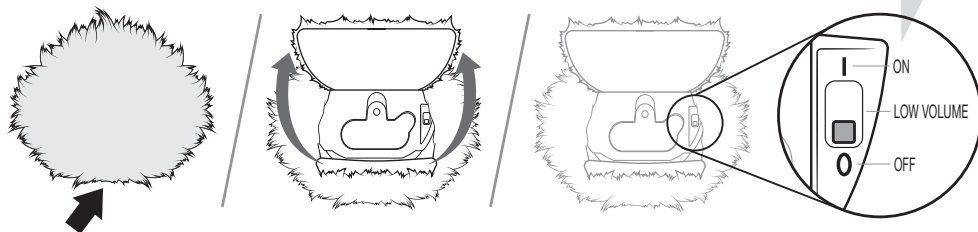
® CONTENTS ® CONTENU ® CONTENIDO ® INHALT ® INHOUD ® CONTENUTO ® CONTEÚDO ® В КОМПЛЕКТЕ ® ZAWARTOŚĆ ® OBSAH ® OBSAH ® TARTALOM
® CONTINUT ® ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ® KOMPLEKTI KUULUVAD ® SATURS ® TURINYS ® PAKKAUKSEN SISÄLTÖ ® INNEHÅLL: 1 FurFluffs™
® 1 Quick Start Guide, 1 Instructions Sheet ® 1 guide de démarrage rapide, 1 mode d'emploi ® 1 guía de inicio rápido, 1 guía de instrucciones ® 1 Kurzanleitung, 1 Anleitung
® 1 snelstartgids, 1 gebruiksaanwijzing ® 1 guida rapida, 1 guida per l'uso ® 1 guía de inicio rápido, 1 folha de instruções ® 1 краткое руководство, 1 инструкция
® 1 skrócona instrukcja obsługi, 1 instrukcja ® 1 stručná úvodní příručka, 1 list s pokyny ® 1 stručný sprievodca, 1 hárok s pokynmi ® 1 útmutató az első lépésekhez, 1 használati
útmutató ® 1 ghid de pornire rapidă, 1 fișă cu instrucțiuni ® 1 οδηγός γρήγορης έναρξης, 1 φυλλάδιο οδηγίων

ON/LOW VOLUME/OFF ALLUMER/MODE VOLUME FAIBLE/ÉTEINDRE ENCENDIDO/VOLUMEN BAJO/APAGADO
 EIN/LEISE/AUS AAN/LAAG VOLUME/UIT ACCESO/VOLUME BASSO/SPENTO LIGADO/VOLUME BAIXO
 DESLIGADO ВКЛ./НИЗКИЙ УРОВЕНЬ ГРОМКОСТИ/ВЫКЛ. WŁ./NISKI POZIOM GŁOŚNOŚCI/WYŁ. ZAPNUTO
 NÍZKÁ HLASITOST / VYPNUTO ZAPNUTÉ/NÍZKA HLASITOST/VYPNUTÉ BE/ALACSONY HANGERŐ/KI
 PORNIT/VOLUM REDUS/OPRIT ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ/ΧΑΜΗΛΗ ΕΝΤΑΣΗ ΗΧΟΥ/ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ
 SEES / VAIKNE HELI / VÄLJAS IESLĒGT/KLUSA SKANA/IZSLĒGT IJUNGTI/PATYLINTI/ISJUNGTI
 PÄÄLLÄ / HILJAINEN ÄÄNENVOIMAKKUUS / POIS PÄÄLTÄ PÄ/LÅG VOLYM/AV

ON / ON / ENCENDIDO / EIN / AAN / ACCESO / LIGADO / ВКЛ. / WŁ. / ZAPNUTO / ZAP. / BE / PORNIT
 ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ / SEES / IESLĒGT / IJUNGTI / PÄÄLLÄ / PÄ

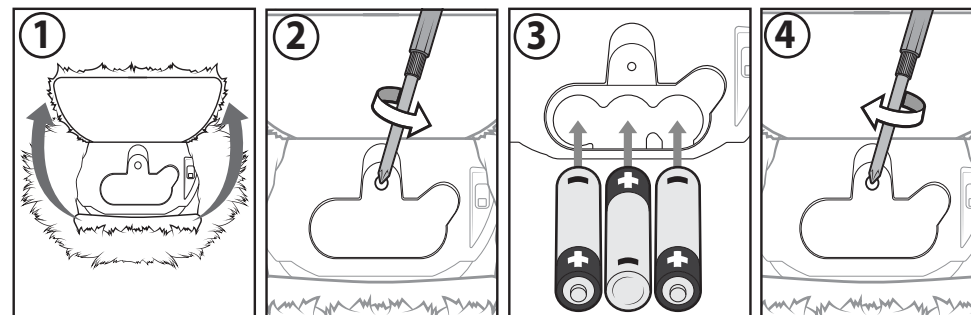
LOW VOLUME / VOLUME FAIBLE / VOLUMEN BAJO / LEISE / LAAG VOLUME / VOLUME BASSO / VOLUME
 BAIXO / НИЗКИЙ УРОВЕНЬ ГРОМКОСТИ / NISKI POZIOM GŁOŚNOŚCI / NÍZKÁ HLASITOST / NÍZKA
 HLASITOST / ALACSONY HANGERŐ / VOLUM REDUS / ΧΑΜΗΛΗ ΕΝΤΑΣΗ ΗΧΟΥ / VAIKNE HELI
 KLUSA SKANA / PATYLINTI / HILJAINEN ÄÄNENVOIMAKKUUS / LÅG VOLYM

OFF / OFF / APAGADO / AUS / UIT / SPENTO / DESLIGADO / ВЫКЛ. / WYŁ. / VYPNUTO / VYPNUTÉ / KI
 OPRIT / ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ / VÄLJAS / IZSLĒGT / ISJUNGTI / POIS PÄÄLTÄ / AV



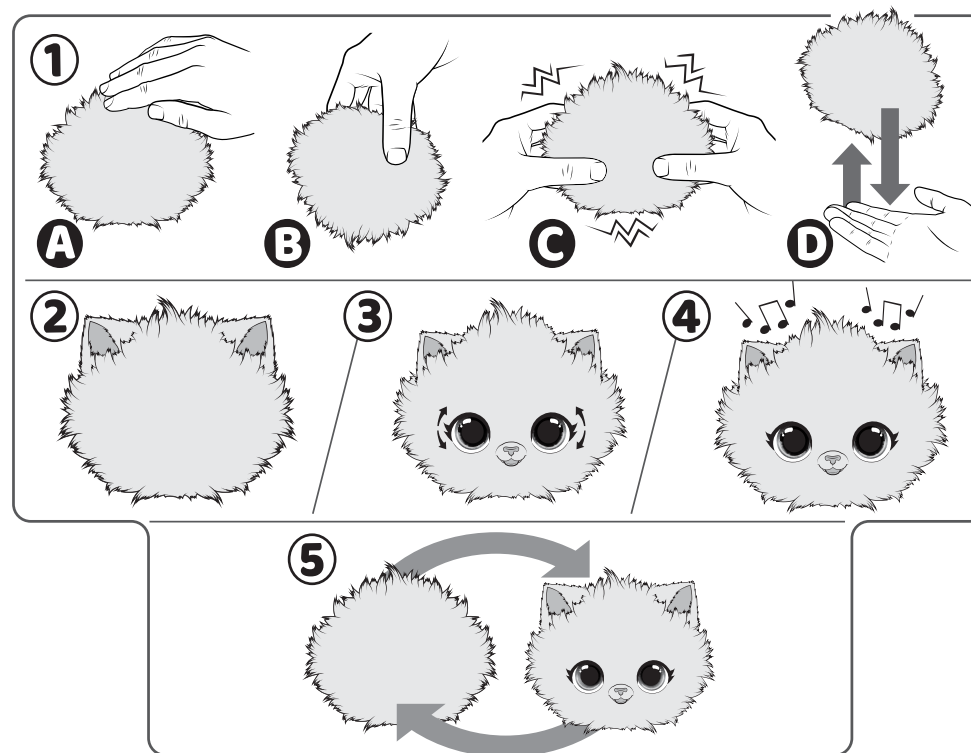
When you first get your FUR FLUFFS home: 1. Switch it OFF 2. Change the batteries 3. Switch it to ON 4. Middle position is a LOW VOLUME setting
 Lorsque tu reçois ton FUR FLUFFS pour la première fois à la maison : 1. Mets-le en position OFF
 2. Remplace les piles 3. Mets-le en position ON 4. La position intermédiaire correspond au mode VOLUME FAIBLE
 Cuando te llesves a casa por primera vez el juguete FUR FLUFFS: 1. Apágalo. 2. Cámbiale las pilas. 3. Cámbialo al modo ENCENDIDO. 4. La posición central es un ajuste de VOLUMEN BAJO
 Wenn du zum ersten Mal mit deinem FUR FLUFFS spielst: 1. Zunächst AUSSCHALTEN 2. Die Batterien auswechseln 3. Dann wieder EINSCHALTEN 4. Die mittlere Position ist eine LEISE Einstellung.
 Wanneer je de FUR FLUFFS voor het eerst thuis hebt: 1. Schakel hem UIT 2. Vervang de batterijen 3. Zet hem op AAN 4. De middelste stand is de instelling voor LAAG VOLUME
 La prima volta che porti a casa FUR FLUFFS: 1. Spegnilo 2. Sostituisci le pile 3. Accendilo 4. La posizione centrale corrisponde all'impostazione VOLUME BASSO
 Ao levar seu FUR FLUFFS para casa: 1. Desligue-o 2. Troque as pilhas ou baterias 3. Ligue-o 4. A posição central é uma configuração de VOLUME BAIXO
 Первое включение FUR FLUFFS: 1. ВЫКЛЮЧИТЕ игрушку 2. Замените элементы питания 3. ВКЛЮЧИТЕ игрушку 4. Среднее положение — это режим с НИЗКИМ УРОВНЕМ ГРОМКОСТИ
 Gdy przyniesiesz swojego futrzaka FUR FLUFFS do domu: 1. WYŁĄCZ go. 2. Wymień baterie. 3. WŁĄCZ go. 4. Środkowe ustawienie to tryb NISKIEJ GŁOŚNOŚCI.
 Když poprvé přinesete hračku FUR FLUFFS domů: 1. VYPNĚTE ji. 2. Vyměňte baterie. 3. ZAPNĚTE ji. 4. Polohou uprostřed nastavíte NÍZKOU HLASITOST.
 Keď si prvýkrát priniesete vášho CHLPÁČIKA domov: 1. Prepnete zariadenie do polohy VYP. 2. Vymenite batérie 3. Prepnete zariadenie do polohy ZAP. 4. Stredná poloha je nastavenie NÍZKEJ HLASITOSTI
 Amikor első alkalommal viszed haza FUR FLUFFS barátodat: 1. Kapcsold KI 2. Cseréldet elemet 3. Kapcsold BE 4. A középső fokozat az ALACSONY HANGEREJŰ beállítás
 Când utilizați pentru prima dată FUR FLUFFS acasă: 1. Comutați pe OPRIT 2. Schimbați bateriile 3. Comutați pe PORNIT 4. Poziția din mijloc este o setare VOLUM REDUS
 Μόλις επιστρέψετε σπίτι με το FUR FLUFFS για πρώτη φορά: 1. Απενεργοποιήστε το 2. Αλλάξτε τις μπαταρίες 3. Ενεργοποιήστε το 4. Η μεσαία θέση είναι μια ρύθμιση ΧΑΜΗΛΗΣ ΕΝΤΑΣΗΣ ΗΧΟΥ
 Kui hakkad FUR FLUFFSI mänguasjaga esimest korda mängima: 1. Lülita see VÄLJA 2. Vaheta patareid 3. Lülita mänguasi SISSE 4. Keskmise asend on VAIKSE HELI režiim
 Pēc tam, kad pirmo reizi pārnēsāt savu FUR FLUFFS mājās: 1. IZSLĒDZIET to 2. Nomainiet baterijas 3. IESLĒDZIET to 4. Slēdža vidējā pozīcija ir KLUSAS SKAŅAS iestatījums
 Parsinešē FUR FLUFFS namo: 1. Zaislā išjunkite (OFF) 2. Pakeiskite baterijas 3. Zaislā įjunkite (ON) 4. Vidurinė padėtis reiškia PATYLINTĄ režimą
 Kun tuot FUR FLUFFS -lelui kotiksi: 1. Kytke se POIS päältä 2. Vaihda paristot 3. Kytke se uudestaan PÄÄLLE 4. Keski-asento on HILJAINEN ÄÄNENVOIMAKKUUDEN -tila
 När du får hem din FUR FLUFFS: 1. Stäng AV den 2. Byt batterier 3. Sätt PÅ den 4. Mittenläget är en inställning för LÅG VOLYM

INSTALLING BATTERIES / INSTALLATION DES PILES / INSTALACIÓN DE LAS PILAS / BATTERIEN EINLEGEN / DE BATTERIJEN
 PLAATSEN / COME INSERIRE LE PILE / INSTALAÇÃO DAS PILHAS OU BATERIAS / УСТАНОВКА ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ
 INSTALACJA BATERII / VLOŽENÍ BATERII / VLOŽENIE BATERII / AZ ELEMEK BEHELYEZÉSE / INSTALAREA BATERIILOR
 ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ / PATAREIDE PAIGALDAMINE / BATERIJU IEVIETOŠANA / BATERIJŲ ĮDĖJIMAS /
 PARISTOJEN ASENNUS / INSTALLATION AV BATTERIER

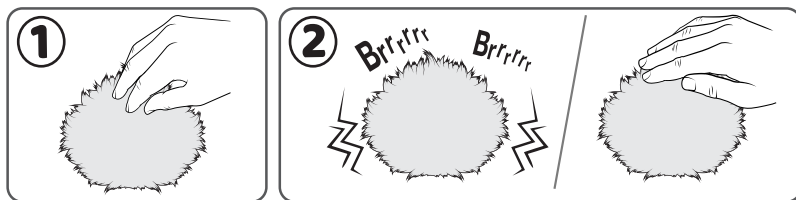


FLUFF MODE / MODE BOULE DE POILS / MODO PELUSA / FLUFF-MODUS / FLUFF-MODUS / MODALITÀ PALLA DI PELO / MODO
 PELUDINHO / РЕЖИМ ПУШИСТИКА / TRYB FUTRZAKA / REŽIM FLUFF / REŽIM CHLPÁČIK / SZÓRMÓK MÓD / MODUL PLUS
 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ / KARVAPALLIREŽIM / PŪKAINĪŠA REŽĪMS / PŪKUOTUKO REŽĪMS / FLUFF-TILA / FLUFFLÄGE

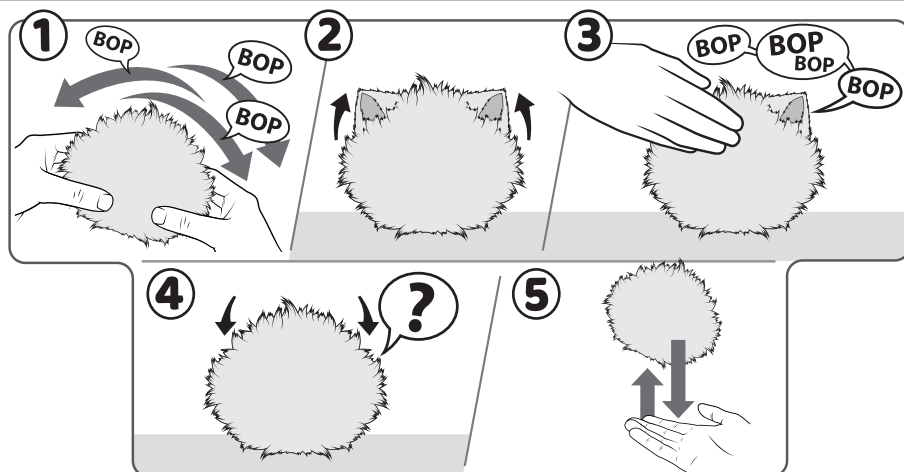
BONDING / INTERACTION / ESTABLECER UN VÍNCULO / ANFREUNDEN / WORD VRIENDJES / CREARE UN LEGAME / CRIAR UM
 VÍNCULO / ЗНАКОМСТВО / NAWIĄZYWANIE WIEZI / SBLIŽOVÁNÍ / ZBLIŽOVANIE / KÓTODÉS / CREAREA UNEI LEGĂTURI
 ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΤΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ / SÖBRUNEMINE / SAIKNES IZVEIDOŠANA / SUSIPAŽINIMAS / YSTÄVYSTYMINEN / BLI KOMPISAR



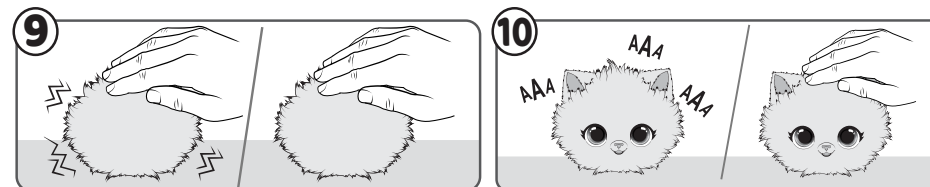
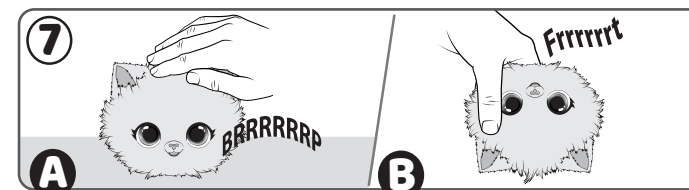
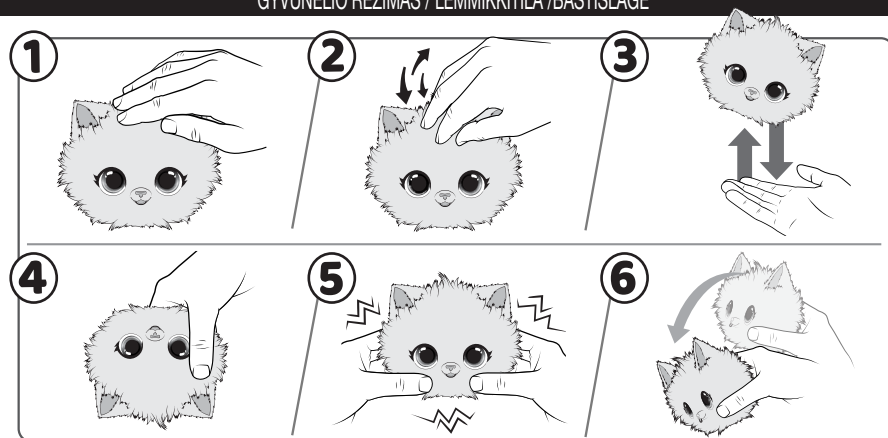
AFTER BONDING / APRÈS L'APPROVOISEMENT / TRAS ESTABLECER EL VÍNCULO / NACH DEM ANFREUNDEN / NA HET VRIENDJES WORDEN / DOPO AVER CREATO UN LEGAME / APOS CRIAR UM VÍNCULO / ПОСЛЕ ЗНАКОМСТВА / PO NAWIAZANIU WIEZI / PO SBLIŽENÍ / PO ZBLIŽOVANÍ SA / KÓTÓDÉS UTÁN / DUPĂ CREAREA LEGĂTURII / ΑΦΟΥ ΔΕΘΕΙΤΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ ΠΑΡΑΣΤ ΣÖBRUNEMIST / PĒC SAIKNES IZVEIDOŠANAS / SUSIPAŽINUS / YSTÄVYSTYMISEN JÄLKEEN / NÄR NI ÄR KOMPISAR



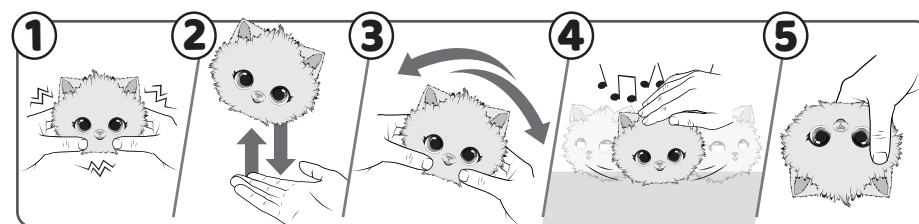
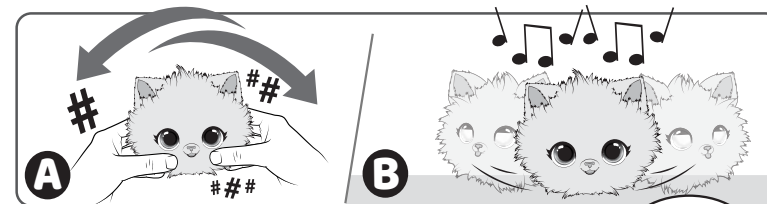
TAP BACK / TAPOTEMENTS RYTHMÉS / REPITE CONMIGO / KLOPF-SPIEL / TERUGTIKKEN / RIPETI CON ME / REPITA COMIGO / ИГРА "ПОСТУЧИ" / WYSTUKIWANIE / KLEPANÁ / ŤUKANIE / UTÁNOZÁS / ATINGERE RITMATĂ / ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΧΑΔΙ / RŮTMI KORDAMINE / PIESIENIU SPĚLE / KARTOK PASKUI MANE / SELÄN TAPUTTAMINEN / KNACKA TILLBAKA



PET MODE / MODE ANIMAL / MODO MASCOTA / SPIELTIER-MODUS / HUISDIERMODUS / MODALITÀ ANIMALE / MODO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO / РЕЖИМ ПИТОМЦА / TRYB ZWIERZAKA / REŽIM MAZLIČEK / REŽIM DOMÁCE ZVIERATKO / KISKEDVENC MÓD / MODUL ANIMAL DE COMPANIE / ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ / LEMMIKLOOMAREŽIIM / DŽIVNIECIŅA REŽIMS / GYVŪNĖLIO REŽIMAS / LEMMIKKITILA / BÄSTISLÄGE



MUSIC MODE / MODE MUSIQUE / MODO MÚSICA / MUŠIK-MODUS / MUZIEKMODUS / MODALITÀ MUSICA / MODO MÚSICA / МУЗЫКАЛЬНЫЙ РЕЖИМ / TRYB MUZYKI / HUDEBNÍ REŽIM / REŽIM HUDBA / ZENE ÜZEMMÓD / MODUL MUZICĂ / ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ / MUUSIKAREŽIIM / MŪZIKAS REŽIMS / MUZIKINIS REŽIMAS / MUSIKKITILA / MUSIKLÄGE



SLEEP / VEILLE / SUSPENSIÓN / SCHLAFEN / SLAPEN / RIPOSO / MODO DE ESPERA / СПЯЩИЙ РЕЖИМ / SEN SPÁNEK / SPÁNOK / ALVÁS / SOMN / ΥΠΝΟΣ / UNEREŽIIM / MIEGA REŽIMS / MIEGO REŽIMAS / NUKKUMINEN / VILOLÄGE

INSTALLING BATTERIES

1. Uncover the battery compartment by opening the flap on the bottom of your FUR FLUFFS.
 2. Open the battery door with a screwdriver. Remove used batteries by pulling up on one end of each battery. DO NOT remove or install batteries using sharp or metal tools.
 3. Install new batteries as shown in the polarity diagram (+/-).
 4. Replace battery door. Check your local laws and regulations for correct recycling and/or battery disposal.
- Note: Batteries included are for in-store demonstration and should be replaced to improve performance.**

LOW BATTERY WARNING:

When your FUR FLUFFS has low batteries, they will beep three times and fall asleep. If this is happening repeatedly, it is time to change the batteries.

BONDING

1. Once you bring your FUR FLUFFS home, you first need to BOND with them to coax them out of hiding. Play with your FUR FLUFFS to bond:

A. PET / B. PLACE UPSIDE DOWN / C. SHAKE / D. TOSS

2. As your FLUFF gets more comfortable with you, they will reveal their ears to you.
3. You know they are getting close to PET MODE when they peek out at you.
4. Keep playing until you hear the music and your FLUFF will transform into a PET.
5. Now your FUR FLUFFS will move back and forth between FLUFF and PET.

AFTER BONDING

Once you have bonded with your FUR FLUFFS, there are even more ways to play:

1. **TICKLE** – use quick touches on your FUR FLUFFS's head to tickle them.
2. **COLD** – If your FLUFF is cold and shivering, warm them up by touching and holding the top of their head.
2. **TAP BACK**
You can play a TAP BACK game in FLUFF mode.
1. **TILT** your FLUFF side to side. You'll hear "Bop, Bop, Bop".
2. Your FLUFF's ears pop up when they enter TAP BACK and are listening. Place them down on a flat surface.
3. **TAP** a pattern on your FLUFF's forehead and they will "BOP" the pattern back to you.
4. Tap too fast or too many times, your FLUFF might get confused. They'll make a confused sound, close their ears and go back to FLUFF mode.
5. To exit TAP BACK, toss your FLUFF in the air.

FLUFF TO PET

To go from FLUFF to PET, you can PET, TICKLE, TOSS, SHAKE or PLACE UPSIDE DOWN.

Just pick which one you want to do and repeat the action a few times, until your FLUFF opens up to PET

The fastest way is to PLACE them UPSIDE DOWN and let them do a somersault.

PET MODE

To play in PET MODE:

1. **PET** your FUR FLUFFS's head between their ears to make them coo and purr. Pet them long enough and you can lull them back into FLUFF mode.
2. **TICKLE** your PET's head between the ears with quick touches, to make them wiggle and giggle.
3. **TOSS** your PET in the air to play with them. Toss them too high and you might scare them back into FLUFF mode.
4. Turn your PET **UPSIDE DOWN**, wait for their ears to close, then place them on their head. They'll try and somersault themselves back onto their feet! (DO NOT push their ears closed)
5. Give your PET a **SHAKE** and they will shake back! Shake too much and you might get a funny response.
6. **TILT** your PET forward to feed them. You'll hear lots of munching. If they eat too much they might get gassy or get the hiccups!
7. If your PET is GASSY, you can pat their head between the ears to burp them (A), or tilt them upside down to make them fart (B).
8. **HICCUPS** – If your FUR FLUFFS gets the hiccups (A), you can scare their hiccups

away! Wait until they're quiet between hiccups, then bang on the table beside them to scare them (B)!

They'll close back up into FLUFF mode (C).

9. SCARING your PET sends them back to FLUFF mode. Pet your FLUFF's head between the ears to calm them down.

10. SNEEZE – If your FUR FLUFFS starts to sneeze going "Ah, Ah, Ah", touch and hold their head between the ears to pause their sneeze before the "Choo!"

PET TO FLUFF

To go from PET to FLUFF, you can PET their head or SCARE them.

The fastest way is to TOSS your PET up high and scare them back to FLUFF.

MUSIC MODE

You can enter MUSIC mode by tilting your PET, from side to side. (You cannot enter MUSIC mode from FLUFF mode)

Tilt 4 times; Left, Right, Left, Right (A) Your PET will count you in, then start playing music and dancing! (B)

WHILE IN MUSIC MODE:

TOUCH your PET's head between the ears (C) – They stop dancing and start singing along instead! (D)

WHILE YOUR PET IS SINGING:

1. **SHAKE** your PET – Their voice will warble
2. **TOSS** your PET into the air – They'll sing a high note
3. **TILT** your PET left and right – They'll play a funny note.
4. **TOUCH** your PET's head between the ears to return to dancing
5. **TO EXIT MUSIC MODE**, turn your PET upside down until you hear a record scratch.

SLEEP

If you do not play with your FUR FLUFFS for a while, they will fall asleep and enter Low Power Sleep Mode.

To wake your FUR FLUFFS up, wait until they've fallen deep asleep and haven't made any sound for 2 seconds. Then, you can TILT, TOSS or SHAKE them to wake them up.

For TROUBLESHOOTING questions and solutions, please visit our website:
www.FurFluffs.com

CARE AND MAINTENANCE: Always remove batteries from the toy when it is not being used for a long period of time. Wipe the toy gently with a clean damp cloth. Keep the toy away from direct heat. Do not submerge the toy in water. This can damage the electronic assemblies.

BATTERY SAFETY INFORMATION: Batteries are small objects. Replacement of batteries must be done by adults. Follow the polarity (+/-) diagram in the battery compartment. Promptly remove dead batteries from the toy. Dispose of used batteries properly. Remove batteries for prolonged storage. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. DO NOT incinerate used batteries. DO NOT dispose of batteries in fire, as batteries may explode or leak. DO NOT mix old and new batteries or types of batteries (i.e. alkaline/standard/rechargeable). Using rechargeable batteries is not recommended due to possible reduced performance. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Replaceable-rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. DO NOT recharge non-rechargeable batteries. DO NOT short-circuit the supply terminals.

Safety Precautions: - Remove batteries when not in use. - Parental guidance is recommended for the play. - New alkaline batteries are recommended to obtain maximum performance.

Note: Parental guidance is recommended when installing or replacing batteries. Under the environment with electrostatic discharge, the toy may malfunction and require user to reset the toy.

NOTE: If normal function of the product is disturbed or interrupted, strong electromagnetic interference may be causing the issue. To reset product, turn it completely off, then turn it back on. If normal operation does not resume, move the product to another location and try again. To ensure normal performance, change the batteries, as low batteries may not allow full function.

INSTALLATION DES PILES

1. Ouvrir le compartiment des piles en ouvrant le rabat situé au bas de ton FUR FLUFFS.
2. À l'aide d'un tournevis, ouvrir le couvercle du compartiment des piles. Retirer les piles usagées en tirant vers le haut sur une extrémité de chaque pile. Ne PAS utiliser d'objet coupant ou métallique pour extraire ou installer les piles.
3. Installer des piles neuves comme indiqué sur le schéma de polarité (+/-).
4. Refermer le compartiment des piles. Consulter la législation locale concernant le recyclage et/ou l'élimination des piles.

Remarque : Les piles fournies servent uniquement à la démonstration en magasin et devront être remplacées pour assurer un meilleur fonctionnement du jouet.

AVERTISSEMENT DE BATTERIE FAIBLE :

Lorsque ton FUR FLUFFS n'a plus beaucoup de batterie, il émet trois bips et s'endort. Si cela se produit à plusieurs reprises, il est temps de changer les piles.

INTERACTION

1. Une fois que tu as ramené ton FUR FLUFFS à la maison, tu dois d'abord l'APPROVOISER pour l'inciter à sortir de sa cachette. Joue avec ton FUR FLUFFS pour l'apprivoiser :

A. ANIMAL / B. RETOURNER / C. SECOUER / D. LANCER

2. Au fur et à mesure que ton FLUFF se sent plus à l'aise avec toi, il se peut qu'il te montre ses oreilles.
3. Tu sais qu'il va bientôt entrer en MODE ANIMAL quand il te regarde.
4. Continue à jouer jusqu'à ce que tu entendes la musique et que ton FLUFF se transforme en ANIMAL.
5. Maintenant, ton FUR FLUFFS alternera entre les deux modes FLUFF et ANIMAL.

APRÈS L'APPROVOISEMENT

Une fois que tu as apprivoisé ton FUR FLUFFS, tes possibilités de jeu sont encore plus nombreuses :

1. **CHATOUILLER** – Tapote rapidement la tête de ton FUR FLUFFS pour le chatouiller.
2. **FROID** – Si ton FLUFF a froid et qu'il frissonne, touche longuement le haut de sa tête pour le réchauffer.

TAPOTEMENTS RYTHMÉS

Joue avec les TAPOTEMENTS RYTHMÉS en mode BOULE DE POILS.

1. **PENCHE** ton FLUFF d'un côté à l'autre. Tu entendras « Bop, Bop, Bop ».
2. Les oreilles de ton FLUFF se dressent lorsqu'il passe en mode TAPOTEMENTS RYTHMÉS et qu'il écoute. Place ton FLUFF sur une surface plane.
3. **TAPOTE** un rythme sur le front de ton FLUFF qu'il reproduira sous forme de « BOP ».
4. Si tu tapotes trop vite ou trop de fois, ton FLUFF va être déboussolé. Il émettra un son confus, baissera ses oreilles et repassera en mode BOULE DE POILS.
5. Pour quitter le mode TAPOTEMENTS RYTHMÉS, lance ton FLUFF en l'air.

DE BOULE DE POILS À ANIMAL

Pour passer du mode BOULE DE POILS au mode ANIMAL, tu peux le CARESSER, CHATOUILLER, LANCER, SECOUER ou RETOURNER.

Il suffit de choisir une action et de la répéter plusieurs fois jusqu'à ce que ton FLUFF passe en mode ANIMAL.

Pour ce faire, le moyen le plus rapide est de le RETOURNER et de le laisser faire un saut périlleux.

MODE ANIMAL

Pour jouer en MODE ANIMAL :

1. **CARESSE** ton FUR FLUFFS entre les oreilles pour le faire roucouler et ronronner. Si tu le caresses assez longtemps, il retournera en mode BOULE DE POILS.
2. **CHATOUILLE** ton ANIMAL entre les oreilles avec des tapotements rapides pour le faire gigoter et glousser.
3. **LANCE** ton ANIMAL en l'air pour jouer avec lui. Si tu le lances trop haut, tu risques de l'effrayer et il retournera en mode BOULE DE POILS.
4. Tourne ton ANIMAL **À L'ENVERS** et lorsque ses oreilles se baissent, place-le sur sa tête. Il essaiera de faire un saut périlleux pour se remettre sur ses pattes ! (NE BAISSÉ PAS ses oreilles)

5. SECOUE ton ANIMAL et il se secouera aussi ! Si tu le secoues trop, tu obtiendras une réponse rigolote.

6. INCLINE ton ANIMAL vers l'avant pour le nourrir. Tu entendras beaucoup de bruits de grignotage. S'il mange trop, il peut être ballonné ou avoir le hoquet !

7. Si ton ANIMAL est BALLONNÉ, tu peux tapoter sa tête entre les oreilles pour le faire roter (A) ou le retourner pour le faire péter (B).

8. HOQUET – Si ton FUR FLUFFS a le hoquet (A), tu peux l'aider à s'en débarrasser en lui faisant peur ! Attends qu'il soit calme entre deux hoquets, puis tape sur la table à côté de lui pour l'effrayer (B) !

Il se remettra en mode BOULE DE POILS (C).

9. Ton ANIMAL retourne en mode BOULE DE POILS lorsque tu l'**EFFRAIES**. Caresse ton FLUFF entre les oreilles pour le calmer.

10. ÉTERNUEMENT – Si ton FUR FLUFFS commence à éternuer en faisant « Ah, Ah, Ah », touche longuement l'espace entre ses oreilles pour arrêter l'éternuement avant le « Tchoum ! ».

D'ANIMAL À BOULE DE POILS

Pour passer du mode ANIMAL au mode BOULE DE POILS, tu peux CARESSER sa tête ou l'EFFRAYER.

Pour ce faire, le moyen le plus rapide est de LANCER ton ANIMAL en l'air pour l'effrayer et il retournera en mode BOULE DE POILS.

MODE MUSIQUE

Tu peux accéder au mode MUSIQUE en inclinant ton ANIMAL, d'un côté à l'autre.

(Tu ne peux pas accéder au mode MUSIQUE à partir du mode BOULE DE POILS)

Incline 4 fois vers la gauche, la droite, la gauche, la droite (A). Ton ANIMAL commencera par compter, puis il va jouer de la musique et danser ! (B)

EN MODE MUSIQUE :

TOUCHE ton ANIMAL entre les oreilles (C) – Il arrêtera de danser et commencera à chanter ! (D)

PENDANT QUE TON ANIMAL CHANTE :

1. **SECOUE** ton ANIMAL – Sa voix va se déformer
2. **LANCE** ton ANIMAL en l'air – Il chantera une note aiguë
3. **INCLINE** ton ANIMAL de gauche à droite – Il jouera une note rigolote
4. **TOUCHE** ton ANIMAL entre les oreilles pour le revoir danser
5. **POUR QUITTER LE MODE MUSIQUE**, tourne ton ANIMAL à l'envers jusqu'à ce que tu entendes un scratch de disque.

VEILLE

Si tu ne joues pas avec ton FUR FLUFFS pendant un moment, il s'endormira et entrera en mode Veille basse consommation.

Pour réveiller ton FUR FLUFFS, il suffit d'attendre qu'il s'endorme profondément et qu'il n'émette aucun son pendant 2 secondes. Ensuite, tu peux l'**INCLINER**, le **LANCER** ou le **SECOUER** pour le réveiller.

En cas de PROBLÈME, consulter le site Internet à l'adresse : www.FurFluffs.com

ENTRETIEN ET MAINTENANCE : Toujours retirer les piles du jouet en cas d'inutilisation prolongée. Nettoyer délicatement le jouet avec un chiffon humide et propre. Conserver le jouet à l'écart de toute source de chaleur. Ne pas plonger le jouet dans l'eau ; les composants électroniques risqueraient d'être endommagés.

INFORMATIONS DE SÉCURITÉ CONCERNANT LES PILES : Les piles sont de petits objets. Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte. Respecter le schéma de polarité (+/-) du compartiment des piles. Retirer immédiatement toute pile usagée du jouet. Jeter correctement les piles usagées. Retirer les piles du jouet en cas d'inutilisation prolongée. N'utiliser que des piles d'un même type ou d'un type équivalent à celui recommandé. NE PAS incinérer les piles usagées. NE PAS jeter les piles au feu ; elles pourraient exploser ou fuir. NE PAS mélanger des piles neuves et des piles usagées, ou des piles de types différents (ex : alcalines/standard/rechargeables). L'utilisation de piles rechargeables n'est pas recommandée en raison des baisses éventuelles de performance. Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte. Retirer les piles rechargeables/remplaçables du jouet avant de les recharger. NE PAS recharger des piles non rechargeables. NE PAS court-circuiter les bornes d'alimentation.

Mesures de sécurité : - Retirer les piles en cas d'inutilisation du jouet. - La surveillance des parents est recommandée pendant l'utilisation. - Pour des performances optimales, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines neuves.

Remarque : Il est recommandé aux parents d'aider les enfants lors de l'installation et du remplacement des piles. Les décharges électrostatiques peuvent perturber le fonctionnement du jouet et conduire l'utilisateur à le réinitialiser.

ES

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Abra el compartimento de las pilas levantando la tapa que hay en la parte inferior del FUR FLUFFS.

2. Abra el compartimento de las pilas con la ayuda de un destornillador. Para retirar las pilas gastadas, tire hacia arriba de uno de sus extremos para extraerlas. NO utilice herramientas metálicas o puntiagudas para instalar o extraer las pilas.

3. Coloque las pilas nuevas en el compartimento correspondiente, tal y como se indica en el diagrama de polaridad (+ / -).

4. Cierre la tapa del compartimento de las pilas. Consulte la normativa local relativa al reciclaje y a la eliminación de las pilas.

Nota: Las pilas se han incluido con la finalidad de promocionar el producto en la tienda, y deben sustituirse por unas nuevas para mejorar el rendimiento.

ADVERTENCIA DE PILAS AGOTADAS:

Cuando al juguete FUR FLUFFS se le hayan agotado las pilas, emitirá tres pitidos y se quedará dormido.

Si esto ocurre varias veces, es hora de cambiar las pilas.

ESTABLECER UN VÍNCULO

1. Cuando te llesves a casa el juguete FUR FLUFFS, primero tienes que ESTABLECER UN VÍNCULO con él para convencerle de que no se esconda. Juega con tu FUR FLUFFS para establecer un vínculo:

A. MASCOTA / B. COLÓCALO BOCABAJO / C. AGÍTALO / D. LÁNZALO

- 2. A medida que tu PELUSA se sienta más cómoda contigo, te enseñará las orejitas.
- 3. Te darás cuenta de que ya casi estás en el MODO MASCOTA cuando te mire.
- 4. Sigue jugando hasta que escuches la música y la PELUSA se transformará en una MASCOTA.
- 5. Ahora, el juguete FUR FLUFFS alternará los modos PELUSA y MASCOTA.

TRAS ESTABLECER EL VÍNCULO

Cuando hayas establecido un vínculo con tu juguete FUR FLUFFS, descubrirás que hay más formas de jugar:

- 1. **COSQUILLAS**: da golpecitos rápidos en la cabeza del juguete FUR FLUFFS para hacerle cosquillas.
- 2. **FRÍO**: si tu PELUSA tiene frío y está tiritando, mantén presionada la parte superior de la cabeza para que entre en calor.

REPITE CONMIGO

Puedes jugar a REPITE CONMIGO en el modo PELUSA.

- 1. **INCLINA** tu PELUSA de un lado a otro. Escucharás "Bop, bop, bop".
- 2. Las orejitas de tu PELUSA emergen cuando juega a REPITE CONMIGO y está escuchando. Colócala sobre una superficie plana.
- 3. Da una serie de **GOLPECITOS** en la frente de tu PELUSA y te responderá con el mismo patrón en "BOPS".
- 4. Si golpeas demasiado deprisa o demasiadas veces, la PELUSA podría confundirse. Hará un sonido de confusión, cerrará las orejitas y regresará al modo PELUSA.
- 5. Para salir de REPITE CONMIGO, lanza tu PELUSA hacia arriba.

DE PELUSA A MASCOTA

Para pasar del modo PELUSA al modo MASCOTA, puedes HACER COSQUILLAS a la pelusa o ACARICIARLA, LANZARLA, AGITARLA o COLOCARLA BOCABAJO. Simplemente elige lo que quieras hacer y repite la acción varias veces hasta que tu PELUSA se convierta en MASCOTA.

La manera más rápida de cambiar de modo es COLOCARLA BOCABAJO y dejar que haga una voltereta.

REMARKUE : De fortes interférences électromagnétiques peuvent perturber ou interrompre le fonctionnement normal du produit. Pour le réinitialiser, l'éteindre complètement et le rallumer. Si le produit ne fonctionne toujours pas normalement, changer de lieu d'utilisation et réessayer. Des piles faibles peuvent empêcher le produit de fonctionner correctement. Pour des performances optimales, remplacer les piles.

MODO MASCOTA

Para jugar en el MODO MASCOTA:

- 1. **ACARICIA** la cabeza del juguete FUR FLUFFS entre las orejitas para que arrulle y ronronee. Si la acaricias durante mucho tiempo, se relajará tanto que volverá al modo PELUSA.
- 2. Hazle **COSQUILLAS** en la cabeza entre las orejitas a tu MASCOTA con golpecitos rápidos para que se mueva y se ría.
- 3. **LANZA** tu MASCOTA hacia arriba para jugar con ella. Si la lanzas demasiado alto, podrías asustarla y volverá al modo PELUSA.
- 4. Coloca tu MASCOTA **BOCABAJO**, espera a que se cierren las orejitas y, a continuación, apóyala sobre la cabeza. ¡Intentará volver a ponerse en pie con una voltereta! (NO presiones para cerrar las orejitas).
- 5. **AGITA** tu MASCOTA y luego se agitará ella solita. Si la agitas demasiado, quizás recibas una respuesta divertida.
- 6. **INCLINA** tu MASCOTA hacia delante para que coma. Escucharás cómo mastica ruidosamente. ¡Si come demasiado, es posible que tenga gases o hipo!
- 7. Si tu MASCOTA tiene GASES, puedes acariciarle la cabeza entre las orejitas para que eructe (A) o inclinarla hacia abajo para que suelte un pedito (B).
- 8. **HIPO**: si a tu juguete FUR FLUFFS le da hipo (A), asústalo para que se le pase. Espera hasta que se quede callado y ¡da un golpe sobre la mesa junto al juguete para asustarlo (B)! Volverá al modo PELUSA (C).
- 9. Si **ASUSTAS** a tu MASCOTA, volverá al modo PELUSA. Acaricia la cabeza de tu PELUSA entre las orejitas para calmarla.
- 10. **ESTORNUDOS**: si el juguete FUR FLUFFS empieza a estornudar diciendo "Ah, ah, ah", mantén presionada su cabeza entre las orejitas para detener el estornudo antes del "¡Achís!".

DE MASCOTA A PELUSA

Para pasar del modo MASCOTA al modo PELUSA, puedes ACARICIARLE la cabeza o ASUSTARLA.

La manera más rápida de cambiar de modo es LANZAR la MASCOTA hacia arriba y asustarla para que vuelva al modo PELUSA.

MODO MÚSICA

Puedes cambiar al modo MÚSICA inclinando tu MASCOTA de un lado a otro. (No puedes acceder al modo MÚSICA desde el modo PELUSA).

Inclínala 4 veces: izquierda, derecha, izquierda, derecha (A). ¡Tu MASCOTA te aceptará y empezará a reproducir música y a bailar! (B)

MIENTRAS TU MASCOTA ESTÉ EN MODO MÚSICA:

TOCA la cabeza de la MASCOTA entre las orejitas (C): dejará de bailar y empezará a cantar.

(D)

MIENTRAS TU MASCOTA ESTÉ CANTANDO:

- 1. **AGITALA**: su voz gorgojeará.
- 2. **LANZALA** hacia arriba: cantará una nota alta.
- 3. **INCLINALA** de izquierda a derecha: reproducirá una nota divertida.
- 4. **TOCA** la cabeza de tu MASCOTA entre las orejitas para que vuelva a bailar.
- 5. **PARA SALIR DEL MODO MÚSICA**, coloca tu MASCOTA bocabajo hasta que escuches el sonido de un disco rayado.

SUSPENSIÓN

Si no juegas con el juguete FUR FLUFFS durante un rato, se dormirá y entrará en modo de suspensión.

Para despertarlo, espera hasta que esté profundamente dormido y no haya hecho ningún sonido durante 2 segundos. Luego, puedes INCLINARLO, LANZARLO o AGITARLO para despertarlo.

Si tiene alguna pregunta o necesita SOLUCIONAR ALGÚN PROBLEMA, visite nuestra página web: www.FurFluffs.com

CUIDADO Y MANTENIMIENTO: Las pilas del juguete se deben retirar si no se va a utilizar durante un periodo largo de tiempo. Limpie el juguete cuidadosamente con un paño limpio y húmedo. No exponga el juguete a fuentes de calor. No sumerja el juguete en agua. Sus componentes electrónicos podrían sufrir daños.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS: Las pilas son objetos pequeños. Las pilas deben ser sustituidas por un adulto. Siga las instrucciones de polaridad (+ / -) que aparecen en el compartimento de las pilas. Retire rápidamente las pilas usadas. Las pilas usadas deben desecharse de forma adecuada. Retire las pilas si va a guardar el juguete durante un periodo de tiempo prolongado. Utilice únicamente pilas del tipo recomendado o de un tipo equivalente. NO exponga las pilas usadas al fuego. NO deseche las pilas usadas quemándolas, ya que podrían explotar o desprender productos químicos. NO mezcle pilas nuevas y viejas, ni pilas de tipos distintos (p. ej., alcalinas, normales y recargables). No se recomienda usar pilas recargables, ya que el rendimiento puede verse afectado. Las pilas

recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto. Se deben extraer las pilas recargables del juguete antes de cargarlas. NO intente recargar pilas no recargables. NO cause cortocircuitos en las terminales de corriente.

Seguridad: - Retirar las pilas cuando no se esté utilizando. - Se recomienda utilizar el juguete en presencia de un adulto. - Se recomienda el uso de pilas alcalinas nuevas a fin de obtener el máximo rendimiento.

Nota: Se recomienda instalar o cambiar las pilas en presencia de un adulto. Las descargas electrostáticas pueden impedir el funcionamiento del producto. En caso de problema, se recomienda reiniciar el juguete.

NOTA: Fuertes interferencias electromagnéticas pueden alterar o interrumpir el funcionamiento normal del producto. Para reiniciarlo, apáguelo y vuelva a encenderlo. Si el producto sigue sin funcionar normalmente, cambie de zona de uso y vuelva a intentarlo. Las pilas usadas pueden impedir que el producto funcione correctamente. Para conseguir un rendimiento óptimo, cambie las pilas.

DE

BATTERIEN EINLEGEN

- 1. Batteriefach durch Öffnen der Klappe unten an den FUR FLUFFS freilegen.
 - 2. Batteriefachabdeckung mit einem Schraubenzieher öffnen. Verbrauchte Batterien einzeln durch Hochziehen an einem Ende der Batterie entfernen. Batterien NICHT mithilfe von scharfen oder metallischen Gegenständen entfernen oder einlegen.
 - 3. Neue Batterien unter Beachtung des Polaritätsdiagramms (+/-) einlegen.
 - 4. Batteriefachabdeckung wieder anbringen. Örtliche Gesetze und Bestimmungen für das Recycling bzw. die Entsorgung von Altbatterien beachten.
- Hinweis: Die enthaltenen Batterien dienen Vorführzwecken im Laden und sollten ersetzt werden, damit die optimale Funktion gewährleistet ist.**

WARNUNG BEI NIEDRIGEM BATTERIESTAND:

Wenn der Batteriestand der FUR FLUFFS zu niedrig ist, piepen sie dreimal und gehen schlafen.

Wenn dies mehrfach passiert, wird es Zeit, die Batterien auszuwechseln.

ANFREUNDEN

1. Wenn du deine FUR FLUFFS nach Hause geholt hast, musst du dich zuerst mit ihnen ANFREUNDEN, damit sie sich nicht mehr verstecken. Spiele mit deinen FUR FLUFFS, um dich mit ihnen anzufreunden:

A. STREICHELN / B. AUF DEN KOPF STELLEN / C. SCHÜTTELN / D. WERFEN

- 2. Wenn dein FLUFF sich bei dir wohler fühlt, zeigt es zuerst seine Ohren.
- 3. Du merkst, dass es bald in den SPIELTIER-MODUS übergeht, wenn die Augen herausblicken.
- 4. Spiele weiter mit ihm, bis du die Musik hörst und dein FLUFF sich in ein SPIELTIER verwandelt.
- 5. Jetzt wechselt dein FUR FLUFFS zwischen FLUFF und SPIELTIER.

NACH DEM ANFREUNDEN

Wenn du dich mit deinem FUR FLUFFS angefreundet hast, kannst du auf vielerlei Weise mit ihm spielen:

- 1. **KITZELN**: Berühre immer wieder kurz den Kopf des FUR FLUFFS, um es zu kitzeln.
- 2. **KALT**: Wenn deinem FLUFF kalt ist und es zittert, wärme es, indem du die Hand auf seinen Kopf legst.

KLOPPSPIEL

Im FLUFF-Modus kannst du ein KLOPPSPIEL spielen.

- 1. **NEIGE** dein FLUFF seitlich hin und her. Du hörst „Bop, Bop, Bop“.
- 2. Dein FLUFF stellt die Ohren auf, wenn es für das KLOPPSPIEL bereit ist und zuhört. Setze es auf eine ebene Fläche.
- 3. **TIPPE** einen Rhythmus auf die Stirn deines FLUFFS und es wiederholt mit „BOP“ den gleichen Rhythmus.
- 4. Wenn du zu schnell oder zu oft tippst, ist dein FLUFF möglicherweise verwirrt. Es gibt ein verwirrtes Geräusch von sich, klappt die Ohren ein und kehrt wieder in den FLUFF-Modus zurück.
- 5. Um das KLOPPSPIEL zu beenden, wirf dein FLUFF in die Luft.

FLUFF ZU SPIELTIER

Um vom FLUFF- in den SPIELTIER-Modus zu wechseln, kannst du dein FLUFF STREICHELN, KITZELN, HOCHWERFEN, SCHÜTTELN oder AUF DEN KOPF STELLEN. Such dir einfach eine Aktion aus und wiederhole sie ein paar Mal, bis sich dein FLUFF zum SPIELTIER öffnet.

Am schnellsten geht es, wenn du es AUF DEN KOPF STELLST, damit es einen Purzelbaum schlägt.

SPIELTIER-MODUS

Spiele im SPIELTIER-MODUS:

- 1. **STREICHELN** den Kopf deines FUR FLUFFS zwischen den Ohren, damit es gurr und schnurrt. Wenn du es lange genug streichelst, schläft es ein und kehrt in den FLUFF-Modus zurück.
 - 2. **KITZLE** den Kopf deines SPIELTIERS mit schnellen Berührungen zwischen den Ohren, damit es wackelt und kichert.
 - 3. **WIRF** dein SPIELTIER in die Luft, um mit ihm zu spielen. Wenn du es zu hoch wirfst, kann es Angst bekommen und sich wieder in den FLUFF-Modus zurückziehen.
 - 4. Kippe dein SPIELTIER **AUF DEN KOPF**, warte, bis die Ohren eingezogen werden, und stelle es hin. Es versucht, dann, mit einem Salto wieder auf die Füße zu kommen! (Du darfst die Ohren NICHT herunterdrücken.)
 - 5. **SCHÜTTELE** dein SPIELTIER und es schüttelt sich ebenfalls! Wenn du es zu heftig schüttelst, reagiert es vielleicht komisch.
 - 6. **NEIGE** dein SPIELTIER nach vorn, um es zu füttern. Du hörst dann Kau- und Schmatzgeräusche. Wenn es zu viel isst, kann es Blähungen oder einen Schluckauf bekommen!
 - 7. Wenn dein SPIELTIER **BLÄHUNGEN** hat, kannst du seinen Kopf zwischen den Ohren tätscheln, damit es ein Bäuerchen macht (A), oder es auf den Kopf stellen, damit es pupst (B).
 - 8. **SCHLUCKAUF**: Wenn dein FUR FLUFFS einen Schluckauf hat (A), kannst du es mit einem Schreck davon befreien! Warte, bis es zwischendurch still ist, und haue neben ihm auf den Tisch, um es zu erschrecken (B)!
 - Es zieht sich dann wieder in den FLUFF-Modus zurück (C).
 - 9. Wenn du dein SPIELTIER **ERSCHRECKST**, kehrt es in den FLUFF-Modus zurück. Streiche den Kopf deines FLUFFS zwischen den Ohren, um es zu beruhigen.
 - 10. **NIESEN**: Wenn dein FUR FLUFFS zu niesen beginnt und „Ha, Ha, Ha“ von sich gibt, halte seinen Kopf zwischen den Ohren, um den Nieser anzuhalten, bevor das „tschi“ folgt!
- SPIELTIER ZU FLUFF**
- Um vom SPIELTIER- in den FLUFF-Modus zu wechseln, kannst du den Kopf deines SPIELTIERS STREICHELN oder es ERSCHRECKEN.
- Am schnellsten geht es, wenn du dein SPIELTIER hoch in die Luft WIRFST, damit es einen Schreck bekommt und sich in den FLUFF-Modus zurückzieht.
- MUSIK-MODUS**
- Du kannst den MUSIK-Modus aktivieren, indem du dein SPIELTIER seitlich hin und her neigst. (Du kannst den MUSIK-Modus nicht aus dem FLUFF-Modus heraus aktivieren.)

Neige es 4 Mal: nach links, rechts, links, rechts (A). Dein SPIELTIER gibt den Rhythmus an und beginnt dann, Musik zu spielen und zu tanzen! (B)

IM MUSIK-MODUS:

BERÜHRE den Kopf deines SPIELTIERS zwischen den Ohren (C) – es hört auf zu tanzen und singt stattdessen mit! (D)

WÄHREND DEIN SPIELTIER SINGT:

- 1. **SCHÜTTELE** dein SPIELTIER – seine Stimme trällert.
- 2. **WIRF** dein SPIELTIER in die Luft – es singt einen hohen Ton.
- 3. **NEIGE** dein SPIELTIER nach links und rechts – es spielt einen komischen Ton.
- 4. **BERÜHRE** den Kopf deines SPIELTIERS zwischen den Ohren, damit es wieder tanzt.
- 5. **UM DEN MUSIK-MODUS ZU VERLASSEN**, stelle dein SPIELTIER auf den Kopf, bis du ein Kratzgeräusch wie von einer Schallplatte hörst.

SCHLAFEN

Wenn du eine Weile nicht mit deinem FUR FLUFFS spielt, schläft es ein und wechselt in den batterie-schonenden Schlafmodus.

Um den FUR FLUFFS aufzuwecken, warte, bis es tief und fest schläft und 2 Sekunden lang keinen Ton von sich gegeben hat. Dann kannst du es **NEIGEN**, **WERFEN** oder **SCHÜTTELN**, um es aufzuwecken.

Informationen zur **PROBLEMLÖSUNG** befinden sich auf unserer Website: www.FurFluffs.com

PFLERGE UND WARTUNG: Die Batterien immer aus dem Spielzeug entfernen, wenn es längere Zeit nicht verwendet wird. Das Spielzeug vorsichtig mit einem sauberen, feuchten Tuch abwischen. Das Spielzeug von direkter Hitzeeinwirkung fernhalten. Das Spielzeug nicht unter Wasser tauchen. Die elektronischen Komponenten könnten sonst beschädigt werden.



DE BATTERIEN PLAATSSEN

- 1. Open het batterijvak door het klepje aan de onderkant van je FUR FLUFFS te openen.
- 2. Open het batterijdeksel met een schroevendraaier. Verwijder gebruikte batterijen door één uiteinde van elke batterij omhoog te trekken. Verwijder of plaats batterijen NIET met scherpe of metalen voorwerpen.
- 3. Plaats nieuwe batterijen zoals weergegeven in het polariteitsdiagram (+/-).
- 4. Sluit het vak af met het batterijdeksel. Lees de plaatselijke voorschriften en regelgeving om de batterijen op de juiste wijze te recyclen of af te voeren.

Opmerking: meegeleverde batterijen zijn voor demonstratiegebruik in de winkel en dienen te worden vervangen voor betere prestaties.

WAARSCHUWING BATTERIJ BIJNA LEEG:

Als de batterijen van je FUR FLUFFS bijna leeg zijn, piept hij drie keer en valt hij in slaap. Als dit steeds opnieuw gebeurt, is het tijd om de batterijen te vervangen.

WORD VRIENDJES

1. Zodra je je FUR FLUFFS thuis hebt gebracht, moet je eerst vriendjes met hem worden om hem uit zijn schulp te halen. Speel met je FUR FLUFFS om vriendjes te worden:

A. AAIEN / B. ONDERSTEBOVEN HOUDEN / C. SCHUDDEN / D. GOOIEN

- 2. Zodra je FLUFF zich meer op zijn gemak bij je voelt, zal hij zijn oren aan je laten zien.
- 3. Je weet dat ze bijna in de HUISDIERMODUS komen als ze naar je gluren.
- 4. Blijf spelen totdat je de muziek hoort en je FLUFF verandert in een HUISDIER.
- 5. Nu wisselt je FUR FLUFFS tussen FLUFF en HUISDIER.

NA HET VRIENDJES WORDEN

Als je eenmaal vriendjes bent geworden met je FUR FLUFFS, zijn er nog meer manieren om te spelen:

- 1. **KIETELN** – raak met snelle bewegingen het hoofd van je FUR FLUFFS aan om hem te kietelen.
- 2. **KOUD** – als je FLUFF het koud heeft en rilt, warm hem dan op door de bovenkant van zijn hoofd aan te raken en vast te houden.

TERUGTIKKEN

Je kunt een TERUGTIKSPEL spelen in de FLUFF-modus.

SICHERHEITSHINWIJSE ZU BATTERIEN: Batterien sind kleine Gegenstände. Batterien müssen von Erwachsenen ausgewechselt werden. Das Polaritätsdiagramm (+/-) im Batteriefach beachten. Leere Batterien sofort aus dem Spielzeug entfernen. Verbrauchte Batterien ordnungsgemäß entsorgen. Bei längerfristiger Lagerung Batterien vorher entfernen. Nur dieselben oder gleichwertige Batterien wie empfohlen verwenden. Verbrauchte Batterien NICHT verbrennen. Batterien NICHT im Feuer entsorgen, da sie explodieren oder auslaufen könnten. Alte und neue Batterien oder verschiedene Batterietypen (z. B. Alkali/Standard/ wiederaufladbar) NICHT zusammen einlegen. Von der Verwendung wiederaufladbarer Batterien ist abzuraten, da dies die Leistung beeinträchtigen könnte. Wiederaufladbare Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen laden. Austauschbare wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Wiederaufladen aus dem Spielzeug entfernt werden. Nicht-aufladbare Batterien NICHT aufladen. Batteriepole NICHT kurzschließen.

Sicherheitsvorkehrungen: – Nimm die Batterien heraus, wenn du das Spielzeug nicht benutzt. – Die Beaufsichtigung durch Erwachsene während des Spiels wird empfohlen. – Für eine optimale Leistung werden neue Alkali-Batterien empfohlen.

Hinweis: Beim Einlegen und Auswechseln der Batterien wird eine Beaufsichtigung durch Erwachsene empfohlen. In einer Umgebung mit elektrostatischen Entladungen funktioniert das Spielzeug möglicherweise nicht und muss durch den Benutzer zurückgesetzt werden.

HINWEIS: Wenn die normale Funktion des Produkts gestört oder unterbrochen wird, könnte starke elektromagnetische Strahlung der Grund dafür sein. Durch Aus- und wieder Einschalten des Produkts können die Einstellungen zurückgesetzt werden. Sollte dies die Fehlfunktion nicht beheben, das Produkt an einen anderen Ort bringen und dort erneut ausprobieren. Bei Bedarf die Batterien austauschen, da schwache Batterien die Leistungsfähigkeit beeinträchtigen können.

- 1. KANTEL je FLUFF van de ene naar de andere kant. Je hoort 'Bop, bop, bop!'
- 2. De oren van je FLUFF spitsen zich als TERUGTIKKEN wordt geactiveerd en hij naar je luistert. Plaats je FLUFF op een vlakke ondergrond.
- 3. **TIK** in een bepaald ritme op het voorhoofd van je FLUFF en hij zingt het patroon met 'BOP' na.
- 4. Als je te snel of te vaak tikt, kan je FLUFF in de war raken. Hij maakt een verward geluid, sluit zijn oren en gaat terug naar de FLUFF-modus.
- 5. Om TERUGTIKKEN te verlaten, gooi je de FLUFF in de lucht.

FLUFF NAAR HUISDIER

Om van FLUFF naar HUISDIER te gaan, kun je hem AAIEN, KIETELN, GOOIEN, SCHUDDEN of ONDERSTEBOVEN HOUDEN.

Kies gewoon iets wat je wilt doen en herhaal de actie een paar keer, totdat je FLUFF opengaat als HUISDIER. De snelste manier is om hem ONDERSTEBOVEN te houden en hem een salto te laten doen.

HUISDIERMODUS

Spelen in de HUISDIERMODUS:

- 1. **AAI** het hoofd van je FUR FLUFFS tussen zijn oren om hem te laten kirren en spinnen. Aai hem lang genoeg en je kunt hem terugbrengen naar de FLUFF-modus.
- 2. **KIETEL** het hoofd van je HUISDIER snel tussen de oren om hem te laten wiebelen en giechelen.
- 3. **GOOI** je HUISDIER in de lucht om met hem te spelen. Als je hem te hoog gooit, schrikt hij misschien en schiet hij terug in de FLUFF-modus.
- 4. Draai je HUISDIER **ONDERSTEBOVEN**, wacht tot de oren sluiten en plaats hem op zijn hoofd. Hij zal een salto proberen te maken om weer op zijn voeten te komen! (Duw zijn oren NIET terug)
- 5. **SCHUD** je HUISDIER en hij schudt terug! Als je hem te veel schudt, krijg je misschien wel een grappige reactie.
- 6. **KANTEL** je HUISDIER naar voren om hem eten te geven. Dan hoor je veel gesmak. Als hij te veel eet, moet hij misschien wel boertjes of windjes laten of krijgt hij de hik!
- 7. Als je HUISDIER boertjes of windjes moet laten, kun je hem tussen de oren op het hoofd kloppen om hem te laten boeren (A), of hem ondersteboven kantelen zodat hij een windje kan laten (B).

- 8. **HIK** – als je FUR FLUFFS de hik (A) krijgt, kun je hem laten schrikken om van zijn hik af te komen! Wacht tot hij stil is tussen de hik door en sla dan naast hem op de tafel om hem te laten schrikken (B).
- Hij schiet dan weer terug in de FLUFF-modus (C).
- 9. Het laten **SCHRIKKEN** van je HUISDIER laat hem terugschieten in de FLUFF-modus. Aai het hoofd van je FLUFF tussen de oren om hem te kalmeren.
- 10. **NIEZEN** – als je FUR FLUFF begint te niezen en daarbij 'Ha, ha, ha' zegt, raak dan het hoofd tussen de oren aan en houd het vast om het niezen te onderbreken voor de 'Tsjoe!'

HUISDIER NAAR FLUFF

Om van HUISDIER naar FLUFF te gaan, kun je zijn hoofd AAIEN of hem laten SCHRIKKEN.

De snelste manier is om je HUISDIER hoog in de lucht te GOOIEN en hem terug naar de FLUFF-modus te laten schrikken.

MUZIEKMODUS

Je kunt naar de MUZIEKMODUS gaan door je HUISDIER heen en weer te kantelen. (Je kunt de MUZIEKMODUS niet openen vanuit de FLUFF-modus)

Kantel 4 keer; links, rechts, links, rechts (A). Je HUISDIER telt mee en begint dan muziek te spelen en te dansen! (B)

IN DE MUZIEKMODUS:

- RAAK** het hoofd van je HUISDIER tussen de oren aan (C) – Hij stopt dan met dansen en begint mee te zingen! (D)
- TERWIJL JE HUISDIER ZINGT:**
- 1. **SCHUD** je HUISDIER – Zijn stem zal dan trillen
- 2. **GOOI** je HUISDIER in de lucht – Hij zingt dan een hoge noot
- 3. **KANTEL** je HUISDIER naar links en rechts – Hij speelt dan een grappige noot.
- 4. **RAAK** het hoofd van je HUISDIER tussen de oren aan om terug te gaan naar het dansen
- 5. **OM DE MUZIEKMODUS AF TE SLUITEN**, draai je je HUISDIER ondersteboven tot je een kras op de plaat hoort.

SLAPEN

Als je een tijdje niet met je FUR FLUFFS speelt, valt hij in slaap en gaat hij naar de energiezuinige slaapmodus. Om je FUR FLUFFS wakker te maken, wacht je tot hij diep in slaap is gevallen en 2 seconden lang geen geluid heeft gemaakt. Vervolgens kun je hem KANTELEN,



COME INSERIRE LE PILE

- 1. Scopercchiare lo scomparto pile aprendo la patta sulla parte inferiore di FUR FLUFFS.
- 2. Aprire lo scomparto pile con un cacciavite. Rimuovere le pile usate sollevandole da un'estremità. NON usare oggetti metallici o appuntiti per rimuovere o installare le pile.
- 3. Inserire le pile nuove con le polarità (+/-) direzionate come indicato.
- 4. Richiudere lo scomparto pile. Eliminare e/o riciclare le pile secondo quanto previsto dalle normative locali vigenti.

Nota: le pile incluse sono a puro scopo dimostrativo e devono essere sostituite per un funzionamento ottimale.

AVISO PILE SCARICHE:

Quando le pile di FUR FLUFFS sono scariche, emetterà tre segnali acustici e si addormenterà. Se ciò accade ripetutamente, è il momento di sostituire le pile.

CREARE UN LEGAME

1. Quando porti a casa FUR FLUFFS, devi innanzitutto CREARE UN LEGAME con l'animale per convincerlo a uscire allo scoperto. Gioca con FUR FLUFFS per creare un legame:

- A. ACCAREZZA / B. CAPOVOLGI / C. SCUOTI / D. LANCIA**
- 2. Quando la PALLA DI PELO si sentirà più a suo agio con te, ti mostrerà le orecchie.
- 3. Quando inizia a sbirciarti con gli occhi, si sta avvicinando alla MODALITÀ ANIMALE.
- 4. Continua a giocare fino a quando non senti la musica e la PALLA DI PELO si trasforma in

GOOIE o SCHUDDEN om hem wakker te maken.

Ga voor meer tips, vragen en oplossingen naar onze website: www.FurFluffs.com

VERZORGING EN ONDERHOUD: Verwijder altijd de batterijen uit het speelgoed als dit gedurende langere tijd niet wordt gebruikt. Wrijf het speelgoed voorzichtig schoon met een schone, vochtige doek. Houd het speelgoed uit de buurt van hittebronnen. Dompel het speelgoed niet onder in water. De contactpunten kunnen hierdoor beschadigd raken.

VEILIGHEIDSGEINFORMATIE MET BETREKKING TOT DE BATTERIEN: Batterijen zijn kleine voorwerpen. Het vervangen van batterijen dient door volwassenen te worden gedaan. Houd je aan het polariteitsdiagram (+/-) in het batterijvak. Verwijder lege batterijen onmiddellijk uit het speelgoed. Zorg voor een milieuvriendelijke afvalverwerking van de batterijen. Verwijder de batterijen als het speelgoed voor langere tijd wordt opgeborgen. Alleen batterijen van het aanbevolen type of een equivalent daarvan mogen worden gebruikt. Steek gebruikte batterijen NOOIT in brand. Gooi batterijen NOOIT in vuur. Hierdoor kunnen deze ontploffen of gaan lekken. Gebruik oude en nieuwe batterijen of verschillende typen batterijen (bijv. alkaline/standaard/oplaadbare) NOOIT door elkaar. Het gebruik van oplaadbare batterijen wordt afgeraden vanwege mogelijk verminderde prestaties. Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen. Vervangbare oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd voordat je deze gaat opladen. Laad niet-oplaadbare batterijen NOOIT op. Veroorzaak NOOIT kortsluiting tussen de contactpunten.

Veiligheidsmaatregelen: - Verwijder de batterijen wanneer het apparaat niet in gebruik is. - Ouderlijk toezicht wordt aanbevolen. - Voor maximale prestaties raden we je aan nieuwe alkalinebatterijen te gebruiken.

Opmerking: ouderlijk toezicht tijdens het plaatsen of vervangen van batterijen wordt aanbevolen. In een omgeving met elektrostatische ontlading functioneert het speelgoed mogelijk niet naar behoren en dient het speelgoed wellicht te worden gereset.

OPMERKING: bij ontregeling of onderbreking van het normale functioneren van het product kan een sterke elektromagnetische storing de oorzaak van het probleem zijn. Reset het product door het volledig uit te schakelen en vervolgens weer in te schakelen. Functioneert het product dan nog niet naar behoren, reset het dan nogmaals in een andere ruimte. Controleer ook of de batterijen niet leeg zijn en vervang deze indien nodig. Lege batterijen kunnen een correcte werking verstoren.

ANIMALE.

5. Ora FUR FLUFFS potrà passare da PALLA DI PELO ad ANIMALE e viceversa.

DOPO AVER CREATO UN LEGAME

Una volta che hai creato un legame con FUR FLUFFS, ci sono altri modi per giocare:

- 1. **SOLLETICO:** esegui tocchi rapidi sulla testa di FUR FLUFFS per fargli il solletico.
- 2. **FREDDO:** se la PALLA DI PELO ha freddo e trema, riscalda la tenendo ferma la mano sulla parte alta della testa.

RIPETI CON ME

- Puoi giocare a RIPETI CON ME in modalità PALLA DI PELO.
- 1. **INCLINA** la PALLA DI PELO da un lato all'altro. Sentirai "Bop, Bop, Bop".
- 2. Le orecchie della PALLA DI PELO si sollevano quando gioca a RIPETI CON ME e si mette in ascolto. Posizionala su una superficie piana.
- 3. Dai una serie di **COLPETTI** sulla fronte della PALLA DI PELO e ti risponderà con la serie corrispondente di "BOP".
- 4. Se esegui i colpetti troppo velocemente o per troppe volte, la PALLA DI PELO potrebbe confondersi. Emetterà un suono di confusione, chiuderà le orecchie e tornerà alla modalità PALLA DI PELO.
- 5. Per uscire dal gioco RIPETI CON ME, lancia la PALLA DI PELO in aria.

DA PALLA DI PELO AD ANIMALE

Per passare dalla PALLA DI PELO all'ANIMALE, puoi ACCAREZZARLA, FARLE IL SOLLETICO, LANCIARLA, SCUOTERLA o CAPOVOLGERLA.

Basta scegliere un'azione e ripeterla un po' di volte, fino a quando la PALLA DI PELO non si trasforma in ANIMALE.
Il modo più veloce è METTERLA CAPOVOLTA e lasciarle fare una capriola.

MODALITÀ ANIMALE

Per giocare in MODALITÀ ANIMALE:

- 1. **ACCAREZZA** la testa di FUR FLUFFS in mezzo alle orecchie per fargli fare le fusa e dei versetti. Se accarezzi l'animale a lungo, si sentirà cullato e tornerà in modalità PALLA DI PELO.
 - 2. **FAI IL SOLLETICO** sulla testa dell'ANIMALE in mezzo alle orecchie con tocchi rapidi, per farlo agitare e ridere.
 - 3. **LANCIA** l'ANIMALE in aria per giocare. Se lo lanci troppo in alto, si potrebbe spaventare e tornare in modalità PALLA DI PELO.
 - 4. **CAPOVOLGI** l'ANIMALE, aspetta che le orecchie si chiudano e posizionalo a testa in giù. Proverà a fare una capriola per rimettersi in piedi! (NON spingere le orecchie per farle chiudere)
 - 5. **SCUOTI** l'ANIMALE e risponderà agitandosi! Se lo scuoti troppo, potresti ottenere una risposta divertente.
 - 6. **INCLINA** in avanti l'ANIMALE per dargli da mangiare. Lo sentirai masticare rumorosamente. Se mangia troppo potrebbe formarsi aria nella pancia o venirgli il singhiozzo!
 - 7. Se l'ANIMALE ha l'ARIA NELLA PANCIA, puoi dargli dei colpetti sulla testa in mezzo alle orecchie per fargli fare il rutino (A), o capovolgerlo per fargli fare le puzlette (B).
 - 8. **SINGHIOZZO**: se FUR FLUFFS ha il singhiozzo (A), puoi spaventarlo per farglielo passare! Aspetta una pausa tra un singhiozzo e l'altro, poi colpisci il tavolo accanto a lui per spaventarlo (B)!
 - Si chiuderà di nuovo in modalità PALLA DI PELO (C).
 - 9. **SPAVENTARE** l'ANIMALE lo farà tornare in modalità PALLA DI PELO. Accarezza la testa della PALLA DI PELO in mezzo alle orecchie per calmarla.
 - 10. **STARNUTTI**: se FUR FLUFFS comincia a starnutire facendo "Ah, Ah, Ah", tieni la mano ferma sulla sua testa in mezzo alle orecchie per mettere in pausa lo starnuto prima che faccia "Tchiii"
- DA ANIMALE A PALLA DI PELO**
Per passare da ANIMALE a PALLA DI PELO, puoi ACCAREZZARE la testa o SPAVENTARLO.
Il modo più veloce è LANCIARE l'ANIMALE verso l'alto, spaventandolo per farlo tornare PALLA DI PELO.
- MODALITÀ MUSICA**
Puoi attivare la modalità MUSICA inclinando l'ANIMALE, da un lato all'altro. (Non è possibile attivare la modalità MUSICA dalla modalità PALLA DI PELO)
Inclina 4 volte: sinistra, destra, sinistra, destra (A) L'ANIMALE ti darà il ritmo contando i passi di danza, poi inizierà a riprodurre musica e a ballare! (B)

DURANTE LA MODALITÀ MUSICA:

TOCCA la testa dell'ANIMALE in mezzo alle orecchie (C): smette di ballare e inizia a cantare! (D)

MENTRE L'ANIMALE CANTA:

- 1. **SCUOTI** l'ANIMALE: farà un gorgheggio
- 2. **LANCIA** l'ANIMALE in aria: canterà un acuto
- 3. **INCLINA** l'ANIMALE a sinistra e a destra: suonerà una nota divertente.
- 4. **TOCCA** la testa dell'ANIMALE in mezzo alle orecchie per farlo tornare a ballare
- 5. **PER USCIRE DALLA MODALITÀ MUSICA**, capovolgì l'ANIMALE finché non si sente l'effetto sonoro di un disco graffiato.

RIPOSO

Se non giochi con FUR FLUFFS per un po' di tempo, si addormenterà ed entrerà in modalità di riposo a risparmio energetico.
Per svegliare FUR FLUFFS, attendi che si addormenti profondamente e che non emetta alcun suono per 2 secondi. A questo punto, puoi INCLINARLO, LANCIARLO o SCUOTERLO per svegliarlo.

Per ulteriori domande e informazioni utili sulla RISOLUZIONE DEI PROBLEMI, visita il nostro sito Web: www.FurFluffs.com

CONSERVAZIONE E MANUTENZIONE: rimuovere sempre le pile dal giocattolo quando non lo si usa per un periodo prolungato. Pulire il giocattolo strofinandolo delicatamente con un panno pulito e umido. Tenere il giocattolo lontano da fonti di calore dirette. Non immergere il giocattolo in acqua. Ciò potrebbe danneggiare i componenti elettronici.

INFORMAZIONI DI SICUREZZA PER LE PILE: Le pile sono oggetti di piccole dimensioni. Le pile devono essere sostituite da adulti. Far riferimento allo schema delle polarità (+/-) all'interno dello scomparto pile. Estrarre tempestivamente le pile scariche. Eliminare le pile scariche con la dovuta cautela. Estrarre le pile se non si utilizza il prodotto per un periodo di tempo prolungato. Usare solo pile dello stesso tipo o equivalenti. NON bruciare le pile usate. NON gettare le pile nel fuoco, potrebbero esplodere o essere soggette a perdite di liquido. NON mischiare pile vecchie e nuove o tipi di pile diverse (ad esempio alcaline, standard e ricaricabili). Si sconsiglia l'utilizzo di pile ricaricabili poiché potrebbero ridurre le prestazioni. Le pile ricaricabili devono essere sempre caricate con la supervisione di un adulto. È necessario rimuovere le pile ricaricabili-sostituibili dal giocattolo prima di metterle in carica. NON ricaricare le pile non ricaricabili. NON cortocircuitare i terminali delle pile.

Misure di sicurezza: - Rimuovere le pile quando non in uso. - Si raccomanda la supervisione di un adulto durante il gioco. - Per ottenere migliori prestazioni si raccomanda di usare pile alcaline nuove.

Nota: durante l'installazione o la sostituzione delle pile è consigliata la supervisione di un genitore. In caso di scariche elettrostatiche, il giocattolo potrebbe non funzionare correttamente e potrebbe essere necessario resettarlo.

NOTA: se il normale funzionamento del prodotto risultasse disturbato, ciò potrebbe essere causato da una forte interferenza elettromagnetica. Per resettare il prodotto, spegnerlo e riaccenderlo. Se non dovesse riprendere a funzionare adeguatamente, spostarlo in una posizione diversa e riprovare. Per un funzionamento corretto, sostituire le pile poco cariche che possono compromettere il regolare funzionamento del prodotto.

Seu FUR FLUFFS emitirá um sinal sonoro três vezes e adormecerá quando estiver com pilhas ou baterias fracas.
Se isso acontecer várias vezes, é hora de trocar as pilhas ou baterias.

CRIAR UM VÍNCULO

1. Ao levar seu FUR FLUFFS para casa, você precisa primeiro CRIAR UM VÍNCULO com ele para convencê-lo a sair do esconderijo. Brinque com seu FUR FLUFFS para criar um vínculo:

- A. **FAÇA CARINHO** / B. **COLOQUE DE PONTA-CABEÇA** / C. **AGITE** / D. **JOGUE**
- 2. À medida que o PELUDINHO ficar mais à vontade com você, ele mostrará as orelhas.
- 3. Você saberá que ele está se aproximando do MODO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO quando ele olhar para você.

- 4. Continue brincando até ouvir a música e seu PELUDINHO se transformará em um ANIMAL DE ESTIMAÇÃO.
- 5. Agora, seu FUR FLUFFS alternará entre os modos PELUDINHO e ANIMAL DE ESTIMAÇÃO.

APÓS CRIAR UM VÍNCULO

Depois de criar um vínculo com o seu FUR FLUFFS, existem ainda mais maneiras de brincar:

- 1. **CÓCEGAS** – Toque rapidamente a cabeça do seu FUR FLUFFS para fazer cócegas nele.
- 2. **FRIO** – Se o seu PELUDINHO estiver com frio e tremendo, mantenha a parte superior de sua cabeça pressionada para aquecê-lo.

REPITA COMIGO

Você pode jogar o jogo REPITA COMIGO no modo PELUDINHO.

- 1. INCLINE o seu PELUDINHO de um lado para o outro. Você ouvirá "Bop, Bop, Bop".
- 2. As orelhas do seu PELUDINHO aparecem quando ele entra no modo REPITA COMIGO e está ouvindo. Coloque-o em uma superfície plana.
- 3. Dê uma série de **TOQUES** na testa do seu PELUDINHO e ele repetirá a série com sons de "BOP".
- 4. Tocar muito rápido ou muitas vezes pode deixar o seu PELUDINHO confuso. Ele fará um som indicando a confusão, fechará as orelhas e voltará ao modo PELUDINHO.
- 5. Para sair da brincadeira REPITA COMIGO, jogue seu PELUDINHO para o alto.

DE PELUDINHO A ANIMAL DE ESTIMAÇÃO

Para mudar de PELUDINHO para ANIMAL DE ESTIMAÇÃO, você pode FAZER CARINHO, FAZER CÓCEGAS, JOGAR, AGITAR ou COLOCAR DE PONTA-CABEÇA.
Basta escolher o que deseja fazer e repetir a ação algumas vezes, até que o seu PELUDINHO se transforme em um ANIMAL DE ESTIMAÇÃO
A maneira mais rápida é COLOCAR-LO DE PONTA-CABEÇA e deixá-lo dar uma cambalhota.

MODO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO

Para brincar no MODO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO:

- 1. **FAÇA CARINHO** entre as orelhas do FUR FLUFFS para fazê-lo murmurar e ronronar. Se você fizer carinho por muito tempo, ele poderá voltar para o modo PELUDINHO.
- 2. **FAÇA CÓCEGAS** entre as orelhas do seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO dando toques rápidos para fazê-lo balançar e dar risada.
- 3. **JOGUE** seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO para o alto para brincar com ele. Se você jogar muito alto, ele se assustará e voltará para o modo PELUDINHO.
- 4. Vire o seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO **DE PONTA-CABEÇA**, espere que as suas orelhas fechem e, em seguida, deixe-o de cabeça para baixo. Ele vai tentar dar uma cambalhota para ficar de pé! (NÃO empurre as orelhas para fechá-las)
- 5. **AGITE** seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO e ele retribuirá! Se você agitar muito, poderá receber uma resposta engraçada.
- 6. **INCLINE** o ANIMAL DE ESTIMAÇÃO para frente para alimentá-lo. Você ouvirá ele mastigando muito. Se ele comer demais, poderá ficar com gases ou soluços!
- 7. Se o seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO estiver com gases, você poderá dar toques entre suas orelhas para fazê-lo arrotar (A) ou incliná-lo de ponta-cabeça para fazê-lo soltar um pum (B).
- 8. **SOLUÇOS** – Se o FUR FLUFFS estiver soluçando (A), você poderá assustá-lo! Espere até que ele fique quieto entre os soluços e, em seguida, bata na mesa ao lado dele para assustá-lo (B)!
- Ele voltará para o modo PELUDINHO (C).
- 9. Se você **ASSUSTAR** seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO, ele voltará para o modo PELUDINHO. Faça carinho entre as orelhas do seu PELUDINHO para acalmá-lo.
- 10. **ESPIRRO** – Se o seu FUR FLUFFS começar a espirrar fazendo "Ah, Ah, Ah", mantenha a área entre suas orelhas pressionada para pausar o espirro antes do "Tchimi!"

DE ANIMAL DE ESTIMAÇÃO A PELUDINHO

Para mudar de ANIMAL DE ESTIMAÇÃO para PELUDINHO, você pode fazer carinho em sua cabeça ou ASSUSTÁ-LO.
A maneira a mais rápida de fazer a mudança é JOGAR seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO para

o alto e assustá-lo para que ele volte ao modo PELUDINHO.

MODO MÚSICA

Você pode entrar no modo MÚSICA inclinando o ANIMAL DE ESTIMAÇÃO de um lado para o outro. (Não é possível entrar no modo MÚSICA a partir do modo PELUDINHO)

Incline 4 vezes: esquerda, direita, esquerda, direita (A). Seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO contará com você e começará a tocar música e dançar! (B)

NO MODO MÚSICA:

- TOQUE** entre as orelhas do seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO (C). Ele para de dançar e começa a cantar! (D)
- ENQUANTO SEU ANIMAL DE ESTIMAÇÃO ESTIVER CANTANDO:**
- 1. **AGITE** o seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO – Ele emitirá sons melódiosos.
- 2. **JOGUE** seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO para o alto – Ele emitirá uma nota alta.
- 3. **INCLINE** seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO para a esquerda e para a direita – Ele emitirá uma nota engraçada.
- 4. **TOQUE** entre as orelhas do seu ANIMAL DE ESTIMAÇÃO para que ele volte a dançar.
- 5. **PARA SAIR DO MODO MÚSICA**, vire o ANIMAL DE ESTIMAÇÃO de ponta-cabeça até ouvir o som de um disco arranhado.

MODO DE ESPERA

Se você não brincar com seu FUR FLUFFS por algum tempo, ele adormecerá e entrará no Modo de espera de baixo consumo de energia.
Para acordar o seu FUR FLUFFS, espere até que adormeça profundamente e não emita qualquer som durante 2 segundos. Em seguida, você poderá INCLINÁ-LO, JOGÁ-LO ou AGITA-LO para que ele acorde.

Para perguntas e SOLUÇÕES DE PROBLEMAS, acesse o nosso site: www.FurFluffs.com

CUIDADO E MANUTENÇÃO: sempre retire as pilhas ou baterias do brinquedo se ele não for usado por um longo período. Limpe o brinquedo com movimentos leves usando um pano limpo e úmido. Mantenha o brinquedo longe de fontes de calor. Não submerja o brinquedo em água. Isso pode prejudicar os componentes eletrônicos da unidade.

INFORMAÇÕES DE SEGURANÇA SOBRE AS PILHAS: Pilhas são objetos pequenos. A troca das pilhas deve ser realizada por adultos. Siga o diagrama de polaridade (+/-) no compartimento de pilhas. Retire as pilhas vazias do brinquedo. Descarte corretamente as pilhas usadas. Retire as pilhas para armazenamento prolongado. Recomenda-se que sejam usadas apenas pilhas iguais ou similares. NÃO incinere as pilhas usadas. NÃO jogue as pilhas no fogo, pois podem explodir ou vazar. NÃO misture pilhas novas com usadas, tampouco misture tipos de pilhas diferentes (pilhas alcalinas/regulares/recarregáveis, por exemplo). Não é recomendável usar pilhas recarregáveis, pois podem reduzir o desempenho. Pilhas recarregáveis devem ser carregadas somente sob a supervisão de um adulto. As pilhas/baterias substituíveis e recarregáveis devem ser removidas do brinquedo antes da recarga. NÃO recarregue pilhas não recarregáveis. NÃO permita que ocorra curto-circuito nos terminais do produto.

Precauções de segurança: - Remova as pilhas ou baterias quando não estiverem em uso. - É recomendada a supervisão de um adulto durante o uso do brinquedo. - Recomendamos o uso de pilhas alcalinas para um melhor funcionamento.

Aviso: recomendamos a supervisão de um adulto durante a instalação ou a troca da bateria. Em condições de descarga eletrostática, o brinquedo pode não funcionar corretamente e o usuário poderá ter que reiniciá-lo.

AVISO: se o funcionamento normal do produto for interrompido, a causa pode ser uma interferência eletromagnética. Para reiniciar o produto, desligue-o completamente e ligue-o novamente. Se o funcionamento não voltar ao normal, desloque o produto para o outro local e tente novamente. Para garantir o funcionamento normal, troque as pilhas, já que as pilhas com carga baixa não possibilitam o funcionamento completo do produto.

УСТАНОВКА ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ

1. Откройте батарейный отсек, открыв клапан в нижней части FUR FLUFFS.
2. Откройте крышку отсека элементов питания с помощью отвертки. Извлеките использованные элементы питания, подняв каждый элемент питания за край. ЗАПРЕЩАЕТСЯ извлекать или устанавливать элементы питания с помощью острых или металлических предметов.
3. Установите новые элементы питания внутри отсека, соблюдая полярность (+/-).
4. Закройте крышку отсека. Ознакомьтесь с местными законами и нормативами, установленными в отношении правил переработки и/или утилизации элементов питания.

Примечание. Элементы питания, входящие в комплект, предназначены только для демонстрации игрушки в магазине. Их следует заменить, чтобы игрушка лучше работала.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О НИЗКОМ УРОВНЕ ЗАРЯДА ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ:

Когда заряд элементов питания FUR FLUFFS снизится, прозвучат три звуковых сигнала и игрушка перейдет в спящий режим.

Если это происходит неоднократно, необходимо заменить элементы питания.

ЗНАКОМСТВО

1. Когда FUR FLUFFS окажется у тебя дома, сначала вам нужно ПОЗНАКОМИТЬСЯ. Поиграй с FUR FLUFFS, чтобы познакомиться:

А. ПОГЛАДЬ / В. ПЕРЕВЕРНИ / С. ПОТРЯСИ / D. ПОДБОРСЬ

2. По мере того, как твой ПУШИСТИК начнет привыкать к тебе, он покажет тебе свои ушки.
3. Если пушистик начинает поглаживать на тебя, скоро он перейдет в РЕЖИМ ПИТОМЦА.
4. Продолжай играть до тех пор, пока не услышишь музыку. ПУШИСТИК превратится в ПИТОМЦА.
5. Теперь твой FUR FLUFFS будет переключаться между режимами ПУШИСТИКА и ПИТОМЦА.

ПОСЛЕ ЗНАКОМСТВА

После знакомства с FUR FLUFFS тебе откроются новые способы игры:

1. **ЩЕКОЧИ** — легко касайся головы FUR FLUFFS, чтобы пощекотать.
2. **ПУШИСТИК ЗАМЕРЗ** — если твой ПУШИСТИК замерз и дрожит, согрей его, прикоснувшись к его голове и удерживая ее.

ИГРА "ПОВТОРИ"

В режиме ПУШИСТИКА ты можешь сыграть в игру "ПОВТОРИ".

1. ПОВОРАЧИВАЙ ПУШИСТИКА из стороны в сторону. Ты услышишь звук "стук, стук, стук".
2. Ушки ПУШИСТИКА поднимутся и будут слушать, когда он войдет в режим игры "ПОВТОРИ". Помести его на плоскую поверхность.
3. **ДОТРАГИВАЙСЯ** до лба ПУШИСТИКА несколько раз, и он повторит за тобой.
4. Если ты будешь прикасаться слишком быстро или слишком часто, ПУШИСТИК запутается. Он издаст смущенный звук, скроет ушки и перейдет в режим ПУШИСТИКА.
5. Чтобы выйти из ИГРЫ, подбрось ПУШИСТИКА.

ИЗ ПУШИСТИКА В ПИТОМЦА

- Чтобы перейти из режима ПУШИСТИКА в режим ПИТОМЦА, ты можешь ПОГЛАДИТЬ, ПОЩЕКОТАТЬ, ПОДБОРСИТЬ, ПОТРЯСТИ или ПЕРЕВЕРНУТЬ его. Выбери, что хочешь сделать, и повтори это действие несколько раз, пока ПУШИСТИК не перейдет в режим ПИТОМЦА
- Самый быстрый способ — ПЕРЕВЕРНУТЬ пушистика и позволить ему сделать кувырок.

РЕЖИМ ПИТОМЦА

Для игры в режиме ПИТОМЦА:

1. **ПОГЛАДЬ** FUR FLUFFS по голове между ушками, и он начнет издавать милые звуки. Погладь его достаточно долго, и он снова перейдет в режим ПУШИСТИКА.
2. **ПОЩЕКОЧИ** голову в режиме ПИТОМЦА между ушками, чтобы он начал смеяться.
3. **ПОДБОРСЬ** ПИТОМЦА в воздух, чтобы поиграть с ним. Если ты подбросишь его слишком высоко, он может испугаться и снова перейти в режим ПУШИСТИКА.

4. **ПЕРЕВЕРНИ ПИТОМЦА**, подожди, пока его ушки скроются, а затем положи его на голову. Он попытается сделать кувырок, чтобы встать на место! (НЕ НАЖИМАЙ на ушки, чтобы скрыть их)
5. **ПОТРЯСИ ПИТОМЦА**, и он потрясется в ответ! Потряси слишком сильно, и ты услышишь смешной звук.
6. **НАКЛОНИ ПИТОМЦА** вперед, чтобы покормить его. Ты услышишь звуки жевания. Если он будет кушать слишком много, то у него могут начаться газики или икота!
7. Если у ПИТОМЦА начались газики, ты можешь похлопать его по голове между ушами, чтобы он отрыгнул (А), или перевернуть, чтобы он пукнул (В).
8. **ИКОТА:** если FUR FLUFFS начнет икать (А), ты можешь испугать его, чтобы икота прошла! Подожди, пока он успокоится между приступами икоты, а затем постучи по столу рядом с ним, чтобы испугать его (В)!
- Он снова перейдет в режим ПУШИСТИКА (С).
9. Если ты **ИСПУГАЕШЬ** ПИТОМЦА, он снова перейдет в режим ПУШИСТИКА. Погладь голову ПУШИСТИКА между ушами, чтобы успокоить его.
10. **ЧИХАНИЕ:** если твой FUR FLUFFS начнет издавать звуки чихания, дотронься до его головы между ушами и удерживай, чтобы он не чихнул.

ИЗ ПИТОМЦА В ПУШИСТИКА

Чтобы перейти из режима ПИТОМЦА в режим ПУШИСТИКА, ты можешь ПОГЛАДИТЬ его по голове или ИСПУГАТЬ его.

Самый быстрый способ — ПОДБОРСИТЬ ПИТОМЦА ВВЕРХ и испугать его, чтобы перевести в режим ПУШИСТИКА.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Ты можешь войти в МУЗЫКАЛЬНЫЙ режим, наклонив ПИТОМЦА из стороны в сторону. (Переход в МУЗЫКАЛЬНЫЙ режим из режима ПУШИСТИКА невозможен)

Наклоны 4 раза: влево, вправо, влево, вправо (А). ПИТОМЕЦ задаст ритм, а затем начнет воспроизводить музыку и танцевать! (В)

В МУЗЫКАЛЬНОМ РЕЖИМЕ:

ДОТРОНЬСЯ до головы ПИТОМЦА между ушками (С), и он перестанет танцевать и начнет петь! (D)

ВО ВРЕМЯ ПЕНИЯ:

1. **ПОТРЯСИ** ПИТОМЦА, и его голос задрожит
2. **ПОДБОРСЬ** ПИТОМЦА в воздух, и он пропоет высокую ноту
3. **НАКЛОНИ** ПИТОМЦА влево и вправо, и он издаст забавный звук.
4. **ДОТРОНЬСЯ** до головы ПИТОМЦА между ушками, чтобы он снова начал танцевать
5. **ЧТОБЫ ВЫЙТИ ИЗ МУЗЫКАЛЬНОГО РЕЖИМА**, переверни ПИТОМЦА, пока не услышишь царапающий звук.

СПЯЩИЙ РЕЖИМ

Если ты не будешь играть с FUR FLUFFS некоторое время, он перейдет в энергосберегающий спящий режим.

Чтобы разбудить FUR FLUFFS, подожди, пока он не заснет полностью и не будет издавать звуки в течение 2 секунд. Затем можно НАКЛОНИТЬ, ПОДБОРСИТЬ или ВСТЯХНУТЬ его, чтобы разбудить.

Ознакомьтесь с информацией в разделе "ПОИСК И УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ" на нашем сайте: www.FurFluffs.com

УХОД И ОБСЛУЖИВАНИЕ: Всегда извлекайте элементы питания из игрушки, если ее не планируется использовать в течение длительного периода времени. Чтобы очистить игрушку, аккуратно потрите ее чистой влажной тканью. Не подносите игрушку к открытому источнику тепла. Не погружайте игрушку в воду. Это может привести к повреждению электронных компонентов.

ИНФОРМАЦИЯ ПО БЕЗОПАСНОМУ ОБРАЩЕНИЮ С ЭЛЕМЕНТАМИ ПИТАНИЯ: Элементы питания представляют собой миниатюрные предметы. Замену элементов питания должны выполнять взрослые. Соблюдайте полярность (+/-), указанную в отсеке элементов питания. Не оставляйте разрядившиеся элементы питания в игрушке. Утилизируйте элементы питания надлежащим образом. Извлекайте элементы питания, если игрушка не используется долгое время. Рекомендуется использовать элементы питания одного или эквивалентного типа. НЕ сжигайте использованные элементы питания. НЕ бросайте элементы питания в огонь. Это может привести к их утечке или

взрыву. НЕ используйте новые элементы питания в сочетании с использованными или элементами питания разного типа (т.е. щелочные/обычные/перезаряжаемые). Использование перезаряжаемых элементов питания не рекомендуется. Это может ухудшить работу игрушки. Перезаряжаемые элементы питания следует заряжать только под присмотром взрослых. Перед зарядкой заменяемые и перезаряжаемые элементы питания необходимо извлечь из игрушки. ЗАПРЕЩАЕТСЯ заряжать непозаряжаемые элементы питания. ИЗБЕГАЙТЕ короткого замыкания источников питания.

Меры предосторожности: — Извлекайте элементы питания, когда игрушка не используется. — Управление игрушкой рекомендуется выполнять под присмотром взрослых. — Чтобы обеспечить максимальную производительность, рекомендуется использовать новые щелочные элементы питания.

INSTALACJA BATERII

1. Odkryj komorę baterii, otwierając klappę na spodzie zwierzaka FUR FLUFFS.
2. Otwórz drzwiczki komory baterii za pomocą subokreću. Wyjmij zużyte baterie, pociągając za jeden koniec każdej z nich. Do wyjmowania i wkładania baterii NIE wolno stosować ostrych narzędzi.
3. Włóż nowe baterie zgodnie z oznaczeniami biegunowości (+/-).
4. Starannie zamknij drzwiczki komory baterii. Zapoznaj się z lokalnymi przepisami i zaleceniami prawnymi dotyczącymi prawidłowego recyklingu i/lub utylizacji baterii. Dołączone baterie są przeznaczone wyłącznie do demonstracji sklepowej i dla lepszego działania zabawki należy je wymienić.

OSTRZEŻENIE O NISKIM POZIOMIE NAŁADOWANIA BATERII:

Gdy baterie w zwierzaku FUR FLUFFS mają niski poziom naładowania, zwierzak wyda trzy sygnały dźwiękowe i pójdzie spać.

Jeśli taka sytuacja się powtarza, czas wymienić baterie.

NAWIAZYWANIE WIĘZI

1. Gdy przyniesiesz futrzaka FUR FLUFFS do domu, najpierw NAWIAŻ Z NIM WIĘZ, aby przestał się ukrywać. Pobaw się z nim, aby nawiązać więź.

A. POGŁASZCZ / B. OBRÓĆ DO GÓRY NOGAMI / C. POTRZĄŚNIJ / D. PODRZUC

2. Gdy futrzak poczuje się pewnie w Twojej obecności, odsloni uszy.
3. Kiedy futrzak zacznie na Ciebie spoglądać, wkrótce odblokujesz tryb zwierzaka.
4. Kontynuuj zabawę, dopóki nie usłyszysz muzyki, a futrzak nie zamieni się w zwierzaka.
5. Teraz FUR FLUFFS będzie przełączać się między trybami FUTRZAKA i ZWIERZAKA.

PO NAWIAZANIU WIĘZI

Gdy nawiążesz już więź ze zwierzakiem, możesz się z nim bawić na jeszcze więcej sposobów:

1. **ŁASKOTANIE** – krótko dotykaj głowy zwierzaka, aby go polaskać.
2. **OGRZEWANIE** – gdy futrzakowi jest zimno i cały dycocze, rozgrzej go, przytrzymując dłoń na czubku jego głowy.

WYSTUKIWANIE

Możesz zagrać ze zwierzakiem w grę w WYSTUKIWANIE.

1. PRZECHYL futrzaka z boku na bok. Usłyszysz trzy krótkie dźwięki.
2. Futrzak wystawi uszy, gdy wejdzie w tryb WYSTUKIWANIA i będzie nasłuchiwać. Umieść go na płaskiej powierzchni.
3. **WYSTUKAJ** schemat a czole futrzaka, a on go odwzoruje.
4. Gdy zrobisz to za szybko lub zbyt wiele razy, futrzak może być zdezorientowany. Wyda wtedy dźwięk oznaczający zakłopotanie, schowa uszy i przędzie do trybu FUTRZAKA.
5. Aby wyjść z zabawy w WYSTUKIWANIE, podrzuć futrzaka.

Z FUTRZAKA DO ZWIERZAKA

Aby przejść z trybu FUTRZAKA do trybu ZWIERZAKA, możesz futrzaka POGŁASKAĆ, PODRZUCIĆ, OBRÓCIĆ DO GÓRY NOGAMI lub nim POTRZĄSNAĆ. Wybierz jedną z tych czynności i powtórz ją kilkakrotnie, aż FUTRZAK zamieni się

Примечание: Установку и замену элементов питания рекомендуется выполнять под присмотром взрослых. В помещении с разрядами электростатического электричества игрушка может работать со сбоями. В этом случае ее необходимо выключить и включить.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если устройство перестает работать или работает нестабильно, причиной могут быть сильные электромагнитные помехи. Чтобы восстановить работу устройства, полностью выключите его, а затем включите снова. Если устройство по-прежнему будет работать неисправно, повторите процедуру в другом месте комнаты. Для нормальной работы устройства замените элементы питания. При низком уровне заряда элементы питания могут быть неспособны обеспечить работу устройства в полнофункциональном режиме.

w ZWIERZAKA

Najszyszym sposobem jest umieszczenie futrzaka DO GÓRY NOGAMI i poczekanie, aż wykona salto.

TRYB ZWIERZAKA

Aby bawić się w trybie ZWIERZAKA:

1. **POGŁASZCZ** zwierzaka FUR FLUFFS po głowie między uszami, aby zaczął mruczeć. Glaszcz go na tyle długo, aby znów przeszedł do trybu FUTRZAKA.
2. **POKASZCZ** ZWIERZAKA między uszami, wykonując szybkie ruchy, aby zaczął chichotać.
3. **PODRZUC** ZWIERZAKA, aby się z nim pobawić. Gdy podrzucisz go zbyt wysoko, przestraszy się i powróci do trybu FUTRZAKA.
4. **OBRÓĆ ZWIERZAKA DO GÓRY NOGAMI** i zaczekaj, aż schowa uszy. Potem postaw go na głowie. Zwierzak wykona salto, aby znowu stanąć na łapkach! (NIE zamykaj uszu na siłę)
5. **POTRZĄŚNIJ ZWIERZAKIEM**, a on sam zacznie poruszać się z boku na bok. Gdy potrzebujesz nim zbyt mocno, możesz usłyszeć zabawną reakcję.
6. **PRZECHYL** ZWIERZAKA do przodu, aby go nakamici. Usłyszysz dużo odgłosów chrupania. Jeśli zje za dużo, może dostać czkawki lub puszczać bąki.
7. Jeśli ZWIERZAK ma GAZY, pogłaszcz go między uszami, aby mu się odbiło (A) lub obróć do góry nogami, aby puścił bąka (B).
8. **CZKAWKA** – jeśli ZWIERZAK ma czkawkę (A), możesz go wystraszyć! Poczekaj na ciszę między kolejnymi atakami czkawki, a potem uderz w stół obok zwierzaka, aby go wystraszyć (B)!

Zwierzak powróci do trybu FUTRZAKA (C).

9. **PRZESTRASZENIE** ZWIERZAKA spowoduje, że powróci on z powrotem do trybu FUTRZAKA. Pogłaszcz go między uszami, aby go uspokoić.
10. **KICHANIE** – jeśli FUR FLUFFS zacznie kichać i wyda dźwięki „A, A, A”, przytrzymaj rękę między uszami, aby wstrzymać kichanie i nie pozwolić na „PSKI”

OD ZWIERZAKA DO FUTRZAKA

Aby przejść z trybu ZWIERZAKA do trybu FUTRZAKA, możesz albo POGŁASKAĆ zwierzaka po głowie, albo go PRZESTRASZYĆ. Najszyszym sposobem jest PODRZUCENIE wysoko ZWIERZAKA, aby go wystraszyć.

TRYB MUZYKI

Aby włączyć tryb MUZYKI, przecyhl ZWIERZAKA z boku na bok. (Nie włączysz tego trybu z trybu FUTRZAKA)

Przeczyhl zwierzaka 4 razy: w lewo, w prawo, w lewo, w prawo (A). Zwierzak zacznie liczyć, a potem puści muzykę i zacznie tańczyć! (B)

W TRYBIE MUZYKI:

DOTKNIJ ZWIERZAKA między uszami (C) – przestanie tańczyć, a zacznie śpiewać! (D)

GDY ZWIERZAK ŚPIEWA:

1. **POTRZĄŚNIJ** zwierzakiem – jego głos zacznie przypominać ćwierkanie
2. **PODRZUC** zwierzaka do góry – zaśpiewa wysoki dźwięk
3. **PRZECHYL** zwierzaka na boki – wyda z siebie śmieszny dźwięk
4. **DOTKNIJ** zwierzaka między uszami, aby znowu zaczął tańczyć
5. **ABY WYJŚĆ Z TRYBU MUZYKI**, obróć ZWIERZAKA do góry nogami, aż usłyszysz dźwięk przypominający zarysowanie płyty.

SEN

Jeśli nie bawisz się z FUTRZAKIEM przez dłuższy czas, przełączy się on w tryb uśpienia o niskim poborze mocy. Aby obudzić FUTRZAKA, zaczekaj, aż pogrąży się w głębokim śnie i nie będzie wydawać z siebie dźwięków przez 2 sekundy. Potem możesz go PRZECHYLIC, PODRZUCIĆ lub nim PÓTRZĄSNAĆ, aby go obudzić.

Odpowiedz na pytania i ROZWIĄZANIA NAJCZĘŚCIEJ POJAWIAJĄCYCH SIĘ PROBLEMÓW można znaleźć na naszej stronie internetowej: www.FurFluffs.com

OBSŁUGA I KONSERWACJA: gdy zabawka nie jest używana przez dłuższy czas, należy zawsze wyjąć z niej baterie. Zabawkę należy delikatnie oczyścić przy pomocy czystej, wilgotnej ściereczki. Zabawkę należy utrzymywać z dala od bezpośredniego źródła ciepła. Nie wolno zanurzać zabawki w wodzie. Może to doprowadzić do uszkodzenia podzespołów elektronicznych.

INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZNEGO KORZYSTANIA Z BATERII: Baterie są przedmiotami o niewielkim rozmiarze. Ich wymiany muszą dokonywać osoby dorosłe. Baterie umieszcza się w komorze zgodnie z oznaczeniami biegunowości (+/-). Zużyte baterie należy niezwłocznie wyjąć z zabawki. Baterie trzeba poddać prawidłowej utylizacji. W razie dłuższej przerwy w użytkowaniu baterie należy wyjąć. Konieczne jest używanie wyłącznie zatwierdzonych baterii tego samego typu lub ich zamienników. NIE spalać zużytych baterii. NIE wrzucać baterii do ognia, ponieważ może to spowodować ich wybuch lub wyciek



VLOŽENÍ BATERIÍ

1. Otevřením klopky na spodní straně hračky FUR FLUFFS odkrytý oddíl pro baterie.
 2. Pomocí šroubováku otevřete dvířka baterií. Vyndejte použité baterie postupným vytahováním za jejich konec. NEVYNDÁVEJTE ANI NEVKLÁDEJTE baterie pomocí ostrých nebo kovových nástrojů.
 3. Nové baterie vkládejte podle schématu polarity (+/-).
 4. Nasadte dvířka baterií zpět na místo. Seznamte se s místními zákony a předpisy ohledně správné recyklace či likvidace baterií.
- Poznámka:** Baterie, které jsou součástí balení, jsou určeny pro předvádění v obchodě, proto je vyměňte a dosáhnete lepšího výkonu.

UPOZORNĚNÍ NA SLABÉ BATERIE:

Pokud bude mít hračka FUR FLUFFS slabé baterie, třikrát pípne a usne. Pokud se to stává často, je třeba vyměnit baterie.

SBLIŽOVÁNÍ

1. Když si přinesete hračku FUR FLUFFS domů, musíte se s ní nejedřív SBLIŽIT, aby se přestala schovávat. S hračkou FUR FLUFFS se sblížíte pomocí hry:

- A. MAZLENÍ / B. OTOČENÍ VZHŮRU NOHAMA / C. TRĚSENÍ / D. POHAZOVÁNÍ**
2. Až si na vás začne FLUFF zvykat, ukáže vám oúška.
3. Jakmile se na vás podívá, víte, že se z něj brzy stane váš MAZLIČEK.
4. Hrajte si dál, dokud neuslyšíte hudbu, pak se FLUFF promění ve vašeho MAZLIČKA.
5. Odeť se vaše hračka FUR FLUFFS bude měnit z FLUFFA na MAZLIČKA a naopak.

PO SBLIŽENÍ

Jakmile se s hračkou FUR FLUFFS sblížíte, můžete si hrát i jinak:

1. **LECHTÁNÍ** – Polechtajte hračku FUR FLUFFS rychlými dotyky na hlavě.
2. **ZIMA** – Když je FLUFFOVI chladno a třese se, zahřejte jej dotyky a položením ruky na horní část hlavy.

KLEPANÍ

- V režimu FLUFF si můžete zahrát KLEPANOU.
1. **NAKLÁNĚJTE** FLUFFA ze strany na stranu. Uslyšíte „puk, puk, puk“.
 2. Jakmile si FLUFF začne hrát na KLEPANOU, vycíťte uši a začne poslouchat. Položte jej na rovný povrch.
 3. **VYKLEPEJTE** rytmus FLUFFOVI na čelo a on jej po vás zapokape zvukem „PUK“.
 4. Příliš rychlé nebo četné poklepání může vašeho FLUFFA zmást. Vydá zmatený zvuk, stáhne uši a vrátí se zpět do režimu FLUFF.
 5. Chcete-li přestat hrát, vyhodte FLUFFA do vzduchu.

elektrolitu. NIE używać starych baterii z nowymi ani nie stosować jednocześnie różnych rodzajów baterii (np. alkalicznych ze zwykłymi lub akumulatorami). Używanie akumulatorów jest niewskazane ze względu na możliwe obrażenia wydajności. Akumulatory można ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej. Wymienne akumulatory przed ładowaniem należy wyjąć z zabawki. NIE ładować baterii do jednorazowego użytku. NIE dopuszczać do zwarcia styków baterii.

Środki ostrożności: – Gdy zabawka nie jest używana, należy wyjąć z niej baterie. – Zaleca się nadzór dorosłych podczas zabawy. – Aby osiągnąć maksymalną wydajność, zaleca się użycie nowych baterii alkalicznych.

Uwaga: podczas instalacji lub wymiany baterii zaleca się nadzór rodzicielski. W otoczeniu, w którym występują wyładowania elektrostatyczne, zabawka może działać nieprawidłowo i w efekcie wymagać zresetowania.

UWAGA: Przyczyną występowania zakłóceń w prawidłowym działaniu produktu może być obecność silnego pola elektromagnetycznego. Aby wykonać reset ustawień produktu, należy go całkowicie wyłączyć, a następnie włączyć ponownie. Jeśli działanie produktu nadal nie będzie prawidłowe, należy powtórzyć ten proces w innym miejscu. Należy wymienić baterie, ponieważ niski poziom ich naładowania może uniemożliwić prawidłowe działanie produktu.

Z FLUFFA MAZLIČEK

Chcete-li proměnit FLUFFA na MAZLIČKA, můžete jej HLADIT, LECHTAT, POHAZOVAT S NIM, TRÁST S NIM nebo jej OTOČIT VZHŮRU NOHAMA. Stačí si vybrat jeden ze způsobů a několikrát jej zopakovat, dokud se z FLUFFA nestane MAZLIČEK. Nejrychlejší je OTOČIT jej VZHŮRU NOHAMA a nechat jej udušlat kotmelec.

REŽIM MAZLIČEK

- Hraní v REŽIMU MAZLIČEK:
1. **HLADTE** hračku FUR FLUFFS na hlavě mezi ušima, začne vmřít a příst. Když jej budete dostatečně dlouho hladit, můžete jej ukonejšit až zpátky do režimu FLUFF.
 2. **LECHTEJTE MAZLIČKA** mezi ušima rychlými doteky, začne se vrtět a chichotat.
 3. **POHAZUJTE MAZLIČEK** do vzduchu, pokud si chcete hrát. Pokud jej vyhodíte hodně vysoko, může se vylekat tak, že se vrátí do režimu FLUFF.
 4. Otočte MAZLIČKA VZHŮRU NOHAMA, počkejte, až stáhne uši, a pak jej postavte na hlavu. Bude zkoušet udušlat kotmelec a otočit se tak zpět na nohy! (NESNÁŽTE SE uši zamáčknot)
 5. MAZLIČEK ZATŘESTE a zatřese se taky. Když s ním zatřesete příliš, může na to vtipně zareagovat.
 6. **NAKLONTE** MAZLIČKA dopředu a nakrmte ho. Uslyšíte jej, jak nadšeně žvýká. Pokud toho sní moc, může mít nadýmání nebo škytavku.
 7. Pokud MAZLIČEK trpí NADÝMÁNÍM, můžete jej poklepat na hlavě mezi ušima, aby si rihl (A) nebo jej můžete otočit vzhůru nohama, aby si psoúknul (B).
 8. **ŠKYTÁNÍ** – Když dostane vaše hračka FUR FLUFFS škytavku (A), můžete ji zahnat polekáním. Počkejte na klidnou chvíli mezi škytnutími, pak bouchněte do stolu vedle něj, abyste jej vylekali (B).
- Vrátí se zpět do režimu FLUFF (C).
9. **POLEKÁNÍM** MAZLIČKA přepnete zpět do režimu FLUFF. Pokud chcete FLUFFA uklidnit, pohladte jej na hlavě mezi ušima.
 10. **KYCHNUTÍ** – Pokud začne hračka FUR FLUFFS kýchat a vydávat zvuk „he, he, he“, chyťte a držte ji za hlavu mezi ušima, abyste přerušili kýchnutí ještě před „pčl“
- Z MAZLIČKA FLUFFEM**
- Chcete-li přejít z MAZLIČKA na FLUFFA, můžete jej HLADIT po hlavě nebo jej POLEKAT. Nejrychlejší je VYHODIT MAZLIČKA vysoko do vzduchu, což jej vyleká a promění na FLUFFA.

HUDEBNÍ REŽIM

HUDEBNÍ režim zapnete nakloněním MAZLIČKA ze strany na stranu. (HUDEBNÍ režim nejde zapnout v režimu FLUFF)
Nakloňte jej čtyřikrát: doleva, doprava, doleva, doprava (A). MAZLIČEK začne počítat, pak začne hrát hudbu a tancovat. (B)

- V HUDEBNÍM REŽIMU:**
- DOTKNĚTE** se MAZLIČKOVY hlavy mezi ušima (C), přestane tancovat a začne místo toho zpívat. (D)
 - KOŽ MAZLIČEK ZPÍVÁ:**
 1. **ZATŘESTE** MAZLIČEK – přeskočí mu hlas.
 2. **VYHOĎTE** MAZLIČKA do vzduchu – začne zpívat vysoko.
 3. **NAKLONTE** MAZLIČKA doleva a doprava – zahraje veselou melodii.
 4. **DOTKNĚTE** se MAZLIČKOVY hlavy mezi ušima, začne zase tancovat.
 5. **HUDEBNÍ REŽIM VYPNETE** otočením MAZLIČKA vzhůru nohama, dokud neuslyšíte zvuk scratchování.

SPÁNEK

Pokud si nebudete s hračkou FUR FLUFFS po nějakou dobu hrát, usne a přejde do režimu spánku s nízkou spotřebou energie. Pokud chcete hračku FUR FLUFFS probudit, počkejte, dokud tvrdě neusne a nebudé vydávat žádný zvuk po dobu alespoň 2 sekund. Pak ji můžete probudit NAKLONĚNÍM, VYHOZENÍM DO VZDUCHU nebo ZATŘESENÍM.

Otázky a odpovědi týkající se ODSTRAŇOVÁNÍ PROBLÉMŮ naleznete na webu: www.FurFluffs.com

PÉČE A ÚDRŽBA: Pokud není hračka delší dobu používána, vždy z ní vyjměte baterie.



VLOŽENIE BATERIÍ

1. Odkryté priehradku na batérie otvorením krytu na spodnej časti vášho CHLPÁČIKA:
 2. Otvorte dvierka priehradky na batérie pomocou skrutkovača. Vyberte použité batérie potiahnutím za ich okraj smerom nahor. NEODSTRANUJTE ani nevkládajte batérie pomocou ostrého alebo kovového predmetu.
 3. Vložte nové batérie, ako je to znázornené na diagrame polarity (+/-).
 4. Znova nasadte dvierka priehradky na batérie. Pozrite si miestne predpisy a nariadenia o správnej recyklácii a/alebo likvidácii batérií.
- Poznámka:** Batérie, ktoré sú súčasťou balenia, sú určené na ukážku prevádzky v obchode. Ak chcete zlepšiť výkon, mali by ste ich vymeniť.
- UPOZORNENIE VYBITÁ BATÉRIA:**
Keď budú mať váš CHLPÁČIK vybité batérie, trikrát zapípa a zaspí. Ak sa to deje opakovane, je čas vymeniť batérie.

ZBLIŽOVANIE

1. Keď si priniesiete vášho CHLPÁČIKA domov, musíte sa s ním najskôr ZBLIŽIŤ, aby ste ho vylákali z úkrytu. Hrajte sa s vašim CHLPÁČIKOM, aby ste sa zbližili:
- DOMÁCE ZVIERATKO / POLOŽTE HO HORE NOHAMI / POTRASTE NIM / VYHOĎTE HO**
2. Keď sa váš CHLPÁČIK bude s vami cítiť pohodlnejšie, odhaliť vám svoje uši.
3. Viete, že sa blížite k REŽIMU DOMÁCE ZVIERATKO, keď na vás vykukne.
4. Pokračujte v hraní, kým nebudete počuť hudbu a váš CHLPÁČIK sa nezmení na DOMÁCE ZVIERATKO.
5. Teraz sa váš CHLPÁČIK bude pohybovať tam a späť medzi CHLPÁČIKOM a DOMÁCIM ZVIERATKOM.

PO ZBLIŽOVANÍ SA
Akonáhle ste sa zbližili so svojim CHLPÁČIKOM, existuje ešte viac spôsobov, ako sa hrať:

1. **ŠTEKLENIE** – rychlými dotykmi hlave vášho CHLPÁČIKA ho poštekľite.
2. **ZIMA** – Ak je vášmu CHLPÁČIKOVI zima a trasie sa, zahrejte ho dotykom a podržaním temena hlavy.

ŤUKANIE
Hru ŤUKANIE môžete hrať v režime CHLPÁČIK.

1. **NAKLONTE** vášho CHLPÁČIKA zo strany na stranu. Budete počuť „Ťuk, ťuk, ťuk“.

Hračku čistíte opatrne čistým vlhkým hadríkom. Nevystavujte hračku priamemu teplu. Nepotápajte hračku do vody. Môže dôjsť k poškodeniu elektronických súčastí.

BATERIE – BEZPEČNOSTNÍ INFORMACE: Baterie jsou drobné předměty. Výměnu baterií musí provádět dospělá osoba. Řiďte se schématem polarity (+/-) v oddílu pro baterie. Vybité baterie okamžitě vyndejte z hračky. Použité baterie řádně zlikvidujte. Při delším skladování vyndejte baterie. Doporučujeme používat pouze baterie stejného nebo rovnocenného typu. Použité baterie NEPALTE. Baterie NELIKVIDUJTE v ohni, protože baterie mohou vybuchnout nebo vytečt. NEPOUŽÍVEJTE ŽÁROVEN staré a nové baterie ani různé typy baterií (např. alkalické, standardní a dobíjecí baterie). Použití dobíjecích baterií není doporučeno, protože může být příčinou nižšího výkonu. Dobíjecí baterie musejí být dobíjeny pod dohledem dospělého. Před dobíjením je nutné vyměnitelné dobíjecí baterie z hračky vyjmout. Nedobíjecí baterie NEDOBÍJEJTE. NEZKRATUJTE svorky napájení.

Bezpečnostní opatření: - Pokud hračku nepoužíváte, vyjměte z ní baterie. - Při hraní doporučujeme rodičovský dohled. - Maximálního výkonu dosáhnete používáním nových alkalických baterií.

Poznámka: Vkládání nebo výměnu baterií doporučujeme provádět s rodičovským dohledem. V elektrostaticky nabitém prostředí nemusí hračka fungovat správně a bude ji nutné vypnout a zapnout.

POZNÁMKA: Jestliže je normální fungování produktu nezvyklé nebo přerušované, může problém způsobovat silné elektromagnetické rušení. Produkt vyresetujete úplným vypnutím a následným zapnutím. Pokud produkt normálně fungovat nezačne, zkuste ho přemístit na jiné místo a vyzkoušet znovu. Normálního výkonu dosáhnete výměnou baterií, protože slabé baterie nemusí zajistit obvyklé fungování.



2. Uši nášho CHLPÁČIKA vyskočia, keď zadajú ŤUKANIE a počujúajú. Položte ho na rovný povrch.
 3. **VYTUKAJTE** rytmus na čelo vášho CHLPÁČIKA a vráti vám rytmus „Ťuk“ späť.
 4. Ak budete ťukaf rýchlo alebo veľakrát, váš CHLPÁČIK môže byť zmatený. Vydá zmatený zvuk, sklopí uši a vráti sa do režimu CHLPÁČIK.
 5. Ak chcete ukončiť hru ŤUKANIE, vyhodte CHLPÁČIKA do vzduchu.
- CHLPÁČIK NA DOMÁCE ZVIERATKO**
Ak chcete prejsť z CHLPÁČIKA na DOMÁCE ZVIERATKO, môžete ho HLDKAŤ, ŠTEKLÍŤ, VYHADZOVAŤ, TRIAST alebo HO POLOŽIŤ HORE NOHAMI. Stačí si vybrať, ktorú z možností chcete urobiť, a niekoľkokrát zopakovať pohyb, pokým sa váš CHLPÁČIK nezmení na DOMÁCE ZVIERATKO
Najrychlejším spôsobom je POLOŽIŤ ho HORE NOHAMI a nechať ho urobiť salto.

REŽIM DOMÁCE ZVIERATKO

- Ak sa chcete hrať v REŽIME DOMÁCE ZVIERATKO:
1. **HLADKAJTE** hlavu vášho CHLPÁČIKA medzi ušami, aby rčal a priadol. Hladkajte ho dostatočne dlho a môžete ho ukoľasť späť do režimu CHLPÁČIK.
 2. Rychlými dotykmi **ŠTEKLITE** svoje DOMÁCE ZVIERATKO na hlavu medzi ušami, aby sa krútil a chichotal.
 3. **VYHOĎTE** svoje DOMÁCE ZVERIATKO do vzduchu, aby ste sa s ním mohli hrať. Ak ho vyhodíte vysoko, mohli by ste ho vystrašiť a vrátiť späť do režimu CHLPÁČIK.
 4. Otočte vaše DOMÁCE ZVIERATKO **HORE NOHAMI**, počkajte, kým sa mu zatvorí uši, a potom ho položte na hlavu. Skúsi sa prevrátiť späť na nohy! (NEZATLAČAJTE mu uši)
 5. **ZATRASTE** DOMACIM ZVIERATKOM a potrasie sa späť. Zatraste príliš veľa a možno dostanete vtipnú odpoveď.
 6. **NAKLONTE** vaše DOMÁCE ZVIERATKO dopredu, aby ste ho nakrmili. Budete počuť prežuvanie. Ak bude jesť príliš veľa, môže mať plyný alebo štikútku!
 7. Ak má vaše DOMÁCE ZVIERATKO PLYNY, môžete ho potľapať po hlave medzi ušami, aby si odgrog (A), alebo ho nakloňte hore nohami, aby si prdol (B).
 8. **ŠTIKUTKA** – Ak váš CHLPÁČIK dostane štikútku (A), môžete jeho štikútku odohnať! Počkajte, kým medzi štikútaním stichne, a potom buchajte do stola vedľa neho, aby ste ho vystrašili (B)!
- Zatvorí sa späť do režimu CHLPÁČIK (C).

9. VYŠTRAŠENIE vaše DOMÁCE ZVIERATKO pošle späť do režimu CHLPÁČIK. POHLADKAJTE hlavu vášho CHLPÁČIKA medzi usami, aby ste ho upokojili.
10. KYCHNUTIE – Ak váš CHLPÁČIK začne kýchať „Ach, Ach, Ach!“, dotknite sa ho a podržte mu hlavu medzi usami, aby ste zastavili kýchanie predtým, ako povie „Hapčí!“
DOMÁCE ZVIERATKO NA CHLPÁČIKA
Ak chcete prejsť z DOMÁCEHO ZVIERATKA na CHLPÁČIKA, môžete mu POHLADKAŤ hlavu alebo ho VYŠTRAŠIŤ.
Najrýchlejší spôsobom je VYHODIŤ vaše DOMÁCE ZVIERATKO do výšky a vystrašiť ho späť na CHLPÁČIKA.

REŽIM HUDBA
Do režimu HUDBA môžete vstúpiť naklonením vášho DOMÁCEHO ZVIERATKA zo strany na stranu. (Do režimu HUDBA nemôžete prejsť z režimu CHLPÁČIK)
Naklonte 4-krát; doľava, doprava, doľava, doprava (A) vaše DOMÁCE ZVIERATKO vás bude počúvať, potom začne hrať hudbu a začne tancovať (B)

V REŽIME HUDBA:
DOTKNITE sa hlavy vášho DOMÁCEHO ZVIERATKA medzi usami (C) – prestane tancovať a namiesto toho začne spievať (D)
KEĎ VAŠE DOMÁCE ZVIERATKO SPIEVA:
1. ZATRAŠTE DOMÁCIM ZVIERATKOM – Bude štebotať
2. VYHODIŤ vaše DOMÁCE ZVIERATKO do vzduchu – bude spievať vysoký tón
3. NAKLONTE vaše DOMÁCE ZVIERATKO doľava a doprava – zahrá vtipnú nótu.
4. DOTKNITE sa hlavy vášho DOMÁCEHO ZVIERATKA medzi usami, aby ste sa vrátili k tancu
5. PRE UKONČENIE REŽIMU HUDBY otočte DOMÁCE ZVIERATKO hore nohami, kým nebude počuť zvuk škrabania na paltní.
SPÁNOK
Ak sa s vašim CHLPÁČIKOM chvíľu nebudete hrať, zaspí a prejde do režimu spánku s nízkou spotrebou energie.
Ak chcete prebudíť vášho CHLPÁČIKA, počkajte, kým hlboko zaspí a nevydá žiadny zvuk 2 sekundy. Potom ho môžete NAKLONIŤ, VYHODIŤ alebo nim POTRIASŤ, aby



AZ ELEMEK BEHELYEZÉSE
1. A FUR FLUFFS alján lévő fedél felnyitásával fedje fel az elemtartót.
2. Nyissa ki az elemtartó fedelét egy csavarhúzóval. Távolítsa el a használt elemeket úgy, hogy az elemeket egyik végüknél felfelé emeli. Az elemek eltávolításához vagy behelyezéséhez NE használjon éles vagy fém eszközöket.
3. Helyezze be az új elemeket a polaritási ábrának (+/-) megfelelően.
4. Helyezze vissza az elemtartó fedelét. Ellenőrizze az elemek újrahasznosítására és/vagy ártalmatlanítására vonatkozó helyi törvényeket és rendelkezéseket.
Megjegyzés: A mellékelt elemek az üzletben való bemutatásra szolgálnak. A jobb teljesítmény érdekében ki kell cserélni őket.

ALACSONY TÖLTŐTÉSÉGI SZINTET JELZŐ FIGYELMEZTETÉS:
Amikor a FUR FLUFFS elemei merülni kezdenek, háromszor csipog, majd elalszik. Ha ez ismételten megtörténik, ideje kicserélni az elemeket.

KÖTŐDÉS
1. Amikor hazaviszed a FUR FLUFFS barátodat, először KÖTŐDNÖD kell vele, hogy előcsalogasd a rejtekekből. A kötődéshez jössz FUR FLUFFS barátoddal:
A. SIMOGASD / B. FORDÍTSD FEJJELE LEFELÉ / C. RÁZD / D. DOBÁLD
2. Amint SZÖRMÖKÖD jobban megbarátkozik veled, kidugja a füleit.
3. Ha már kikukucskál, tudod, hogy egyre közelebb kerülsz a KISKEDVENC MÓDHOZ.
4. Játssz tovább vele, amíg meg nem hallod a zenét, amire a SZÖRMÖK általában KISKEDVENCÉ.
5. Új FUR FLUFFS barátod váltogatni fogja SZÖRMÖK és KISKEDVENC alakját.

KÖTŐDÉS UTÁN
Ha már kialakult a kötődés FUR FLUFFS barátoddal, még többféle módon tudtok együtt játszani:
1. CSIKIZES – Gyors érintéssel csiklandozz meg a FUR FLUFFS fejtét.
2. DIDERGES – Ha SZÖRMÖKÖD fázik és didereg, melegítsd fel úgy, hogy a fejére

ste ho prebudili.
Otázky a riešenia v rámci RIEŠENIA PROBLÉMOV nájdete na našej webovej lokalite: www.FurFluffs.com
STAROSTLIVOSŤ A ÚDRŽBA: Ak hračku dlhšie nepoužívate, vždy vyberte batérie. Hračku jemne utrite čistou vlhkou handričkou. Hračku nevystavujte priamemu teplu. Hračku neponárajte do vody. Môžu sa poškodiť elektronické súčasti.
BEZPEČNOSTNÉ INFORMÁCIE SÚVISIACE S BATERIAMI: Batérie sú malé súčasti. Výmenu batérií musí vykonať dospelá osoba. Postupujte podľa diagramu polarity (+/-) v priestore pre batérie. Vybité batérie urýchlene odstráňte z hračky. Použite batérie správne zlikvidujte. Pri dlhodobom skladovaní vyberte batérie. Používať sa majú len batérie rovnakého alebo rovnocenného typu, ako sú odporúčané batérie. NESPALUJTE použité batérie. Batérie NEHADZTE do ohňa, keďže môžu vybuchnúť alebo vytiecť. NEPOUŽÍVAJTE SÚČASNE staré a nové batérie ani rôzne typy batérií (t. j. alkalické/štandardné/nabijateľné batérie). Neodporúča sa používať nabijateľné batérie, pretože môže dôjsť k zníženiu výkonu. Nabijateľné batérie sa majú nabíjať len pod dohľadom dospeleho. Vyberateľné nabijateľné batérie treba pred nabíjaním vybrať z hračky. NENABIJAJTE nenabijateľné batérie. NESPOŠOBUJTE skrat na napájacích koncoch.

Bezpečnostné opatrenia: – Keď hračku nepoužívate, vyberte z nej batérie. – Pri hre sa odporúča dozor rodiča. – Ak chcete dosiahnuť maximálny výkon, odporúčajú sa nové alkalické batérie.
Poznámka: Pri inštalácii alebo výmene batérií sa odporúča dozor rodiča. V prostredí s elektrostatickým nábojom môže byť narušená funkčnosť hračky a môže byť nutné, aby používatelia hračku resetovali.
POZNÁMKA: Ak je narušená alebo prerušená normálna funkčnosť produktu, problém môže byť spôsobený silným elektromagnetickým rušením. Ak chcete produkt resetovať, úplne ho vypnite a potom ho znova zapnite. Ak sa neobnoví normálna prevádzka, presuňte produkt na iné miesto a skúste to znova. Ak chcete zaistiť normálnu prevádzku, vymeníte batérie, keďže slabé batérie nemusia zabezpečiť úplné fungovanie.



teszed a kezed.
UTÁNOZÁS
SZÖRMÖK módban UTÁNOZÓS játékot játszhatok.
1. DÖNTSD A SZÖRMÖKÖT jobbra-balra. Ezt hallod majd: „Bop, Bop, Bop”.
2. A SZÖRMÖK hegyezi a fülét, ezzel jelezve, hogy készen áll az UTÁNOZÁSRA. Helyezd őt egy lapos felületre.
3. **KÖPOGJ** le egy ritmust a SZÖRMÖK homlokán, és ő visszamondja neked azt.
4. Ha túl gyorsan vagy túl sokat kopogsz, a SZÖRMÖK összezavarodhat. Kérd hangot ad ki, behúzza a fülét és visszabújik SZÖRMÖK módba.
5. Az UTÁNOZÁSBÓL való kilépéshez dobd a SZÖRMÖKÖT a levegőbe.

SZÖRMÖKBŐL KISKEDVENC
Ahhoz, hogy SZÖRMÖKBŐL KISKEDVENC módba válts, SIMOGASD, CSIKLANDOZD, DOBD FEL, RÁZD MEG vagy FORDÍTSD FEJJELE LEFELÉ a SZÖRMÖKÖT. Csak válaszd ki az egyiket, és ismételd meg néhányszor, amíg a SZÖRMÖKBŐL elő nem bújik a KISKEDVENC.
A leggyorsabban úgy tudod ezt elérni, ha FEJJELE LEFELÉ FORDÍTOD, hogy bukfencezzon egyet.
KISKEDVENC MÓD
KISKEDVENC MÓDBAN a következőket játszhatjátok:
1. SIMOGASD a FUR FLUFFS fejtét a fülei között, és hallgasd, ahogy elégedetten csipog és dorombol. Ha elég ideig simogatsz, annyira megnyugszik, hogy visszabújik SZÖRMÖK módba.
2. CSIKLANDOZD a KISKEDVENCED fejtét a fülei között gyors érintésekkel – ettől ficákolni kezd és vidáman csipog hozzá.
3. DOBÁLD fel a KISKEDVENCED a levegőbe. Ha túl magasra dobd, megijedhet, és visszabújik SZÖRMÖK módba.
4. Fordítsd KISKEDVENCED FEJJELE LEFELÉ, várd meg, amíg behúzza füleit, majd tedd

le a feje tetéjére. Megpróbál majd talpra állni egy ügyes bukfencel! (NE NYOMD a füleit, ha gyd, hogy magának húzza be őket)
5. RÁZD MEG a KISKEDVENCED, és rezegni fog a kezeden! Ha túl erősen vagy sokat rázod, lehet, hogy reklamálni fog.
6. DÖNTSD ELŐRE a KISKEDVENCED, hogy megetesd. Csámcsogó hangokat hallasz majd. Ha túl sokat eszik, büfizni, pukizni vagy csuklani fog!
7. Ha a KISKEDVENCEDNEK fáj a hasa, ütögesd meg a fejét a fülei között, hogy megbüfiztesd (A), vagy fordítsd fejfelé lefelé, hogy pukizzon egyet (B).
8. CSUKLÁS – Ha FUR FLUFFS barátodat a csuklás gyötéri (A), ijeszd meg, hogy abbagyagyl! Várj, amíg két csuklás között épp csendben van, és csapi az asztalra mellette, hogy megjíeszd (B)! Ekkor visszabújik SZÖRMÖK módba (C).
9. Ha **MEGJESZTETD** a KISKEDVENCED, visszabújik SZÖRMÖK módba. Simogasd meg a SZÖRMÖK fejtét a fülei között, hogy megnyugtasd.
10. PRÜSZKÖLES – Ha a FUR FLUFFS barátod prűszkölni készül, érintsd meg gyorsan a fejét a fülei között és hagyd ott a kezed, mielőtt be tudná fejezni a hapcit.

KISKEDVENCŐL SZÖRMÖK MÓDBA
KISKEDVENCŐL úgy válthatsz SZÖRMÖK módba, hogy MEGSIMOGATOD a fejét, vagy MEGJESZTETD.
Az a leggyorsabb, ha FELDOBOD a KISKEDVENCED a levegőbe: ezzel megjíesztetd, és visszabújik SZÖRMÖK módba.

ZENE ÜZEMMÓD
A ZENE üzemmódba lépéshez döntsд KISKEDVENCED jobbra-balra. (SZÖRMÖK módból nem tudsz ZENE üzemmódba lépni)
Döntsd oldalra négyszer: balra, jobbra, balra, jobbra (A). A KISKEDVENCED beszámol, majd zenélni és táncolni kezd! (B)

ZENE ÜZEMMÓDBAN:
ERINTSD MEG a KISKEDVENCED fejtét a fülei között (C) – abbagyagja a táncolást, és helyette énekelni kezd! (D)
MIKÖZBEN A KISKEDVENCED ÉNEKEL:
1. RÁZD MEG a KISKEDVENCED – remegni fog a hangja.
2. DOBD FEL a KISKEDVENCED a levegőbe – magas hangon kezd énekelni.
3. DÖNTSD JOBBRA-BALRA a KISKEDVENCED – vicces hangot ad ki.
4. ERINTSD MEG a KISKEDVENCED fejtét a fülei között, hogy ismét táncolni kezdjen.
5. A ZENE ÜZEMMÓDBÓL VALÓ KILÉPÉSHEZ fordítsd fejfelé lefelé a KISKEDVENCED, és hallani fogod, ahogy a zene leáll.



INSTALAREA BATERIILOR
1. Deschideți compartimentul pentru baterii deschizând clapeta de pe partea inferioară a FUR FLUFFS.
2. Deschideți ușa compartimentului bateriilor cu ajutorul unei șurubelnițe. Scoateți bateriile uzate trăgând în sus de un capăt al firei bateriei. NU demontați sau instalați bateriile cu ajutorul unor instrumente ascuțite sau metalice.
3. Instalați bateriile noi după cum indică marcajele de polaritate (+/-).
4. Remontați ușa bateriei. Consultați legile și reglementările locale pentru reciclarea și/sau eliminarea corectă a bateriilor.
Ateție: bateriile incluse sunt pentru demonstrații în magazin și trebuie să fie înlocuite pentru îmbunătățirea performanței.

AVERTISMENT BATERIE DESCĂRCATĂ:
Când jucăria dvs. FUR FLUFFS are bateria descărcată, va emite trei semnale sonore și va adormi.
Dacă acest lucru se întâmplă în mod repetat, este timpul să schimbați bateriile.

CREAREA UNEI LEGĂTURI
1. După ce ați adus jucăria FUR FLUFFS acasă, va trebui să creați o LEGĂTURĂ cu ea pentru a o convinge să nu se mai ascundă. Jucăți-vă cu FUR FLUFFS pentru a crea o legătură:
A. MĂNGĂIAȚI-L / B. AȘEZAȚI-L CU SUSUL ÎN JOS / C. AGITAȚI-L / D. ARUNCAȚI-L ÎN SUS
2. Pe măsură ce PLUȘUL se simte mai în largul său cu dvs., vă va arăta urechile.

ALVÁS
Ha egy ideig nem játszol a FUR FLUFFS barátoddal, elalszik, és energiatakarékos Alvó üzemmódba lép.
Ha szeretnéd felébreszteni a FUR FLUFFS barátodat, várd meg, amíg mély álomba merül és 2 másodpercen át nem ad ki semmilyen hangot. Ekkor DÖNTSD MEG, DOBD FEL vagy RÁZD MEG, hogy felébredjen.

A HIBAEHÁRÍTÁSI útmutatót az alábbi honlapon tekintheti meg: www.FurFluffs.com
KEZELÉS ÉS KARBANTARTÁS: Ha hosszabb ideig nem használják a játékot, mindig távolítsa el a benne található elemeket. Finoman törölje át a játékot egy tiszta, nedves ruhával. A játékot óvni kell a közvetlen hőhatástól. Tilos vízbe meríteni a játékot. Ez károsíthatja az elektronikus alkatrészeket.

ELEMEKKEL KAPCSOLATOS BIZTONSÁGI ELŐÍRÁSOK: Az elemek apró tárgyak. Az elemek cseréjét felnőttnek végezze. Ügyeljen az elemtartón látható polaritási (+/-) ábrára. Haladéktalanul távolítsa el a tönkremenő elemeket a játékból. Ártalmatlanítsa megfelelően a használt elemeket. Hosszas tárolás esetén távolítsa el az elemeket. Kizárólag azonos, vagy a javasolt típussal egyenértékű elemeket használjon. NE égesse el a használt elemeket. NE dobja az elemeket tűzbe, mivel azok felrobbanhatnak vagy szivároghatnak. NE használjon régi és új, vagy különböző típusú elemeket egyszerre (pl. alkáli/normál/újratölthető elem). Nem ajánlott újratölthető elemeket használni az esetlegesen fellépő csökkent teljesítmény miatt. Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad tölteni. A cserélhető-újratölthető elemeket el kell távolítani a játékból a töltés előtt. NE töltse fel a nem újratölthető elemeket. NE zárja rövidre a tápegység érintkezőit.

Biztonsági óvintézkedések: – Az elemeket el kell távolítani, ha nem használják a játékot. – A játékhoz szülői segítség ajánlott. – A maximális teljesítmény érdekében azt ajánljuk, használjon új alkáli elemeket.

Megjegyzés: Az elemek behelyezéséhez vagy cseréjéhez szülői segítség ajánlott. Elektrosztatikus kisülés közelében

a játéknál hibás működés léphet fel, és szükségessé válhat az újraindítása.
MEGJEGYZÉS: Ha a termék normál működése akadályozott vagy megszakad, előfordulhat, hogy a hibát erőteljes elektromágneses interferencia okozza. A termék alaphelyzetbe állításához teljesen kapcsolja ki, majd kapcsolja be újra. Ha a normál működés nem áll helyre, menjen a termékkel arrébb, majd próbálja újra. A normál működés biztosításához cserélje ki az elemeket, mivel előfordulhat, hogy az alacsony töltöttségű elemek nem teszik lehetővé a teljes funkcionálást.



3. Veți ști că se apropie de MODUL ANIMAL DE COMPANIE când începe să vă privească.
4. Continuati să vă jucati până când auziți muzica și PLUȘUL se va transforma în ANIMAL DE COMPANIE.
5. Acum, jucăria dvs. FUR FLUFFS va alterna între PLUȘ și ANIMAL DE COMPANIE.
DUPĂ CREAREA LEGĂTURI
După ce ați creat o legătură cu jucăria dvs. FUR FLUFFS, vor fi disponibile și mai multe moduri de joacă:
1. GĂDILAT – atingeți repede de mai multe ori capul jucăriei FUR FLUFFS pentru a o gătla.
2. RECE – Dacă PLUȘULUI dvs. îi este frig și tremură, încălziți-l atingându-l și ținând mâna pe partea de sus a capului.
ATINGERE RITMATĂ
Puteți juca un joc de ATINGERE RITMATĂ în modul PLUȘ.
1. ÎNCLINAȚI PLUȘUL dintr-o parte în alta. Veți auzi un sunet „Bop, Bop, Bop”.
2. Urechile PLUȘULUI se vor ridica când intră în modul ATINGERE RITMATĂ și ascultă. Așezați-l pe o suprafață plană.
3. **ATINGEȚI ÎNTR-UN ANUMIT RITM** fruntea PLUȘULUI dvs. și el în va reproduce ritmul sub formă de „BOP”.
4. Dacă îl atingeți prea repede sau de prea multe ori, PLUȘUL dvs. ar putea deveni confuz. Atunci va emite un sunet confuz, își va închide urechile și va reveni în modul PLUȘ.
5. Pentru a ieși din modul ATINGERE RITMATĂ, aruncați PLUȘUL în sus.
DE LA PLUȘ LA ANIMAL DE COMPANIE
Pentru a trece de la PLUȘ la ANIMAL DE COMPANIE, puteți să îl MĂNGĂIAȚI, GĂDILAȚI,

ARUNCAȚI ÎN SUS, AGITAȚI sau să îl AȘEZAȚI CU SUSUL ÎN JOS.

Pur și simplu, alegeți acțiunea pe care doriți să o faceți și repetați-o de mai multe ori, până când PLUSUL se transformă în ANIMAL DE COMPANIE
Cel mai rapid mod în care puteți face acest lucru este să-l AȘEZAȚI CU SUSUL ÎN JOS și să-l lăsați să facă o tumbă.

MODUL ANIMAL DE COMPANIE

Pentru a vă juca în modul ANIMAL DE COMPANIE:

1. **MÂNGĂIAȚI** capul jucăriei FUR FLUFFS între urechi pentru a o face să găngurească și să toarcă. Dacă o mângâiați suficient timp, va reveni în modul PLUS.
2. **GĂDILAȚI** capul ANIMALULUI DVS. DE COMPANIE între urechi, cu mișcă rapide, pentru a-l face să se agite și să chioctesească.
3. **ARUNCAȚI** ANIMALULUI DVS. DE COMPANIE în sus pentru a vă juca cu el. Dacă îl aruncați prea sus, s-ar putea să-l speriați și să revină în modul PLUS.
4. **Întorceți** ANIMALULUI DVS. DE COMPANIE **CU SUSUL ÎN JOS**, așteptați până când i se închid urechile apoi așezați-l pe cap. Va încerca să facă tumbă și să revină pe picioare! (NU îi apăsați urechile)
5. **AGITAȚI** ANIMALUL DE COMPANIE și se va agita și el la rândul lui! Dacă îl agitați prea mult, veți obține un răspuns amuzant.
6. **INCLINAȚI** ANIMALUL DE COMPANIE în față pentru a-l hrăni. Veți auzi multe zgomote de ronțăială. Dacă mănâncă prea mult, s-ar putea să aibă gaze sau să sughițe!
7. Dacă ANIMALUL DE COMPANIE are GAZE, îi puteți mângăia pe cap între urechi pentru a-l face să răgăie (A) sau îl puteți inclina cu capul în jos pentru a-l face să tragă un părț (B).
8. **SUGHÎȚURI** - Dacă FUR FLUFFS începe să sughite (A), puteți să-l ajutați să scape de sughii sperindui-l Așteptați până când se liniștește între sughitur, apoi bateți în masa de lângă el pentru a-l speria (B)!
9. **Va reveni la modul PLUS (C).**
9. Prin **SPERIEREA** ANIMALULUI DE COMPANIE, acesta revine la modul PLUS. Mângâiați PLUSUL pe cap, între urechi, pentru a-l calma.
10. **STRĂNUT** - Dacă FUR FLUFFS începe să strănute, făcând „Ah, Ah, Ah”, atingeți și țineți mâna pe capul lui, între urechi, pentru a opri strănutul înainte de „Choo!”

DE LA ANIMAL DE COMPANIE LA PLUS

Pentru a trece de la ANIMAL DE COMPANIE la PLUS, puteți MÂNGĂIA pe cap jucăria sau o puteți SPERIA.
Cel mai rapid mod este de a ARUNCA ANIMALUL DE COMPANIE în sus și a-l speria pentru a-l transforma în PLUS.

MODUL MUZICĂ

Puteți intra în modul MUZICĂ inclinand ANIMALUL DE COMPANIE dintr-o parte în alta. (Nu puteți intra în modul MUZICĂ din modul PLUS)
Inclinați de 4 ori; stânga, dreapta, stânga, dreapta (A) ANIMALUL DE COMPANIE va începe să numere, apoi să pună muzică și să danseze! (B).

ÎN TIMP CE ESTE ÎN MODUL MUZICĂ:

ATINGEȚI capul ANIMALULUI DE COMPANIE între urechi (C) – Jucăria se va opri din dansat și va începe să cânte! (D)
ÎN TIMP CE ANIMALUL DE COMPANIE CÂNTĂ:



TOPOΘETIΣH MΠATAPIΩN

1. **Ανοίξετε** τη θήκη μπαταριών ανοίγοντας το πορτάκι στο κάτω μέρος του FUR FLUFFS.
 2. **Ανοίξετε** το πορτάκι των μπαταριών με ένα κατσβίδι. Αφαιρέστε τις χρησιμοποιημένες μπαταρίες τραβώντας προς τα επάνω το ένα άκρο της κάθε μπαταρίας. ΜΗΝ αφαιρέσετε ή τοποθετείτε μπαταρίες χρησιμοποιώντας αιχμηρά ή μεταλλικά εργαλεία.
 3. Τοποθετήστε τις νέες μπαταρίες σύμφωνα με το διάγραμμα πολικότητας (+/-).
 4. Τοποθετήστε ξανά το πορτάκι των μπαταριών. Ελέγξτε τους τοπικούς νόμους και κανονισμούς για πληροφορίες σχετικά με τη σωστή ανακύκλωση και/ή απόρριψη των μπαταριών.
- Σημείωση:** Οι μπαταρίες που περιλαμβάνονται προορίζονται για την επίδειξη στο κατάστημα και πρέπει να αντικαθίστανται για τη βελτίωση της απόδοσης.
- ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΧΑΜΗΛΗΣ ΣΤΑΘΜΗΣ ΜΠΑΤΑΡΙΑΣ:**
Όταν η στάθμη των μπαταριών του FUR FLUFFS είναι χαμηλή, θα ακούσετε έναν χαρακτηριστικό ήχο τρεις φορές και το παιχνίδι σας θα αποκοιμηθεί.

1. **SCUTURATI** ANIMALUL DE COMPANIE – Vocea sa va începe să cante melodios
2. **ARUNCAȚI** ANIMALUL DE COMPANIE în sus – Acesta va cânta note înalte
3. **INCLINAȚI** ANIMALUL DE COMPANIE la stânga și la dreapta – Acesta va cânta într-un ton amuzant.
4. **ATINGEȚI** capul ANIMALULUI DE COMPANIE între urechi pentru a reveni la dans
5. **PENTRU** A IESȚI DIN MODUL MUZICĂ, întorceți ANIMALUL DE COMPANIE cu susul în jos până când auziți un zgomot de zgârierură de disc.

SOMN

Dacă nu vă jucați cu FUR FLUFFS un timp, acesta va adormi și va intra în modul inactiv cu putere redusă.
Pentru a vă trezi FUR FLUFFS, așteptați până când intră în faza de somn profund și nu mai emite sunete timp de 2 secunde. Apoi, îl puteți INCLINA, ARUNCA sau SCUTURA pentru a-l trezi.

Pentru întrebări și soluții pentru DEPANARE, vizitați site-ul nostru www.FurFluffs.com

ÎNGRIJIRE ȘI ÎNTRETINERE: Scoateți întotdeauna bateriile din jucărie atunci când nu este folosită o perioadă lungă de timp. Ștergeți jucăria ușor cu o cârpă umedă și curată. Feriți jucăria de surse de căldură directă. Nu scufundați jucăria în apă. Aceasta poate deteriora componentele electronice.

INFORMAȚII PRIVIND SIGURANȚA PENTRU BATERIE: Bateriile sunt obiecte mici. Înlocuirea bateriilor trebuie să fie efectuată de adulți. Respectați marcasele privind polaritatea (+/-) din compartimentul bateriilor. Îndepărtați imediat bateriile descărcate din jucărie. Eliminați bateriile uzate în mod corespunzător. Scoateți bateriile înainte unei perioade prelungite de depozitare. Trebuie să fie utilizate numai baterii de același tip sau de un tip echivalent cu cel recomandat. NU ardeți bateriile uzate. NU aruncați bateriile în foc, deoarece acestea pot exploda sau lichidul din ele se poate scurge. NU utilizați concomitent baterii vechi și noi sau tipuri diferite de baterii (adică alcaline/standard/reincărcabile). Nu este recomandată utilizarea de baterii reincărcabile, deoarece este posibilă reducerea performanțelor. Bateriile reincărcabile trebuie încărcate exclusiv sub supravegherea unui adult. Bateriile reincărcabile, care pot fi înlocuite, trebuie scoase din jucărie înainte de încărcare. Nu reincărcăți bateriile nereincărcabile. Nu scurtcircuitați bornele de alimentare.

Precauții de siguranță: - Scoateți bateriile atunci când nu este în uz. - Este recomandată îndrumarea părinților pentru joacă. - Se recomandă baterii alcaline noi pentru a obține performanțe maxime.

Notă: Este recomandată supravegherea părinților la instalarea sau înlocuirea bateriilor. Într-un mediu cu descărcări electrostatice, jucăria se poate defecta, iar utilizatorul poate fi nevoit să o reseteze.

NOTĂ: Dacă funcționarea normală a produsului este perturbată sau întreruptă, această problemă poate fi cauzată de interferențe electro-magnetice. Pentru a reseta produsul, opriți-l complet și apoi reporniți-l. Dacă funcționarea normală nu este reluată, mutați produsul în alt loc și încercați din nou. Pentru a asigura performanțe normale, schimbați bateriile, deoarece este posibil ca bateriile descărcate să nu permită funcționarea normală.

Av αυτό συμβαίνει συνέχεια, είναι ώρα να αλλάξετε τις μπαταρίες.

ΑΜΗΛΕΠΙΔΡΑΣΤΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ

1. Μόλις επιστρέψετε σπίτι με το FUR FLUFFS, θα πρέπει να ΑΜΗΛΕΠΙΔΡΑΣΤΕ μαζί του, ώστε να το κάνετε να νιώσει άνετα μαζί σας και να σταματήσει να κρύβεται. Παίξτε με το FUR FLUFFS σας για να δειθείτε:

- A. **ΧΑΪΔΕΨΤΕ ΤΟ** / B. **ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΤΕ ΤΟ ΑΝΑΠΟΔΑ** / C. **ΚΟΥΝΗΣΤΕ ΤΟ** / D. **ΠΕΤΑΣΤΕ ΤΟ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ**
2. Καθώς η ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑ σας θα αρχίσει να εξοικειώνεται μαζί σας, θα σας αποκαλύψει τα αυτά της.
3. Θα καταλάβετε ότι θα μεταβεί σύντομα στη ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ όταν θα σας ρίξει μια κλεφτή ματιά.
4. Συνεχίστε να παίξετε μέχρι να ακούσετε τη μουσική και η ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑ να μεταμορφωθεί σε ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ.

5. Τώρα, το FUR FLUFFS θα αρχίσει να αλλάζει μεταξύ των λειτουργιών ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ και ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ.

ΑΦΟΥ ΔΕΘΕΙΤΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ

Αφού δειθείτε με το FUR FLUFFS, μπορείτε να ανακαλύψετε περισσότερους τρόπους παιχνιδιού:

1. **ΓΑΡΓΑΛΗΤΟ:** Αρχίστε να αγγίζετε πεταχτά το κεφάλι του FUR FLUFFS για να το γαργαλήσετε.
2. **ΚΡΥΟ:** Αν το FLUFF σας κρύνει και τουρτουρίζει, ζεστανέτε το αγγίζοντας παρατεταμένα το επάνω μέρος του κεφαλιού του.

ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΧΑΔΙ

Στη λειτουργία ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ, μπορείτε να παίξετε ένα παιχνίδι ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗΣ ΣΤΟ ΧΑΔΙ.

1. ΓΕΙΡΕΤΕ τη ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑ από τη μία και από την άλλη πλευρά. Θα ακούσετε έναν ήχο "Μποπ, μποπ, μποπ".
2. Τα αυτά της ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ ανασηκωνονται όταν μεταβαίνουν στη λειτουργία ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗΣ ΣΤΟ ΧΑΔΙ και ακούνε. Ακουμπήστε την πάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια.
3. **ΧΤΥΠΗΣΤΕ ΡΥΘΜΙΚΑ** το μέτωπο της ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ και εκείνη θα επαναλάβει τον ρυθμό με ήχους "ΜΠΟΠ".
4. Αν χτυπήσετε πολύ γρήγορα ή πάρα πολλές φορές, η ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑ μπορεί να μπερδέυτει. Θα βγάλει έναν ήχο σύγχυσης, θα κατεβάζει τα αυτά της και θα επανέλθει στη λειτουργία ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ.
5. Για έξοδο από τη λειτουργία ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗΣ ΣΤΟ ΧΑΔΙ, πετάξτε τη ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑ στον αέρα.

ΑΠΟ ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑ ΣΕ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ

Για να μεταβείτε από τη λειτουργία ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ στη λειτουργία ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ, μπορείτε να τη ΧΑΪΔΕΨΕΤΕ, να τη ΓΑΡΓΑΛΗΣΕΤΕ, να την ΠΕΤΑΣΕΤΕ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, να την ΚΟΥΝΗΣΕΤΕ ή να την ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΑΝΑΠΟΔΑ.

Απλώς επιλέξτε ποιο από όλα θέλετε να κάνετε και επαναλάβετε την ενέργεια μερικές φορές, μέχρι η ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑ να μετατραπεί σε ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ.
Ο πιο γρήγορος τρόπος είναι να την ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΑΝΑΠΟΔΑ και να περιμένετε να κάνει μια τούμπια.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ

Για να παίξετε στη ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ:

1. **ΧΑΪΔΕΨΤΕ** το κεφάλι του FUR FLUFFS ανάμεσα στα αυτά για να του γουργουρίσει. Χαϊδέψτε το για αρκετή ώρα για να το νανουρίσετε και να μεταβεί πάλι στη λειτουργία ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ.
2. **ΓΑΡΓΑΛΗΣΤΕ** το κεφάλι του ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ σας ανάμεσα στα αυτά αγγιζοντάς το πεταχτά για να χαγανίσει και να αρχίσει να κουνιέται.
3. **ΠΕΤΑΣΤΕ** το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας στον αέρα για να παίξετε μαζί του. Αν το πετάξετε πολύ ψηλά, μπορεί να τρωμάει και να μεταβεί και πάλι στη λειτουργία ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ.
4. **ΑΝΑΠΟΔΟΥΡΙΣΤΕ** το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας, περιμένετε να κατεβάζει τα αυτά του και μετά τοποθετήστε το με το κεφάλι προς τα κάτω. Θα προσπαθήσει να κάνει τούμπια και να σταθεί και πάλι στα πόδια του! (ΜΗΝ πέλξετε τα αυτά του για να κατεβούν)
5. **ΚΟΥΝΗΣΤΕ** το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας και εκείνο θα κάνει το ίδιο! Αν το κουνήσετε υπερβολικά, η αντίδρασή του μπορεί να είναι αστεία.
6. **ΓΕΙΡΕΤΕ** το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας προς τα εμπρός για να το τσιπείτε. Θα το ακούσετε να μασουλεί. Αν φάει πολύ, μπορεί να έχει ΑΕΡΙΑ ή να πάθει λόξιγκα!
7. Αν το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας έχει ΑΕΡΙΑ, μπορείτε να το χτυπήσετε απαλά ανάμεσα στα αυτά να ρευτεί (Α) ή να το αναποδογυρίσετε για να αερίσει (Β).
8. **ΛΟΞΙΓΚΑΣ:** Αν το FUR FLUFFS έχει λόξιγκα (A), μπορείτε να το τρωμάξετε για να του περάσει! Περιμένετε μέχρι να ηρεμήσει από τον λόξιγκα και μετά χτυπήστε δυνατά το τραπέζι δίπλα του για να το τρωμάξετε (B)!
- Θα επανέλθει στη λειτουργία ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ (C).
9. Αν **ΤΡΩΜΑΣΤΕ** το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας, θα επιστρέψει στη λειτουργία ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ. Χαϊδέψτε το κεφάλι της ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ ανάμεσα στα αυτά για να την ηρεμήσετε.
10. **ΦΤΕΡΝΙΣΜΑ:** Αν το FUR FLUFFS αρχίσει να φτερνίζεται και να κάνει "Α, α, α", αγγίξτε παρατεταμένα το κεφάλι του ανάμεσα στα αυτά για να σταματήσει το φτέρνισμα προτού ακουστεί το "Αήφου!"

ΑΠΟ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ ΣΕ ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑ

Για να μεταβείτε από τη λειτουργία ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ στη λειτουργία ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ,

μπορείτε να χαϊδέψετε το κεφάλι του ή να το ΤΡΩΜΑΣΕΤΕ.
Ο πιο γρήγορος τρόπος είναι να ΠΕΤΑΣΕΤΕ το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας ψηλά στον αέρα και να το τρωμάξετε για να επανέλθει στη λειτουργία ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

Μπορείτε να μεταβείτε στη λειτουργία ΜΟΥΣΙΚΗΣ γέρνοντας το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας από τη μία πλευρά στην άλλη. (Δεν μπορείτε να μεταβείτε στη λειτουργία ΜΟΥΣΙΚΗΣ από τη λειτουργία ΧΝΟΥΔΟΜΠΑΛΑΣ)
Γείρετέ το 4 φορές: αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά (A) Το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας θα αρχίσει να μετράει και μετά θα ξεκινήσει να παίζει μουσική και να χορεύει! (B)

ΣΤΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ:

1. **ΑΓΙΣΤΕ** το κεφάλι του ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ σας ανάμεσα στα αυτά (C): Σταματάει να χορεύει και αρχίζει να τραγουδάει στον ρυθμό της μουσικής! (D)
- ΕΝΩ ΤΟ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ ΣΑΣ ΤΡΑΓΟΥΔΑΕΙ:**
1. **ΚΟΥΝΗΣΤΕ** το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας. Η φωνή του θα αρχίσει να τρεμοπαίζει
2. **ΠΕΤΑΣΤΕ** το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας στον αέρα. Θα τραγουδάει με ψιλή φωνή.
3. **ΓΕΙΡΕΤΕ** το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας αριστερά και δεξιά. Θα τραγουδήσει παράφωνα.
4. **ΑΓΙΤΕΤΕ** το κεφάλι του ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟΥ σας ανάμεσα στα αυτά για να αρχίσει και πάλι να χορεύει.
5. **ΓΙΑ ΕΞΟΔΟ ΑΠΟ ΤΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ,** αναποδογυρίστε το ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ σας μέχρι να ακούσετε έναν ήχο σαν γρατζούνισμα δίσκου.

ΥΠΝΟΣ

Αν δεν παίξετε με το FUR FLUFFS για κάποιο διάστημα, θα αποκοιμηθεί και θα μεταβεί στη λειτουργία ύπνου χαμηλής κατανάλωσης ισχύος.
Για να ξυπνήσετε το FUR FLUFFS, περιμένετε μέχρι να αποκοιμηθεί βαθιά και να μην ακούγεται κανένας ήχος για 2 δευτερόλεπτα. Μετά, μπορείτε να το ΓΕΙΡΕΤΕ, να το ΠΕΤΑΣΕΤΕ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ ή να το ΚΟΥΝΗΣΕΤΕ για να το ξυπνήσετε.

Για ερωτήσεις και λύσεις ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας: www.FurFluffs.com

ΦΡΟΝΤΙΔΑ ΚΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ: Να αφαιρέτε πάντα τις μπαταρίες από το παιχνίδι όταν δεν χρησιμοποιείται για μεγάλο χρονικό διάστημα. Σκουπίζετε το παιχνίδι απαλά με ένα καθαρό υψιό πανί. Φυλάσσετε το παιχνίδι μακριά από άμεση πηγή θερμότητας. Μην βυθίζετε το παιχνίδι σε νερό. Ενδέχεται να προκληθεί ζημιά στα ηλεκτρονικά κυκλώματα.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ: Οι μπαταρίες είναι μικρά αντικείμενα. Η αντικατάστασή τους πρέπει να γίνεται από ενήλικες. Τηρήστε το διάγραμμα πολικότητας (+/-) που υπάρχει μέσα στη θήκη των μπαταριών. Αφαιρέστε αμέσως τις κενές μπαταρίες από το παιχνίδι. Απορρίψτε τις χρησιμοποιημένες μπαταρίες σύμφωνα με τους κανονισμούς. Αφαιρέστε τις μπαταρίες, αν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί το παιχνίδι για μεγάλο διάστημα. Συνιστάται η χρήση μπαταριών μόνο ίδιου ή ισοδύναμου τύπου. ΜΗΝ αποτεφρώνετε τις χρησιμοποιημένες μπαταρίες. ΜΗΝ απορρίπτετε τις μπαταρίες στη φωτιά, επειδή μπορεί να υπάρξει έκρηξη ή διαρροή. ΜΗΝ αναμιγνύετε παλιές με καινούριες μπαταρίες ή τύπους μπαταριών (π.χ. αλκαλικές/συμβατικές/επαναφορτιζόμενες). Η χρήση επαναφορτιζόμενων μπαταριών δεν συνιστάται γιατί μπορεί να μειώσουν την απόδοση του προϊόντος. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να φορτίζονται μόνο υπό την επίβλεψη ενήλικου. Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες με δυνατότητα αντικατάστασης πρέπει να αφαιρούνται πριν από τη φόρτιση του παιχνιδιού. ΜΗΝ επαναφορτίζετε μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. ΜΗΝ βραχυκυκλώνετε τους ακροδέκτες τροφοδοσίας.

Προφυλάξεις ασφαλείας: - Αφαιρέτε τις μπαταρίες, όταν δεν χρησιμοποιούνται. - Συνιστάται η καθοδήγηση από ενήλικα για το παιχνίδι. - Συνιστώνται νέες αλκαλικές μπαταρίες για μέγιστη απόδοση.

Σημείωση: Συνιστάται η καθοδήγηση από ενήλικα κατά την τοποθέτηση ή αντικατάσταση των μπαταριών. Σε περιβάλλον με ηλεκτροστατική εκκένωση, το παιχνίδι ενδέχεται να δυσλειτουργήσει και να χρειαστεί επαναφόρα του από το χρήστη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν η κανονική λειτουργία του προϊόντος αποτραπεί ή διακοπεί, το πρόβλημα ενδέχεται να προκαλείται από ισχυρή ηλεκτρομαγνητική παρεμβολή. Για την επαναφορά του προϊόντος, απενεργοποιήστε το πλήρως και ενεργοποιήστε το ξανά. Αν η κανονική λειτουργία δεν συνεχιστεί, μετανκίστε το προϊόν σε άλλη θέση και δοκιμάστε ξανά. Για να διασφαλίσετε την κανονική απόδοση, αλλάξτε τις μπαταρίες. Οι "πεσμένες" μπαταρίες ενδέχεται να μην επιτρέπουν την πλήρη λειτουργία.

KUIDAS SISESTADA PATAREISID?

1. Ava FUR FLUFFSI põhjas olev klapp, mille all on patareikarp.
 2. Ava patareikarp kruvikeerajaga. Eemalda seadmet kõik pesas olevad kasutatud patareid, tõmmates patarei ühest otsast. ÄRA kasuta patareide väljavõtmiseks või sisestamiseks teravaid esemeid.
 3. Sisesta uued patareid laekasse polaaruse (+/-) järgi.
 4. Kinnita patareikarbi kaas taas korralikult. Järgi kohalikke seaduseid ja reegleid, et patareid nõuetekohaselt taaskasutusse anda ja/või ära visata.
- MÄRKUS!** Karbis sisalduvad patareid on mõeldud toote omaduste poes demonstreerimiseks ning tuleks parema talituse huvides välja vahetada.

TÜHJENEVA PATAREI HOIATUS:

FUR FLUFFS piksuh kolm korda ja jääb magama, kui patareid hakkavad tühjaks saama. Kui seda juhtub üle ühe korra, on aeg patareid ära vahetada.

SÕBRUNEMINE

1. Pärast FUR FLUFFSI koju toomist pead temaga SÕBRUNEMA, et ta peidust välja meelitada. Sõbrunemiseks mängi oma FUR FLUFFSIGA:

A. PAITA / B. ASETA TA PEA ALASPIDI / C. RAPUTA / D. VISKA

2. Kui KARVAPALL sinuga ära harjub, näitab ta sulle oma kõrvu.
3. Kui ta sind piilib, läheb ta LEMMIKLOOMAREŽIIMI.
4. Mängi temaga, kuni kuuled muusikat. Siis muutub sinu KARVAPALL LEMMIKLOOMAKS.
5. Sinu FUR FLUFFSI mänguasi on nüüd kordamööda KARVAPALL- ja LEMMIKLOOMAREŽIIMIL.

PÄRAST SÕBRUNEMIST

Pärast FUR FLUFFSIGA sõbrunemist on sul veelgi rohkem võimalusi temaga mängimiseks:

1. **KÕDITAMINE** – FUR FLUFFSI kõditamiseks puuduta teda kiirelt pea pealt.
2. **KÜLM** – kui KARVAPALLIL on külm ja ta väriseb, hoiatama tema pea peal kätt, et ta üles soojeneks.
2. **RÜTMI KORDAMINE**
KARVAPALLirežiimil võid mängida RÜTMI KORDAMISE mängu.
1. **KALLUTA** oma KARVAPALLI küljelt küljele. Kuuled siis häälsust „bop-bop-bop“.
2. Kui KARVAPALL läheb RÜTMI KORDAMISE režiimile, lähevad ta kõrvad kikki ja ta kuuleb sind. Pane ta tasasele pinnale.
3. **LÕO** oma KARVAPALLI pea peal rütm ja ta kordab seda „bop“ häälsustega.
3. Kui lõõd liiga kiiresti või liiga palju kordi, võib su KARVAPALL segadusse sattuda. Ta teeb segadusse sattumise heli, tõmbab oma kõrvad pead ligi ja läheb tagasi KARVAPALLirežiimile.
5. RÜTMI KORDAMISE režiimil väljumiseks viska oma KARVAPALL õhku.

Kuidas saada KARVAPALLirežiimilt LEMMIKLOOMArežiimile

Selleks et KARVAPALL läheks LEMMIKLOOMArežiimile, võid sa teda PAITADA, KÕDITADA, ÕHKU VISATA, RAPUTADA või ta PEA ALASPIDI ASETADA. Või üks nendest toimingutest ja korda seda, kuni KARVAPALL läheb LEMMIKLOOMArežiimile.

Kõige kiirem viis seda teha on panna mänguasi PEA ALASPIDI, siis teeb ta kukerpalli.

LEMMIKLOOMAREŽIIM

LEMMIKLOOMAREŽIIMIL mängimiseks:

1. **PAITA** oma FUR FLUFFSI pead kõrvade vahelt, et ta häälitseks ja nurruks. Kui sa teda piisavalt kaua paitad, suigub ta KARVAPALLirežiimile.
2. Selleks et LEMMIKLOOM vingerdaks ja itsitaks, **KÕDITA** ta pead kõrvade vahelt kiirete liigutustega.
3. LEMMIKLOOMAGA mängimiseks **VISKA** teda õhku. Kui sa ta liiga kõrgelale viskad, võib ta hirmust jälle KARVAPALLirežiimile minna.
4. Keera LEMMIKLOOM **PEA ALASPIDI** ja oota, kuni ta kõrvad lähevad pead ligi, ja aseta ta siis pea peale. Ta proovib ennast kukerpalliga jalgele saada. (ÄRA suru ise ta kõrvu pead ligi.)

5. **RAPUTA** oma LEMMIKLOOMA ja ta vastab sulle samaga. Kui sa teda liiga kõvasti raputad, võib ta reageerida naljakalt.
6. LEMMIKLOOMA toitmiseks **KALLUTA** teda ettepoole. Sa kuuled mälumise häält. Kui ta sööb liiga palju, võivad tal tekkida gaasid või ta hakkab luksuma.
7. Kui su LEMMIKLOOMAL on GAASID, võid teda krooksutamiseks (A) kõrvade vahelt paitada või puuksutamiseks (B) pea alaspidi keerata.
8. **LUKSUMINE** – kui su FUR FLUFFS luksub (A), võid teda luksumise peatamiseks ehmutada. Oota kahe luksatuse vahelise pausini ja löö siis ta kõrval käega vastu lauda, et teda ehmata (B).
9. Kui sa oma LEMMIKLOOMA **EHMATAD**, läheb ta tagasi KARVAPALLirežiimile. KARVAPALLI rahustamiseks paita teda pea pealt kõrvade vahelt.
10. **AEVASTAMINE** – kui su FUR FLUFFS hakkab aevastama ja teeb „ha-ha-ha“-häälsust, pane oma käsi ta pea peale kõrvade vahele, et aevastus enne „atsih“-häälsust peatada.

Kuidas saada LEMMIKLOOMArežiimilt KARVAPALLirežiimile

LEMMIKLOOMArežiimilt KARVAPALLirežiimile naasmiseks võid sa tema pead PAITADA või teda EHMATADA. Kõige kiirem viis seda teha on visata LEMMIKLOOM kõrgel õhku, mis ehmatab ta tagasi KARVAPALLirežiimile.

MUUSIKAREŽIIM

MUUSIKAREŽIIMILE minemiseks kalluta LEMMIKLOOMA küljelt küljele.

(KARVAPALLirežiimilt MUUSIKAREŽIIMILE minemine ei ole võimalik.)

Kalluta kaks korda edasi-tagasi (A). Su LEMMIKLOOM paneb rütm paika ning hakkab siis muusikat mängima ja tantsima. (B)

MUUSIKAREŽIIMIL olles:

- PUUDUTA oma LEMMIKLOOMA pead kõrvade vahelt (C) – ta lõpetab tantsimise ja hakkab selle asemel kaasa laulma. (D)
- LEMMIKLOOMA LAULMISE AJAL:
1. Kui sa oma LEMMIKLOOMA **RAPUTAD**, hakkab ta hääli trillerdama.
2. Kui **VISKAD** oma LEMMIKLOOMA õhku, laulab ta kõrged noote.
3. Kui **KALLUTAD** oma LEMMIKLOOMA vasakule ja paremale, laulab ta naljakalt.
4. **PUUDUTA** oma LEMMIKLOOMA pead kõrvade vahelt, et ta jälle tantsiks.
5. **MUUSIKAREŽIIMILT VALJUMISEKS** hoiatama oma LEMMIKLOOMA pea alaspidi, kuni kuuled kriipivat heli.

UNEREŽIIM

Kui sa pole oma FUR FLUFFSIGA mõnda aega mänginud, jääb ta magama ja läheb energia säästmiseks unerežiimile. FUR FLUFFSI äratamiseks oota, kuni ta on jäänud sügavasse unne ja pole teinud 2 sekundi jooksul ühtegi heli. Pärast seda võid teda üles äratamiseks KALLUTADA, VISATA või RAPUTADA.

TÕRGETE KORRAL vaadake küsimusi ja lahendusi veebisaidilt www.FurFluffs.com

HOOLDUS: Kui mänguasjaga ei ole pikemat aega kasutuses, eemaldage patareid mänguasjast. Toote puhastamiseks kasutage puhast niisket lappi. Ärge kastke vette. Liigne niiskus võib mänguasja kahjustada. Hoidke mänguasja kuumuse allikast eemal.

TEAVE PATAREI OHUTUSE KOHTA: Laetavaid patareid võib laadida ainult täiskasvanute järelevalvel. Patareid võib vahetada ainult täiskasvanu. Ärge visake patareid prügikasti ega tulle. Kasutage ainult ühesuguseid patareid. Ärge kasutage sama aegselt leeliseli, standardseid (sõe-tsingi) või laetavaid (nikkel-kaadmium) patareid. Ärge kasutage uusi patareid koos vanadega. Ärge laadige ühekordselt kasutatavaid patareid. Eemaldage tühjad patareid kohe pärast mänguasjast. Ärge kasutage samaaegselt erinevat tüüpi või laetavaid patareid. Patareide sisestamisel pöörake tähelepanu poolustele. Patareide pooluseid ei tohi valesti ühendada. Vältige lühise tekitamist.

Ohutuse tagamiseks: Kui mänguasjaga ei mängita pikemat aega, eemaldage patareid mänguasjast. Mängimise ajal on täiskasvanu järelevalve soovitatav.

Mänguasja parimaks toimimiseks kasutage uusi patareid.

Märkus: Laetavaid patareid võib laadida ainult täiskasvanute järelevalvel. Patareid võib vahetada ainult täiskasvanu järelevalvel. Elektrostaatilise keskkonna mõjul võib mänguasjal tekkida töös häireid, ning võib vajada taaskäivitamist.

KÄ IEVIETOT BATERIJAS

1. Atsedziet bateriju nodalījumū, noņemot atloku jūsu FUR FLUFFS apakšā.
 2. Ar skrūvgriezi atveriet bateriju nodalījuma vāciņu. Ja tur atrods izlietots baterijas, izņemiet tās ārā, katru bateriju no viena gala pavelkot uz augšu. Izņemot un ievietojot baterijas, NEIZMANTOJIET asus instrumentus.
 3. Jaunās baterijas ievietojiet bateriju nodalījumā saskaņā ar polaritātes (+/-) norādēm.
 4. Cieši aizveriet bateriju nodalījuma vāciņu. Pārbaudiet vietējos likumus un noteikumus pareizai bateriju pārstrādāšanai vai iznīcināšanai.
- PIEZĪME:** Pievienotās baterijas ir domātas preces demonstrēšanai veikalā un tās ir jānomaina, lai prece labāk darbotos.

BRĪDINĀJUMS PAR BATERIJU ZEMU UZLĀDES LĪMENI:

Kad rotallietai FUR FLUFFS ir bateriju zems uzlādes līmenis, tad trīs reizes nopīkstēs un pārslēgsies uz miega režīmu. Ja tas notiek atkārtoti, ir pienācis laiks nomainīt baterijas.

SAIKNES IZVEIDOŠANA

1. Pēc tam, kad pārnēsāt FUR FLUFFS mājās, jums vispirms ir jāizveido saikne ar to, lai tas pārstātu slēpties. Parotājāties ar FUR FLUFFS, lai izveidotu saikni:

- A. PAGLĀSTIET / B. APGĀZIET KĀJĀM GAIŠĀ / C. SAKRATIET / D. PAMETIET GAIŠĀ
2. Tiklīdz jūsu PŪKAINĪS sāks justies drošāk, tas parādīs savas austiņas.
3. Jūs zināsi, ka rotallietā tuvojās DŽĪVNIECIŅA REŽĪMAM, kad tā sāks skatīties uz jums.
4. Turpiniet rotālāties, līdz atskanēs mūzika, un jūsu PŪKAINĪS kļūs par DŽĪVNIECIŅU.
5. Tagad jūsu FUR FLUFFS pārslēgsies starp PŪKAINĪŠA un DŽĪVNIECIŅA režīmiem.

PĒC SAIKNES IZVEIDOŠANAS

Pēc saiknes izveides ar FUR FLFFS būs vēl vairāk rotālāšanās veidu:

1. **KUTINĀŠANA** – izmantojiet ātrus pieskārienus uz FUR FLUFFS galvas, lai to pakutinātu.
2. **AUKSTUMS** – ja jūsu PŪKAINĪS ir nosalis un viņam ir drebuļi, sasildiet to, pieskaroties un pieturot tā galvas augšdaļu.

PIESITIENU SPĒLE

PŪKAINĪŠA režīmā varat uzspēlēt PIESITIENU SPĒLI.

1. SAGĀZIET savu PŪKAINĪTI no vieniem sāniem uz otriem. Atskanēs "Bop, Bop, Bop".
2. Parādīsies PŪKAINĪŠA austiņas, kad viņš pārslēgsies uz PIESITIENU SPĒLI un klausīsies. Novietojiet rotallietu uz līdzenas virsmas.
3. Uz **PŪKAINĪŠA** pieres sitiet ritmu, un tas ar skaņu "BOP" to atkārtos.
4. Ja pieskarīeties pārāk ātri vai pārāk bieži, PŪKAINĪS var apjukt. Pūkainītis izdvesis apmulsuma skaņu, aizvērs ausis un atgriezies PŪKAINĪŠA režīmā.
5. Lai izietu no PIESITIENU SPĒLES, pamētajiet PŪKAINĪTI gaisā.

PĀRSLĒGŠANĀS NO PŪKAINĪŠA REŽĪMA UZ DŽĪVNIECIŅA REŽĪMU
Lai pārslēgtos no PŪKAINĪŠA režīma uz DŽĪVNIECIŅA režīmu, SAKRATIET vai APGĀZIET KĀJĀM GAIŠĀ.

Vienkārsi izvīlēties darbību, kuru vēlaties, un atkārtojiet to vairākas reizes, līdz PŪKAINĪS atvērsies kā DŽĪVNIECIŅS.

Visātrākais veids ir to APGĀZT KĀJĀM GAIŠĀ un ļaut uztaistīt salto.

MĀRKUS: Kui toote tavapärane töö on häiritud või katkenud, võivad seda põhjustada tugevad elektromagnetihäired. Toote taaskäivitamiseks lülitage see täielikult välja ja siis uuesti sisse. Kui mänguasi ei tööta endiselt ettenähtud viisil, muutke selle asukohta ja proovige uuesti. Mänguasja tavapärase töö tagamiseks vahetage aku õigel ajal välja, sest tühja akuga ei pruugi kõik funktsioonid töötada.

DŽĪVNIECIŅA REŽĪMS

Rotālāšanās DŽĪVNIECIŅA REŽĪMĀ:

1. **PAGLĀSTIET** FUR FLUFFS galvu starp austiņām, un tas atskaņos mīlīgas skaņas. Glāstiet pīetiekami ilgi, lai ieaijātu to atpakaļ PŪKAINĪŠA režīmā.
2. **PAKUTINIET** DŽĪVNIECIŅU starp ausīm ar ātriem pieskārieniem, lai liktu tam smieties un ķināt.
3. **PAMETIET** DŽĪVNIECIŅU **GAISĀ**, lai parotālātos ar to. Metiet pīetiekami augstu, un tas nobīsies un pārslēgsies atpakaļ uz PŪKAINĪŠA režīmu.
4. **APGĀZIET** DŽĪVNIECIŅU **KĀJĀM GAIŠĀ**, pagaidiet, līdz viņa austiņas aizvērsies, un novietojiet džīvniecīņu uz tā galvas. Tas mēģinās ar salto palīdzību nostāties uz kājām! (Austiņas nedrīkst spīest, lai aizvērtu)
5. **SAPURINIET** DŽĪVNIECIŅU, un viņš šo kustību atkārtos! Ja sapurināsiot ļoti spēcīgi, atskanēs smiekliġa atbilde.
6. **SAGĀZIET** DŽĪVNIECIŅU uz priekšu, lai to pabarotu. Būs dzirdama skaļā košļāšana. Ja džīvniecīņš pārdēsīsies, viņam var rasties gāzes vai žagas!
7. Ja DŽĪVNIECIŅAM radušās GĀZES, varat pasīst viņa galvu starp ausīm, lai tas atraugātos (A), vai arī varat to sagāzt kājām gaisā, lai tas nogurksīnātos (B).
8. **ŽAGAS** – ja jūsu FUR FLUFFS ir žagas (A), varat džīvniecīņu nobīdēt, lai žagas pārietu! Pagaidiet, līdz starp žagām būs kļusums, tad iesītiēt pa galdu blakus džīvniecīnam, lai to nobīdētu (B)! Rotallietā aizvērsies un pārslēgsies uz PŪKAINĪŠA režīmu (C).
9. Pēc DŽĪVNIECIŅA **NOBĪEDEŠANAS** tas pārslēgsies atpakaļ uz PŪKAINĪŠA režīmu. Paglāstiet PŪKAINĪŠA galvu starp austiņām, lai to nomierinātu.
10. **ŠKAUDIŠANA** – ja jūsu FUR FLUFFS sāk šķaudīt un saka "Ah, Ah, Ah", pieskarīeties un turiet viņa galvu starp austiņām, lai apturētu šķaudīšanu, pirms atskan "Apčī!"

PĀRSLĒGŠANĀS NO DŽĪVNIECIŅA REŽĪMA UZ PŪKAINĪŠA REŽĪMU

Lai pārslēgtos no DŽĪVNIECIŅA režīma uz PŪKAINĪŠA režīmu, PAGLĀSTIET rotallietas galvu vai NOBĪEDĒJIET to. Lai ātrāk pārslēgtu rotallietu atpakaļ uz PŪKAINĪŠA režīmu, PAMETIET džīvniecīņu augstu gaisā vai NOBĪEDĒJIET to.

MŪZIKAS REŽĪMS

Varat pārslēgties uz MŪZIKAS režīmu, sagāžot džīvniecīņu no vieniem sāniem uz otriem. (Nevār pārslēgties uz MŪZIKAS režīmu no PŪKAINĪŠA režīma)

Sagāziēt 4 reizes: pa kreisi, pa labi, pa kreisi, pa labi (A), un jūsu džīvniecīņš sāks skaitīt, pēc tam sāks atskaņot mūziku un dejt! (B)

MŪZIKAS REŽĪMĀ:

PIESKARIETIES DŽĪVNIECIŅA galvai starp austiņām (C) – tas pārstās dejt un sāks dziedāt! (D)

KAMĒR DŽĪVNIECIŅS DZIED:

1. **SAKRATIET** DŽĪVNIECIŅU – mainīsies tā balss
2. **PAMETIET** savu DŽĪVNIECIŅU **GAISĀ** – tas sāks dziedāt augstos toņos
3. **SAGĀZIET** DŽĪVNIECIŅU pa kreisi un pa labi – tas atskaņos smiekliġu noti.
4. **PIESKARIETIES** DŽĪVNIECIŅA galvai starp austiņām, lai tas atsāktu dejt.
5. **LAI IZIETU NO MŪZIKAS REŽĪMA**, apgrieziet DŽĪVNIECIŅU otrādi, līdz atskanēs ieraksta skaņa.

MEIGA REŽIMS

Ja kădu laiku nerotăjšaties ar savu FUR FLUFFS, tas aizmigs un pāries uz zemas jaudas miega režimu.

Lai pamodinātu savu FUR FLUFFS, pagaidiet, līdz tas būs dzīļi aizmidzis un 2 sekundes neizdos nekādu skaņu. Pēc tam varat to SAGĀZT, PAMEST GAIŠĀ vai SAKRATĪT, lai pamodinātu.

Ja rodas traucējumi, atbildes un risinājumus meklē mūsu vietnē: www.FurFluffs.com

APKOPE UN UZTURĒŠANA: Vienmēr izņemiet baterijas no rotāļietas, kad tā ilgāku laiku netiek lietota. Tīriet rotāļietu uzmanīgi ar tīru, mitru lupatu. Netīriet rotāļietu tieša karstuma avota tuvumā. Negremdējiet rotāļietu ūdenī. Tas var sabojāt elektroniskās detaļas.

BATERIJAS DROŠĪBAS INFORMĀCIJA: Baterijas ir sīki priekšmeti. Bateriju nomaiņu ir jāveic pieaugušajiem. Nemiet vērā (+/-) polaritātes apzīmējumu bateriju nodalījumā. Pareizi izņemiet vecās baterijas no rotāļietas. Izmetiet izmantotās baterijas atbilstoši noteikumiem. Ilgākas uzglabāšanas laikā baterijas izņemiet ārā. Izmantojiet tikai ieteiktā veida baterijas vai tām līdzvērtīgas. Nemetiet baterijas ugunī, jo baterijas var eksplodēt un var

rasties noplūde. Neizmantojiet vienlaicīgi vecas un jaunas baterijas vai dažāda veida baterijas (t.i., sārmu/standarta/uzlādējamas). Uzlādējamu bateriju lietošana nav ieteicama, jo iespējama darbības pasliktināšanās. Uzlādējamās baterijas uzlādē tikai pieaugušo uzraudzībā. Atkārtoti izmantojamas-uzlādējamās baterijas pirms to uzlādes ir jāizņem no rotāļietas. Neuzlādējiet neuzlādējamās baterijas. Neveidojiet īssavienojumus barošanas terminālos.

Drošības brīdinājums: - Izņemiet baterijas, kad produkts netiek lietots. - Spēlējoties ir ieteicama vecāku uzraudzība. - Lai nodrošinātu optimālu darbību, ir ieteicamas sārmu baterijas.

Piezīme: Bateriju ievietošanu vai aizvietošanu ieteicams veikt vecāku uzraudzībā. Ja notiek elektrostatiskā izlāde, rotāļietā var nepareizi darboties un tā ir jāatiestata.

PIEZĪME: Ja produkta darbība tiek pārtraukta vai traucēta, tā cēlonis var būt stipra elektromagnētiskā lauka iedarbība. Lai atiestatītu produktu, izslēdziet to un pēc tam ieslēdziet. Ja normāla darbība neatjaunojas, pārvietojiet produktu uz citu vietu un mēģiniet vēlreiz. Lai nodrošinātu normālu produkta darbību, nomainiet baterijas, jo baterijas ar zemu uzlādi nenodrošina visu funkciju izpildi.



BATERIJU IĢĒJĀMAS

1. Atidenkiet FUR FLUFFS apačījo esantī bateriju skryju.
 2. Atsuktuvu atsukite bateriju skryias dangteli. Išimkite išsekusias baterijas, keldami už vieno jų galo. Baterijų neišiminkite ir nekeiskite aštrias ar metaliniais įrankiais.
 3. Kaip pavaizduota baterijų skryias viduje esančio poliškumo diagramoje (+/-), įdėkite naujas baterijas.
 4. Prisukite baterijų skryias dangtelį. Kaip tinkamai perdirti ir/arba išmesti baterijas pasitirinkite vietiniuose įstatymuose ir kituose teisės aktuose.
- PASTABA:** pridėdamos baterijos skirtos žaislo demonstravimui parduotuvejė ir turėtu būti pakeistos norint, kad žaislas veiktu geriau.

ISPĖJĖMAS APIE IŠSEKUSIAS BATERIJAS:

Išsekus FUR FLUFFS baterijoms, jis tris kartus supypsės ir užmigs. Jei tai kartojasi, metas keisti baterijas.

SUSIPAŽINIMAS

1. Parsinešę savo FUR FLUFFS namo, pirmiausia turite su juo SUSIPAŽINTI, kad jis išdrįstų pasirodyti. Norėdami FUR FLUFFS pažarsinti, žaiskite su juo:

A. PAGLOSTYKITE B. PASTATYKITE AUKŠTŲN KOJOMIS C. PAKRATYKITE

D. PAMĖTYKITE

2. Kai FUR FLUFFS su jumis pasijus jaukiau, pasirodys jo ausytės.
3. Kai FUR FLUFFS į jus pažvelgs, tai bus ženklas, kad jis artėja prie gyvūnėlio režimo.
4. Žaiskite toliau, kol išgirsite muzikėlę ir jūsų pūkuotukas transformuosis į gyvūnėlį.
5. Dabar jūsų FUR FLUFFS bus tai PŪKUOTUKAS, tai GYVŪNĖLIS.

SUSIPAŽINUS

Susipažinus su FUR FLUFFS, laukia dar daugiau žaidimo būdų:

1. **KUTENIMAS** – greitais prisilietimais kutekite FUR FLUFFS galvą.
2. **SALTIS** – jei jūsų FUR FLUFFS sušals ir dreba, sušildykite jį priliesdami ir laikydami ranką ant jo viršugalvio.

KARTOK PASKUI MANE

Žaidimą KARTOK PASKUI MANE galima žaisti tik PŪKUOTUKO režime.

1. JUDINKITE savo pūkuotuką iš vienos pusės į kitą. Išgirsite „BOP, BOP, BOP“.
2. Pūkuotukui įsijungus į KARTOK PASKUI MANE žaidimą, pasirodys jo ausytės ir jis pradės klausytis. Padėkite jį ant ploščio paviršiaus.
3. Pūkuotukui ant kaktos **PABAKSNOKITE** kokį nors ritmą ir jis sudainuos jį atgal.
4. Jei baksnosite per greitai arba per daug, pūkuotukas gali susipainioti. Pasigirs specialius garsas, ausytės pasislėps ir jis grįš į pradinį režimą.
5. Norėdami baigti šį pakartojimo žaidimą, meskite pūkuotuką į orą.

IŠ PŪKUOTUKO Į GYVŪNĖLĮ

Norėdami, kad PŪKUOTUKAS virstų GYVŪNĖLIU, galite jį PAGLOSTYTI, PAKUTENTI, PAMĖTYTI, PAKRATYTI arba PASTATYTI AUKŠTŲN KOJOMIS. Išsirinkite kurį nors veiksmą ir jį pakartokite keletą kartų, kol PŪKUOTUKAS virs GYVŪNĖLIU. Greičiausias būdas yra PASTATYTI jį AUKŠTŲN KOJOMIS ir leisti atlikti saltio.

GYVŪNĖLIO REŽIMAS

Žaidimai GYVŪNĖLIO REŽIME:

1. **PAGLOSTYKITE** gyvūnėliu tarp ausyčių, ir jis pradės murnėti ir murkti. Glostykite ilgiau ir užliūliuosite gyvūnėlį atgal į PŪKUOTUKO režimą.
 2. Greitais prisilietimais **KUTENKITE** gyvūnėlį tarp ausyčių, ir jis judės bei kikens.
 3. Žaiskite su gyvūnėliu **MĖTYDAMI** jį į orą. Jei išmesite per aukštai, galite jį išgašdinti, ir gyvūnėlis grįš atgal į PŪKUOTUKO režimą.
 4. Apverskite gyvūnėlį **AUKŠTŲN KOJOMIS**, palaukite, kol užsilenks jo ausytės, o tada pastatykite jį ant galvos. Gyvūnėlis atliks saltio ir vėl atsistos ant kojųčių! (NESPAUSKITE ausyčių norėdami jas užlenkti).
 5. **PAKRATYKITE** savo gyvūnėlį, ir jis pasipurtys atgal! Pakratę per stipriai, galite sulaukti juokingo atsako.
 6. **PALENKITE** gyvūnėlį į priekį, kad jį pamatintumėte. Pasigirs kramtymo garsai. Jei gyvūnėlis prisivalgys per daug, jo pilvuke susikaups dujos arba jis pradės žagsėti!
 7. Jei gyvūnėlio pilvuke SUSIKAUPĖ DUJŲ, galite paglostyti jam tarp ausyčių, ir jis atsisrūgs (A), arba apversiti aukštyn kojomis, ir jis pagadins orą (B).
 8. **ŽAGSĖJĖMAS:** jei jūsų gyvūnėlis pradeda žagsėti (A), galite jį išgašdinti ir žagsulys praeis! Palaukite momento tarp dviejų sužagsėjimų ir trinklelekite kumščiu į stalą, kad gyvūnėlis išsigastų (B)!
- Gyvūnėlis sugrįš atgal į PŪKUOTUKO režimą (C).
9. **IŠGAŠDINUS** gyvūnėlį, jis grįžta į PŪKUOTUKO režimą. Kad gyvūnėlis nurimtų, paglostykite jo galvą tarp ausyčių.
 10. **ČIAUDULYS:** jei jūsų gyvūnėlis pradeda čiaudėti su garsu „A, A, A“, uždėkite ranką jam ant galvos tarp ausyčių ir sustabdykite čiaudulį prieš jam pasakant „PČ!“

IŠ GYVŪNĖLIO Į PŪKUOTUKĄ

Norėdami, kad GYVŪNĖLIS vėl virstų PŪKUOTUKU, galite jį PAGLOSTYTI arba IŠGAŠDINTI.

Lengviausias būdas yra MESTI gyvūnėlį aukštai į viršų ir išgašdinti, kad jis virstų PŪKUOTUKU.

MUZIKINIS REŽIMAS

Norėdami aktyvinti MUZIKINį režimą, pajudinkite gyvūnėlį į šonus. (MUZIKINIO režimo aktyvinti neįmanoma PŪKUOTUKO režime)

Pajudinkite 4 kartus: į kairę, į dešinę, į kairę, į dešinę (A). Jūsų gyvūnėlis pagaus ritmą

ir pradės groti muziką bei šokti (B)!

MUZIKINIO REŽIMO METU:

- PALIESKITE** gyvūnėlio galvą tarp ausyčių (C) – jis nustos šokti ir pradės dainuoti (D)!
- GYVŪNĖLIUI DAINUOJANT:**
1. **PAKRATYKITE GYVŪNĖLĮ** – jo balsas pradės virpėti.
 2. **MESKITE GYVŪNĖLĮ** į viršų – jis sudainuos aukštą natą.
 3. **PAJUDINKITE GYVŪNĖLĮ** į kairę ir į dešinę – pasigirs juokingas garsas.
 4. **PALIESKITE GYVŪNĖLIO** galvą tarp ausyčių, ir jis vėl pradės šokti.
 5. **NOREDAMI IŠEITI IŠ MUZIKINIO REŽIMO**, apverskite gyvūnėlį aukštyn kojomis ir pasigirs traskantis garso įrašas.

MIEGO REŽIMAS

Jei kurį laiką su savo FUR FLUFFS nežaisite, jis užmigs ir įsijungs į energiją taupantį miego režimą. Norėdami FUR FLUFFS pažadinti, palaukite, kol jis giliai įmigs ir neišleis nė garso bent 2 sekundes. Tada gyvūnėlį galite pažadinti jį **PAJUDINDAMI**, **MESDAMI** arba **PAKRATYDAMI**.

Jei turite klausimų ar susidūrėte su problemomis, atsakymų ieškokite mūsų svetainėje: www.FurFluffs.com

PRIEŽIŪRA: jei su žaislu neketinate žaisti ilgesnį laiką, visada išimkite iš jo baterijas. Žaislą švelniai valykite švaria drėgna servetėle. Žaislą laikykite atokiau nuo tiesioginio karščio šaltinių. Nemerkite žaislo į vandenį, nes tai gali pažeisti jo elektronines dalis.

BATERIJŲ SAUGOS INFORMACIJA: Baterijos yra smulkios dalys. Baterijas keisti turi suaugusieji. Atsivėlkite į baterijų skyriuje sužymėtus ženklus (+/-). Iš žaislo nedelsiant išimkite išsekusias baterijas. Išsekusias baterijas tinkamai utilizuokite. Jei neketinate naudotis ilgesnį laiką, išimkite baterijas. Naudokite tik rekomenduojamo arba lygiavertio tipo baterijas. Baterijų nedeginkite. Baterijų nemeskite į ugnį, nes jos gali sprogti ar išsilieti. Nemašykite senų ir naujų arba skirtingo tipo baterijų (t.y. šarminių/standartinių/įkraunamų). Nerekomenduojama naudoti įkraunamų baterijų, nes žaislas gali veikti prasčiau. Įkraunamos baterijos turi būti kraunamos tik prižiūrint suaugusiems. Keičiamos įkraunamos baterijos prieš kraunant turi būti išimtos iš žaislo. Nekraukite neįkraunamų baterijų. Neužtrumpinkite maitinimo gnybtų.

Atsargumo priemonės: – Kai nesinaudojate, išimkite baterijas. – Žaidžiant rekomenduojama suaugusiųjų priežiūra. – Kad produktas veikty geriausiai, rekomenduojama naudoti naujas šarmines baterijas.

Pastaba: įdedant ar keičiant baterijas reikalinga suaugusiųjų priežiūra. Aplinkoje esantys elektromagnetiniai trikdžiai gali turėti įtakos sklandžiam produkto veikimui ir jį gali tekti perkrauti.

PASTABA: stiprūs elektromagnetiniai trikdžiai gali turėti įtakos sklandžiam produkto funkcionavimui. Taip nutikus, produktą perkraukite – išjunkite ir vėl įjunkite. Jei tai nepadaeda, pabandykite produktą naudotis kitoje vietoje. Kad produktas veikty tinkamai, pakeiskite baterijas, nes senkančios baterijos gali apriboti kai kurias funkcijas.



PARISTOJEN ASENNUS

1. Löydät paristoketolon avaamalla FUR FLUFFS:n pohjassa olevan läpän.
 2. Avaa paristoketolon kansi ruuvimeissillä. Jos laitteessa on vanhat paristot, poista ne nostamalla jokaisen pariston toista päästä. ÄLÄ käytä teräviä esineitä paristojen asentamiseen tai poistamiseen.
 3. Asenna uudet paristot napaisuusmerkintöjen mukaan (+/-) paristoketoleon.
 4. Kiinnitä paristoketolon kansi tiukasti kiinni. Tarkista paikalliset lait ja säädökset paristojen oikeasta kienrtyksestä ja/tai hävittämisestä.
- HUOMIO:** Paristot, jotka toimitetaan tuotteen mukana, ovat tarkoitettu esittelykäyttöön kaupassa ja ne tulee vaihtaa uusiin paremman suorituskyvyn saamiseksi.

ALHAISEN VIRRRAN VAROITUS:

Kun FUR FLUFFS:ien paristojen virta on vähissä, ne piippaavat kolme kertaa ja nukahtavat. Kun tämä tapahtuu toistuvasti, on aika vaihtaa paristot.

YSTÄVYSTYMINEN

1. Kun olet tuonut FUR FLUFFS:isi kotiin, sinun on ensin YSTÄVYSTYTÄVÄ niiden kanssa saadaksesi ne tulemaan ulos piliostaan. Leiki FUR FLUFFS:illasi ja ystävästy:

A. SILTÄ / B. KÄÄNNÄ YLÖSALAIIN / C. RAVISTA / D. HEITÄ

2. Kun FLUFF:isi tuntee olonsa mukavammaksi kanssasi, se paljastaa sinulle korvansa.
3. Tiedät, että se on lähestymässä LEMMIKKITILAA, kun se kurkistaa sinua.
4. Jatka leikkimistä, kunnes kuulet musiikkia ja FLUFF muuttuu LEMMIKKISI.
5. Nyt FUR FLUFFS:isi muuttuu edestakaisin FLUFFin ja LEMMIKIN välillä.

YSTÄVYSTYMISEN JÄLKEEN

Kun olet ystävästynyt FUR FLUFFS:isi kanssa, teillä on vieläkin enemmän leikittävää yhdessä.

1. **KUTITTA** – Kosketa toistuvasti ja nopeasti FUR FLUFF:isi päätä kutittaaksesi sitä.
2. **KYLMÄ** – Jos FLUFF:illasi on kylmä ja se tarisee, lämmitä se koskettamalla ja pitämällä kiinni sen pääläasta.

RYTMI

Voit leikkiä RYTMiÄ FLUFF-tilassa.

1. KALLISTA FLUFF:iasi puolelta toiselle. Kuulet "Bop, Bop, Bop".
2. FLUFF:isi korvat ponnahtavat ylös ja se kuuntelee sinua, kun se siirtyy RYTMITILAAN. Aseta FLUFF tasaiselle alustalle.
3. **NAPUTA** rytmi FLUFFin otsaan, niin se toistaa sinulle naputusten rytmin BOP-äänillä.
4. Jos naputtele liian nopeasti tai liian monta kertaa, FLUFF saattaa hämmentyä. Se päästää hämmentyneen äänen, sulkee korvansa ja palaa FLUFF-tilaan.

5. Poistu RYTMITILASTA heittämällä FLUFF ilmaan.

FLUFFISTA LEMMIKKISI

Voit siirtä FLUFF-tilasta LEMMIKKITILAAN SILITTÄMÄLLÄ, KUTITTAamalla, HEITTÄMÄLLÄ, RAVISTAMALLA tai KÄÄNTÄMÄLLÄ FLUFF YLÖSALAIIN. Valitse vain haluamasi tapa ja toista se muutaman kerran, kunnes FLUFF muuttuu LEMMIKKISI.

Nopein tapa on KÄÄNTÄÄ FLUFF YLÖSALAIIN ja antaa sen tehdä kuperkeikka.

LEMMIKKITILA

Leikkiminen LEMMIKKITILASSA:

1. **SILTÄ** FUR FLUFF:isi päätä sen korvien välistä ja se alkaa kujertelemaan ja kehäämään. Siitä siltä tarpeeksi kauan ja voit tuudittaa sen takaisin FLUFF-tilaan.
2. **KUTITA** lemmikkisi päätä korvien välistä nopeilla kosketuksilla ja se alkaa heilumaan ja kikkautamaan.
3. **HEITÄ** lemmikkisi ilmaan leikkiaaksesi sen kanssa. Jos heittä sen liian korkealle, se saattaa peljestyä ja mennä takaisin FLUFF-tilaan.
4. **KÄÄNNÄ** lemmikkisi YLÖSALAIIN, odota, että sen korvat sulkeutuvat, ja aseta se sitten seisomaan päällään, jolloin se yrittää hypätä takaisin jalolleen! (ÄLÄ paina FLUFFin korvia alas.)
5. **RAVISTA** lemmikkiäsi, niin se ravistaa itseään uudelleen! Jos ravista liikaa, niin voit saada siltä hauskan vastauksen.
6. **KALLISTA** lemmikkiäsi eteenpäin syöttääksesi sitä, jolloin kuulet paljon maiskuttamista. Jos se syö liikaa, se voi saada ilmapuhoja tai hikan!
7. Jos lemmikkiläsi on ilmapuhoja, taputa sen päätä korvien välistä röhnyttääksesi sen (A) tai käännä se ylösalaisin saadaksesi sen pupsaisemaan (B).
8. **HIKKA** – Jos FUR FLUFF:isi saa hikan (A), voit säikäyttää hikan pois! Odota, kunnes sillä on hetken tauko hikkaamisessa, ja lyö pöytää sen viressä säikäyttääksesi sen (B)! Se siirtyy takaisin FLUFF-tilaan (C).
9. Lemmikkisi **SÄIKÄYTTÄMINEN** siirtää sen takaisin FLUFF-tilaan. Siitä FLUFFin päätä korvien välistä rauhoittaaksesi sen.
10. **AIIVASTAMINEN** – Jos FUR FLUFF alkaa aiivastamaan: "Ah, Ah, Ah", kosketa ja pidä sen päästä kiinni korvien välistä keskeyttäaksesi aiivastuksen ennen, kuin kuulet "Choo!"

LEMMIKKITILASTA FLUFF-TILAAN

Voit siirtä LEMMIKKITILASTA FLUFF-TILAAN silittämällä sen päätä tai säikäyttämällä sen.

Nopein tapa on heittää lemmikki korkealle ilmaan ja säikäyttää se niin takaisin FLUFF-tilaan.

MUSIKKITILA

Voit siirtyä MUSIKKITILAAN kallistamalla LEMMIKKIÄ puolelta toiselta. (Et voi siirtyä MUSIKKITILAAN FLUFF-TILASTA.)

Kallista 4 kertaa: vasemmalle, oikealle, vasemmalle ja oikealle (A). Lemmikkisi laskee kanssasi ja alkaa sitten soittamaan musiikkia ja tanssimaan! (B)

MUSIKKITILASSA:

KOSKETA lemmikkisi päätä korvien välistä (C) – se lopettaa tanssimisen ja alkaa laulamaan musiikin mukana! (D)

KUN LEMMIKKISI LAULAA:

- 1. RAVISTA lemmikkiasi – sen ääni väreilee.
- 2. HEITÄ lemmikkisi ilmaan – se laulaa korkealta.
- 3. KALLISTA lemmikkiasi vasemmalle ja oikealle – se soittaa hauskan säveln.
- 4. KOSKETA lemmikkisi päätä korvien välistä ja se palaa tanssimaan.
- 5. POISTU MUSIKKITILASTA kääntämällä lemmikki ylösalaisin, kunnes kuulet levyn skrääsyä-ään.

NUKKUMINEN

Jos et leiki FUR FLUFFillasi vähään aikaan, se nukahtaa ja siirtyy paristoja säästävään lepotilaan.

Herättääksesi FUR FLUFFisi, odota, kunnes se on nukahtanut syvään uneen ja ei ole päästännyt mitään ääntä 2 sekuntiin. Sen jälkeen voit herättää sen KALLISTAMALLA, HEITTÄMÄLLÄ tai RAVISTAMALLA sitä.

VIANMÄÄRITYKSEN kysymykset ja vastaukset löydät verkkosivuiltamme: www.FurFluffs.com

HOITO JA HUOLTO: Poista paristot aina lelusta, kun sitä ei käytetä pitkään aikaan. Pyyhi



INSTALLATION AV BATTERIER

- 1. Öppna batterifacket genom att öppna luckan i botten på din FUR FLUFFS.
- 2. Öppna batteriluckan med en skruvmejsel. Ta bort använda batterier genom att dra upp varje batteri i ena änden. Använd ALDRIG vassa eller metallverktyg för att ta ur eller installera batterier.
- 3. Sätt in nya batterier enligt polaritetsdiagrammet (+/-).
- 4. Sätt tillbaka batteriluckan. Följ lokala lagar och bestämmelser för korrekt återvinning och/eller batterikassering.

OBS: De medföljande batterierna är avsedda för demonstration i butik och bör bytas ut för bästa möjliga prestanda.

VARNING FÖR LÅGT BATTERI:

När batterinivån för din FUR FLUFFS är låg piper den tre gånger och somnar. Om det händer upprepad gånger är det dags att byta batterier.

BLI KOMPISAR

1. När du får hem din FUR FLUFFS måste du först bli KOMPIS med den för att få den att komma ut ur sitt gömställe. Lek med din FUR FLUFFS för att bli kompis med den:

- A. KLAPPA DEN / B. STÄLL DEN UPP OCH NER / C. SKAKA DEN / D. KASTA DEN UPP I LUFTEN
- 2. När din FLUFF har blivit mer bekväm med dig kommer den att visa dig sina öron.
- 3. Du vet att den närmar sig BÄSTISLÄGET när den tittar på dig.
- 4. Fortsätt leka tills du hör musiken och din FLUFF förvandlas till din BÄSTIS.
- 5. Nu kommer din FUR FLUFFS att växla mellan FLUFF- och BÄSTISLÄGET.

NÄR NI ÄR KOMPISAR

När du har blivit kompis med din FUR FLUFFS finns det ännu fler sätt att leka med den:

- 1. KITTLA – Rör lätt vid din FUR FLUFFS huvud för att kittla den.
- 2. KALLT – Om din FLUFF är kall och darrar, värm upp den genom att röra den vid huvudet och hålla kvar handen.

KNACKA TILLBAKA

- Du kan leka KNACKA TILLBAKA leken i FLUFFläget.
- 1. GUNGA din FLUFF från sida till sida. Du hör ljudet "bop-bop-bop".
- 2. Din FLUFF höjer sina öron när den är redo för KNACKA TILLBAKA leken och lyssnar.

lelu varovasti puhtaalla, kostealla liinalla. Pidä lelu suojassa suoralta lämmöltä. Älä upota lelua veteen. Se saattaa vahingoittaa lelu elektronisia osia.

PARISTOJEN TURVAOHJEET: Paristot ovat pieniä esineitä. Alkusten on vaihdettava paristot. Seuraa paristokotelon napaisuusmerkinöitä (+/-). Poista tyhjät paristot viipymättä lelusta. Hävitä käytetyt paristot asianmukaisesti. Poista paristot pitkäaikaisen varastoinnin ajaksi. Käytä vain suositellun tyyppisiä tai vastaavia paristoja. ÄLÄ sytytä käytettyjä paristoja palamaan. ÄLÄ hävitä paristoja tulessa, koska paristot voivat räjähtää ja vuotaa. ÄLÄ sekoita vanhoja ja uusia paristoja tai erityyppisiä paristoja (ts. alkali-paristoja / tavallisia / ladattavia) keskenään. Ladattavien paristojen käyttöä ei suositella, koska tuotteen suorituskyky saattaa heikentyä. Ladattavia paristoja saa ladata vain aikuisten valvonnassa. Vaihdattavat, ladattavat paristot on poistettava lelusta ennen lataamista. ÄLÄ lataa kertakäyttöparistoja. ÄLÄ aiheuta oikosulkuu.

Turvaohjeet: - Poista paristot, kun lelua ei käytetä. - Vanhempien valvonta on suositeltavaa leikkitaessä. - On suositeltavaa käyttää uusia alkali-paristoja parhaan mahdollisen suorituskyvyn saavuttamiseksi.

Huomautus: Vanhempien valvontaa suositellaan, kun paristoja asennetaan tai vaihdetaan. Ympäristössä, jossa on sähköstaattisia purkauksia, lelu voi toimia virheellisesti ja vaatia käyttäjää uudelleen käynnistämään lelu.

HUOMAUTUS: Jos tuotteen normaali toiminta häiriintyy tai keskeytyy, ongelman voi aiheuttaa voimakas sähkömagneettinen häiriö. Käynnistä lelu uudelleen, sammuttamalla se kokonaan ja käynnistämällä sitten uudelleen. Jos normaali toiminta ei palaudu, siirrä tuote toiseen paikkaan ja yritä uudelleen. Normaalin suorituskyvyn varmistamiseksi vaihda paristot, koska heikentyneet paristot eivät välttämättä mahdollista kaikkia toimintoja.

- Lägg den på en plan yta.
- 3. KNACKA ett rytmmönster på din FLUFFS panna så kommer den att "BOPPA" tillbaka samma mönster.
- 4. Om du knackar för snabbt eller för många gånger kan din FLUFF bli förvirrad. Den avger ett förvirringsljud, faller in öronen och går tillbaka till FLUFF-läget.
- 5. För att avsluta leken KNACKA TILLBAKA kastar du din FLUFF upp i luften.

FRÅN FLUFF TILL BÄSTIS

För att gå från FLUFF- till BÄSTIS-läget kan du KLAPPA eller KITTLA den, KASTA den upp i LUFTEN, SKAKA den eller STÄLLA den UPP OCH NER. Välj bara vad du vill göra och gör det upprepad gånger tills din FLUFF öppnar upp sig och blir din BÄSTIS.

Det snabbaste sättet är att sätta den UPP OCH NER och låta den göra en kullerbytta.

BÄSTISLÄGE

För att leka i BÄSTISLÄGE:

- 1. KLAPPA din FUR FLUFFS mellan öronen för att få den att kuttra och spinna. Om du klappar tillräckligt länge kan du få den att återgå till FLUFF-läget.
- 2. KITTLA din BÄSTIS mellan öronen med snabba rörelser för att få den att gunga och frnittra.
- 3. KASTA upp din BÄSTIS i luften för att leka med den. För höga kast kan skrämra den så att den går tillbaka till FLUFF-läget.
- 4. Vänd din BÄSTIS UPP OCH NER, vänta tills öronen fälls in och sätt den sedan på dess huvud. Den försöker göra en kullerbytta för att komma upp på fötterna igen! (Tryck INTE ner öronen själv)
- 5. SKAKA din BÄSTIS och den kommer att skaka tillbaka! Om du skakar för mycket kan du få en lustig reaktion.
- 6. Luta din BÄSTIS framåt för att mata den. Du hör hur den mumsar. Om den åter för mycket kan den få gaser eller hicka!
- 7. Om din BÄSTIS får GASER kan du klappa den mellan öronen för att få den att rapa (A) eller vända den upp och ner för att få den att fisa (B).
- 8. HICKA – Om din FUR FLUFFS får hicka (A) kan du skrämra bort hickan! Vänta tills det blir tyst mellan hickningarna och banka på bordet bredvid den för att skrämra den (B)! Den återgår till FLUFF-läget (C).
- 9. När du SKRÄMMER din BÄSTIS går den tillbaka till FLUFF-läget. Klappa din FLUFF

mellan öronen för att lugna den.

10. NYSNING – Om din FUR FLUFFS börjar nysa och låter "at... at... at...", rör den vid huvudet mellan öronen och håll kvar handen för att få nysningen att dröja innan "...tjoo!"

FRÅN BÄSTIS TILL FLUFF

För att förvandla din BÄSTIS tillbaka till FLUFF kan du KLAPPA den på huvudet eller skrämra den.

Det snabbaste sättet är att KASTA din BÄSTIS högt upp i luften och skrämra den tillbaka till FLUFF-läget.

MUSIKLÄGE

Du kan aktivera MUSIK-läget genom att gunga din BÄSTIS från sida till sida. (Du kan inte aktivera MUSIK-läget från FLUFF-läget)

Gunga 4 gånger: vänster, höger, vänster, höger (A). Din BÄSTIS räknar för dig och börjar sedan spela musik och dansa! (B)

I MUSIKLÄGET:

RÖR din BÄSTIS vid huvudet mellan öronen (C) – den slutar att dansa och börjar sjunga istället! (D)

NÄR DIN BÄSTIS SJUNGER:

- 1. SKAKA DIN bästis – den får en kvittrande röst.
- 2. KASTA upp din BÄSTIS i luften – den sjunger en hög ton.
- 3. GUNGA din BÄSTIS till vänster och höger – den spelar en rolig ton.
- 4. RÖR din BÄSTIS vid huvudet mellan öronen för att få den att dansa igen.
- 5. För att avsluta MUSIKLÄGET vänd upp och ner din BÄSTIS tills du hör ett skivskrapningsljud.

VILOLÄGE

Om du inte leker med din FUR FLUFFS på ett tag somnar den och går till ett energisnålt viloläge. Om du vill väcka din FUR FLUFFS, vänta tills den har somnat djupt och inte avgett något ljud på 2 sekunder. Därefter kan du GUNGA den, KASTA den upp i luften eller SKAKA den för att väcka den.

För att se frågor och svar angående FELSÖKNING, besök vår webbplats: www.FurFluffs.com

SKÖTSEL OCH UNDERHÅLL: Ta alltid bort batterierna från leksaken när den inte används under en längre tid. Torka av leksaken försiktigt med en ren, fuktig trasa. Håll leksaken borta från direkt värme. Doppa inte leksaken i vatten. Det kan skada de elektroniska delarna.

INFORMATION OM BATTERISÄKERHET: Batterier är små föremål. Batterier måste bytas av vuxna. Följ polaritetsdiagrammet (+/-) i batterifacket. Ta omedelbart bort tomma batterier från leksaken. Kassera använda batterier på rätt sätt. Ta ur batterier vid längre förvaring. Använd endast batterier av samma eller motsvarande typ som rekommenderas. Förbrukade batterier får INTE förbrännas. Släng INTE batterierna i eld, de kan explodera eller läcka. Blanda INTE gamla och nya batterier eller olika typer av batterier (t.ex. alkaliska/standard-/uppladdningsbara batterier). Användning av uppladdningsbara batterier rekommenderas inte på grund av eventuell prestandaförsämring. Uppladdningsbara batterier får endast laddas under tillsyn av en vuxen. Utbytbara uppladdningsbara batterier ska tas ur ut leksaken innan de laddas. Ladda INTE icke uppladdningsbara batterier. Kortslut INTE strömförsörjningsterminalerna.

Säkerhetsanvisningar: - Ta ur batterier när de inte används. - För leken rekommenderas handledning från en förälder. -För att uppnå maximal prestanda rekommenderas nya alkaliska batterier.

OBS: När batterier installeras eller byts ut rekommenderas handledning av en förälder. I en miljö med elektrostatisk urladdning kan leksaken fungera dåligt och kan behöva återställas av användaren.

OBS: Om produktens normala funktion störs eller avbryts kan problemet bero på stark elektromagnetisk störning. Stäng av produkten helt och sätt på den igen för återställning. Om normal funktion uteblir, flytta produkten till en annan plats och försök igen. Byt batterier för att säkerställa produktens normala funktion, eftersom låg batterinivå inte nödvändigtvis ger full funktion.

Ⓢ FCC STATEMENT: This device complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. This equipment has been tested and found to comply with the limits for Class B digital devices pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference to radio communications. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction, may cause harmful interference to radio communication. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this toy does cause interference to radio or television reception (you can check this by turning the toy off and on while listening for the interference), one or more of the following measures may be useful: • Reorient or relocate the receiving antenna • Increase the separation between the toy and the radio or the TV • Consult the dealer or an experienced TV-radio technician for help.

NOTE: Changes, adjustments or modifications to this unit, including but not limited to, replacement of any transmitter component (crystal, semiconductor, etc) could result in a violation of FCC rules under part 15 and/or 95 and must be expressly approved by Spin Master Ltd or they could void the user's authority to operate the equipment. Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221. To contact the responsible party please visit fcc.spinmaster.com

Ⓢ DÉCLARATION FCC : Le présent appareil est conforme à l'article 15 de la réglementation de la FCC. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes : (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement. Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites de la classe B pour les équipements numériques en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour assurer une protection raisonnable contre toute interférence nuisible avec les communications radio. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence radio. S'il n'est pas installé et utilisé selon le mode d'emploi, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'existe aucune garantie contre ces interférences dans le cas où l'installation ne serait pas conforme. Si ce jouet cause des interférences à la réception radio ou télévisée (ce qui est vérifiable en l'éteignant, puis en le rallumant tout en écoutant s'il y a des interférences), suivre une ou plusieurs des recommandations suivantes : • Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice • Augmenter la distance entre le jouet et la radio ou la télévision • Consulter le revendeur ou demander l'aide d'un technicien radio/T.V. expérimenté.

REMARQUE : Tout changement, réglage ou modification de cet appareil, incluant mais ne se limitant pas au remplacement de tout composant du transmetteur (cristal, semi-conducteur, etc.), pourrait constituer une violation de l'article 15 et/ou 95 de la réglementation de la FCC, et doit être expressément approuvé par Spin Master Ltd., sous peine d'entraîner l'annulation du droit de l'utilisateur d'exploiter l'équipement. Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221. Pour contacter la partie responsable, rendez-vous sur fcc.spinmaster.com

CAN ICES-3(B)/NMB-3(B)



Ⓜ Requires 3 x AA 1.5 V (LR6) batteries (included). Batteries or battery packs must be removed for recycling and proper disposal. When this product has reached the end of its useful life, it should not be disposed of with other household waste. EU legislation for Electrical and Electronic Equipment and Batteries, requires these to be separately collected so that they can be treated using the best available recovery and recycling techniques. This will minimize the impact on the environment and human health from soil and water contamination by any hazardous substances, decrease the resources required to make new products and avoid using up landfill space. Please do your part by keeping this product out of the municipal waste stream! The "wheele bin" symbol means that it should be collected as "waste electrical and electronic equipment". You can return an old product to your retailer when you buy a similar new one. For other options, please contact your local council.

Ⓜ Fonctionne avec 3 piles AA (LR6) 1,5 V (fournies). Les piles ou les batteries doivent être retirées afin d'être correctement recyclées ou éliminées. Lorsque ce produit arrive en fin de vie, il ne doit pas être jeté avec le reste des déchets ménagers. La législation de l'UE sur les équipements électriques et électroniques, les piles et les batteries exige que ceux-ci soient collectés séparément afin d'être éliminés selon les meilleures techniques de récupération et de recyclage disponibles. Cette démarche réduit les risques de pollution du sol et des eaux, et permet ainsi de minimiser l'impact de toute substance nocive sur la santé et sur l'environnement. Cela diminue également la quantité de ressources nécessaires à la fabrication de nouveaux produits, et évite la saturation des sites d'enfouissement. Veuillez apporter votre contribution en ne jetant pas ce produit avec les déchets de votre commune. Le symbole de la « poubelle sur roues » signifie que ce produit doit faire l'objet d'une collecte respectant la directive sur les Déchets des équipements électriques et électroniques (DEEE). Vous pouvez également retourner les produits en fin de vie à votre détaillant lors de l'achat d'un produit similaire neuf. Pour plus d'informations, contactez votre commune.

Ⓜ Funciona con 3 pilas AA (LR6) de 1,5 V (incluidas). Las pilas o las baterías deben ser retiradas para reciclarse y desecharse de manera apropiada. Cuando este producto alcance el final de su vida útil, no lo deseches como residuo doméstico. La normativa de la UE para pilas, baterías y aparatos eléctricos y electrónicos exige que se recojan de forma separada para que puedan tratarse con las mejores técnicas de recuperación y reciclaje disponibles. De esta forma, se minimizará el impacto que la contaminación del suelo y el agua causada por sustancias peligrosas tiene sobre el medio ambiente y la salud humana, se reducirán los recursos necesarios para fabricar nuevos productos y se evitará la saturación de los vertederos; ¡Colabore desechando este producto de forma adecuada! El símbolo del contenedor con ruedas significa que debería recogerse como residuo de aparatos eléctricos y electrónicos. Puede devolver un producto antiguo en su establecimiento habitual cuando adquiera un producto nuevo similar. Si desea obtener más información, consulte con las autoridades locales.

Ⓜ Benötigt 3 x 1,5-V-AA-Batterien (LR6) (enthalten). Batterien oder Akkus müssen entfernt und recycelt oder ordnungsgemäß entsorgt werden. Ist das Gerät nicht mehr zu gebrauchen, darf es nicht über den Hausmüll entsorgt werden. Die EU-Vorschriften über Elektro- und Elektronikaltgeräte sowie Batterien sehen vor, dass diese separat entsorgt werden, damit sie so weit wie möglich recycelt werden können. Dadurch lässt sich die Menge an umwelt- und gesundheitsschädlichen Substanzen, die über den Boden und das Grundwasser in den menschlichen Nahrungskreislauf gelangen könnten, minimieren sowie die für die Herstellung neuer Produkte erforderlichen Ressourcen reduzieren und Platz auf Mülldeponien sparen. Leisten Sie bitte Ihren Beitrag dazu, indem Sie das Produkt nicht über den Hausmüll entsorgen. Das Mülltonnen-Symbol bedeutet, dass das Produkt gemäß den Vorschriften für Elektro- und Elektronikgeräte entsorgt werden muss. Alte Produkte können oft beim Kauf eines neuen, ähnlichen Produkts im Einzelhandel zurückgegeben werden. Weitere Entsorgungsmöglichkeiten erfragen Sie bitte bei Ihrer Gemeindeverwaltung.

Ⓜ Vereist 3 AA (LR6) batterijen van 1,5 V (inbegrepen). Batterijen en accu's moeten worden verwijderd voor recycling en correct worden afgevoerd. Wanneer dit product het einde van zijn levensduur heeft bereikt, mag het niet samen met ander huishoudelijk afval worden weggegooid. Volgens de EU-wetgeving voor Afgedankte Elektrische en Elektronische Apparatuur en Batterijen moeten deze afzonderlijk worden ingezameld zodat deze kunnen worden behandeld met de best beschikbare hergebruik- en recycletechnieken. Op deze manier wordt de invloed op het milieu en de menselijke gezondheid van grond- en watervervuiling door gevaarlijke stoffen geminimaliseerd, hoeven er minder bronnen te worden gebruikt om nieuwe producten te maken en raken stortplaatsen minder snel vol. Draag je steentje bij door dit product uit de gemeentelijke afvalstroom te houden. Het afvalcontainersymbool betekent dat het product moet worden ingezameld als elektrische en elektronische afvalapparatuur. Je kunt een oud product inruilen bij de detailhandelaar wanneer je een vergelijkbaar nieuw product koopt. Neem voor andere opties contact op met de gemeente.

Ⓜ Richiede 3 pile AA (LR6) da 1,5 V (includse). Le pile o le batterie devono essere rimosse per essere riciclate e smaltite correttamente. Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti, come previsto dalla normativa dell'UE sulle pile e le apparecchiature elettriche ed elettroniche. L'utente dovrà, pertanto, conferire l'apparecchiatura integra dei componenti essenziali giunta a fine vita agli idonei centri di raccolta differenziata dei rifiuti elettronici ed elettrotecnici, oppure riconsegnarla al rivenditore al momento dell'acquisto di nuova apparecchiatura di tipo equivalente, in ragione di uno a uno. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dimessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientale compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative di cui al D.Lgs n. 152/2006 (parte 4 art. 255).

Ⓜ Requer 3 pilhas AA (LR6) de 1,5 V (incluídas). As pilhas ou baterias devem ser enviadas para reciclagem e descarte adequado. Quando este produto alcançar o fim da sua vida útil não deverá ser eliminado junto dos resíduos domésticos. A legislação da UE para equipamentos elétricos e eletrônicos e pilhas e baterias determina que tais itens sejam recolhidos em separado para posterior tratamento, usando as melhores técnicas de recuperação e reciclagem disponíveis. Desta forma, minimiza-se o impacto no ambiente e saúde humana da contaminação do solo e água por substâncias perigosas, diminui-se os recursos necessários para fabricar novos produtos e evita-se o esgotamento do espaço em aterros sanitários. Colabore mantendo este produto fora da rede de coleta de resíduos urbanos! O símbolo de "caixote de lixo móvel" significa que o produto deverá ser recolhido como "resíduo de equipamento elétrico e eletrônico". Procure um estabelecimento que faça a coleta seletiva de material. Para outras opções, entre em contato com o conselho municipal.

Ⓜ Для работы требуются 3 элемента питания типа AA (LR6) с напряжением 1,5 В (входят в комплект). Элементы питания и комплекты элементов питания необходимо удалить для переработки и утилизации надлежащим образом. По окончании срока эксплуатации не выбрасывайте игрушку вместе с бытовыми отходами. Согласно законодательству ЕС об утилизации электрических и электронных устройств и элементов питания, их необходимо утилизировать отдельным способом, с использованием наиболее подходящих технологий утилизации и переработки. Это позволит снизить негативные последствия для окружающей среды и здоровья человека, уменьшить загрязнение воды и почвы опасными веществами, а также снизить количество ресурсов, необходимых для изготовления новых игрушек и сократить объем мусора на городских свалках. Внесите свой вклад, сохраняя город чистым. Знаком с изображением перерывающей корзины означает, что игрушку следует утилизировать согласно закону об утилизации электрических и электронных устройств. При покупке новой игрушки вы можете вернуть старую в магазин. Чтобы узнать о других возможных вариантах утилизации, обратитесь в местную перерабатывающую организацию.

Ⓜ Wymagane są 3 baterie 1,5 V AA (LR6) (dołączone). Baterie oraz akumulatory po wyjęciu z produktu należy poddać recyklingowi lub zutylizować zgodnie z zaleceniami. Gdy skończy się okres użytkowania produktu, nie należy go utylizować wraz z odpadami domowymi. Zgodnie z wymogami Unii Europejskiej dotyczącymi sprzętu elektrotechnicznego i elektronicznego oraz baterii, produkty te należy zbierać osobno w celu przetworzenia ich z użyciem najlepszych dostępnych metod odzysku i recyklingu. Zmniejszy to negatywny wpływ na środowisko naturalne i ludzkie zdrowie poprzez zmniejszenie skażenia gleby i wód niebezpiecznymi substancjami, ograniczy ilość zasobów potrzebnych do produkcji nowych urządzeń i nie spowoduje zwiększenia przestrzeni składowania odpadów. Zadbaj o środowisko naturalne i nie usuwaj tego produktu wraz z niesortowanymi odpadami komunalnymi! Symbol przedstawiający przekreślony „kosz na śmieci na kółkach” oznacza, że produkt należy przekazywać do punktów zbiórki „użytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego”. Użyte urządzenie można przekazać sprzedawcy przy zakupie nowego produktu tego typu. Informacje o innych opcjach można uzyskać od przedstawicieli lokalnych władz.

Ⓜ Vyžaduje 3 baterie typu AA (LR6) 1,5 V (součástí balení). Baterie nebo bateriové moduly je nutné vyjmout a řádně recyklovat nebo zlikvidovat. Po dosažení konce užitečné životnosti by se tento produkt neměl likvidovat společně s běžným odpadem z domácnosti. Legislativa EU týkající se elektrických a elektronických zařízení a baterií vyžaduje jejich oddělený sběr, aby je bylo možné zpracovat podle nejlepších dostupných technik obnovy a recyklace. Tím se sníží dopad na životní prostředí a lidské zdraví způsobený znečištěním půdy a vody nebezpečnými látkami, sníží se množství zdrojů potřebných na výrobu nových produktů a zmenší se objem odpadu. Zajistěte, aby se tento produkt nedostal do komunálního odpadu! Symbol „popelnice” znamená, že by se měl produkt likvidovat jako „elektrický a elektronický odpad”. Starý produkt můžete vrátit v prodejně, kde budete kupovat nový podobný produkt. Další možnosti vám sdělí místní úřady.

Ⓜ Vyžaduje 3 baterie typu AA (LR6) 1,5 V (súčasť balenia). Batérie alebo súpravy batérií sa musia vybrať na recykláciu a náležitú likvidáciu. Keď tento produkt dosiahne koniec svojej životnosti, nemal by sa likvidovať s iným odpadom z domácnosti. Právne predpisy EÚ o elektrických a elektronických zariadeniach a batériách vyžadujú, aby sa odpad z nich zbieral oddelene a mohol sa tak spracovať pomocou najlepších dostupných techník zhodnocovania a recyklácie. Minimalizuje sa tým vplyv na životné prostredie a zdravie ľudí spôsobený kontamináciou pôdy a vody akýmkoľvek nebezpečnými látkami, zníži sa tým množstvo zdrojov potrebných na výrobu nových produktov a ušetrí sa tým priestor v skládkach. Prispieť k ochrane životného prostredia tým, že tento produkt nebudete likvidovať s komunálnym odpadom! Symbol „smetného koša na koleškách” znamená, že produkt sa má likvidovať ako „odpad z elektrických a elektronických zariadení”. Starý produkt môžete vrátiť maloobchodnému predávajovi, keď si kúpite podobný nový. Informácie o ďalších možnostiach vám poskytne miestny orgán samosprávy.

Ⓜ 3 db 1,5 V-os AA (LR6) elem szükséges hozzá (tartozék). Az elemeket vagy elemcsomagokat el kell távolítani az újrahazsnosítás vagy a megfelelő ártalmatlanítás érdekében. Ha a termék elérte a hasznos élettartama végét, ne dobja ki más háztartási hulladékkal. Az elektromos és elektronikus berendezésekre és az elemekre és akkumulátorokra vonatkozó uniós jogszabály előírja az elkülönített gyűjtésüket, így a kezelésük a lehető legjobb helyreállítás és újrahazsnosítás technikákkal történik. Ezzel minimálisra csökken a lehetséges veszélyes anyagok talaj- és vízzennyezés során a környezetre és az emberi egészségre gyakorolt hatása, valamint csökken az új termékek gyártásához szükséges erőforrások mennyisége, illetve elkerülhetővé válik a hulladéklétkerak helyek igénybe vétele. Kérjük, óvja környezetét, és kerülje a termék kommunális hulladékgyűjtőbe történő helyezését! A „kerékes kuka” szimbólum azt jelenti, hogy a begyűjtésekor uyanigony kell kezelni, mint az „elektromos és elektronikus berendezéseket”. Hasonló új termék vásárlásakor a régi terméket átadhatja a kereskedőnek. További lehetőségekről forduljon a helyi önkormányzatához.

Ⓜ Necesită 3 x baterii AA (LR6) de 1,5 V (incluse). Bateriile sau pachetele de baterii trebuie îndepărtate pentru reciclare și eliminate în mod corespunzător. Când acest produs a ajuns la sfârșitul duratei sale de viață, acesta nu trebuie aruncat împreună cu deșeurile menajere. Legislația UE privind echipamentele electrice și electronice și bateriile impune colectarea separată a acestora astfel încât să poată fi tratate cu cele mai bune tehnici de recuperare și reciclare disponibile. Astfel se va reduce la minim impactul asupra mediului și sănătății oamenilor, prin contaminarea solului și apei cu substanțe periculoase, se vor reduce resursele necesare pentru produse noi și se va evita ocuparea de spațiu în grăpa de gunoi. Va rugăm să vă faceți datoria civică neurcând acest produs împreună cu deșeurile menajere! Simbolul „coșului de gunoi cu roți” indică faptul că acest produs ar trebui să fie colectat ca „deșeu de echipamente electrice și electronice”. Puteți returna un produs vechi la magazin atunci când cumpărați unul nou similar. Pentru alte opțiuni, va rugăm să contactați consiliul local.

Ⓜ Απαιτεί 3 μπαταρίες 1,5 V AA (LR6) (περιλαμβανοτά). Οι μπαταρίες και τα πακέτα μπαταριών πρέπει να αφαιρούνται για ανακύκλωση και κατάλληλη απόρριψη. Όταν το προϊόν φτάσει στο τέλος της ζωής του, δεν πρέπει να απορρίβει μαζί με τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα. Σύμφωνα με τη νομοθεσία της ΕΕ για τα Απόβλητα Ηλεκτρικού και Ηλεκτρονικού Εξοπλισμού και τις Μπαταρίες, αυτά τα είδη πρέπει να συλλέγονται ξεχωριστά, ώστε η διαχείρισή τους να πραγματοποιηθεί με τις βέλτιστες διαθέσιμες τεχνικές περιουλολής και ανακύκλωσης. Η διαδικασία αυτή ελαττώνει τον αντίκτυπο που προκαλείται στο περιβάλλον και στην ανθρώπινη υγεία από τη μόνωση του εδάφους και των υδάτων από επικινδύνους ουσίες, μειώνει τους πόρους που απαιτούνται για την κατασκευή νέων προϊόντων και περιορίζει το χώρο που καταλαμβάνεται στους χώρους υγειονομικής ταφής απορριμμάτων. Λάβετε κι εσείς μέρος στην προσπάθεια, κρατώντας το προϊόν εκτός της διαδικασίας αποκομιής του Δημοσού! Το σύμβολο του κάδου με τα ροδάκια σημαίνει ότι το προϊόν θα πρέπει να συλλεγεί ως "απόβλητο ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού". Μπορείτε να επιστρέψετε ένα παλιό προϊόν στο κατάστημα όταν αγοράζετε ένα καινούριο. Για τις υπόλοιπες επιλογές που έχετε στη διάθεσή σας, επικοινωνήστε με τους φορείς της περιοχής σας.

Ⓜ Komplekti kuulub 3 x AA 1.5 V (LR6) demo-patareid. Uued vahetus patareid ei kuulu komplekti! Parima tulemuse saamiseks kasutage uusi patareisid. Kasutatud patareid tuleb suunata ringlussevõttu või õigesti kasutusest kõrvaldada. Pärast toote kasutuskestuse lõppu ei tohi seda visata olnepurgi hulka. Elektri- ja elektroonikaseadmete jäätmete määrus näeb ette, et seade tuleb viia eraldi kogumiskohta, et seda töödeldaks parima võimaliku taaskasutus- ja ringlussevõutetehnika abil. See minimeerib maapinna ja vee saastumist ohtlike ainetega ning selle mõju keskkonnale ja inimeste tervisele. See säästab uusi tooteid valmistamiseks vajalikke ressursse ja väldib prügilate täitumist. Andke oma panus, et see toode ei satuks kohaliku olmepruigi sekka! Prügiüksus kohaliku tööhäädab, et toodet tuleb käidelda kui elektri- ja elektroonikaseadme jäädet. Vana toote võib ka müüjale tagastada, kui ostate endale samalaadse uue toote. Muude võimaluste kohta uurige täpsemalt kohalikust omavalitsusest.

Ⓜ Nepieciešamas 3 x AA 1.5 V (LR6) baterijas (iekļautas). Baterijas vai bateriju bloki ir atbilstoši jāpārstrādā vai jāiznīcina. Kas beidzas šī produkta izmantošanas laiks, to nedrīkst iznest kopā ar sadzīves atkritumiem. Elektrisko un elektronisko ierīču atkritumu apsaimniekošanas noteikumi paredz, ka tie ir jāsavāc atsevišķi, lai tos var pārstrādāt atbilstoši labākajām reģenerācijas un pārstrādes paņēmieniem. Tas samazina ietekmi uz vidi un cilvēku veselību, ko rada augšnes un ūdens piesārņojums ar jebkādam bīstamiem vielām, kā arī samazina jaunu produktu ražošanai nepieciešamos resursus un samazina atkritumu izģāztuvju izmantošanu. Līdzīgu, sniedziet savu ieguldījumu, neizmetot šo produktu pašvaldības kopējās atkritumos. "Atkritumu tvertnes" simbols nozīmē, ka šis produkts ir jāsavāc kā "elektrisko un elektronisko iekārtu atkritumi". Pērkot līdzīgu jaunu produktu, veco produktu jūs varat atgriezt mazumtirdzniecībai. Lai uzzinātu par citām iespējām, lūdzam konsultēties ar vietējam iestādēm.

Ⓜ Reikalingos 3 x AA 1.5 V (LR6) baterijas (priedžamos). Baterijas ar baterijų paketus reikia perdirbti arba tinkamai išmesti. Pasibaigus šio produkto naudojimo laikui, jo negalima išmesti su kitomis buitinėmis atliekomis. ES Elektros ir elektroninės įrangos atliekų taisyklėse reikalaujama, kad šios atliekos būtų surenkamos atskirai, kad jas būtų galima apdoroti taikant geriausias turimas utilizavimo ir perdirbimo technologijas. Tai sumažins dirvožemio ir vandens užteršimo pavojingomis medžiagomis poveikį aplinkai ir žmonių sveikatai, sumažins išteklių, reikalingus naujiems produktams gaminti, ir leis išvengti sąvartynų naudojimo. Prašome pasistengti, kad šis produktas nepatektų į komunalinių atliekų srautą. Šukšliadėžės simbolis nurodo, kad nebenaudojamas produktas priskiriamas elektros ir elektroninės įrangos atliekomis. Pirkdami naują panašų produktą, senąjį galite atiduoti pardavėjui. Kitų galimybių teiraukitės vietinėse institucijose.

Ⓜ Tuote toimii 3 x AA 1,5 V (LR6) -paristoilla (sisällyttävät pakkaukseen). Paristot tai akut on kierrätettävä tai hävitettävä asianmukaisesti. Kun tämän tuotteen käyttöä on lopussa, sitä ei tule hävittää talousjätteen mukana. Sähkö- ja elektroniikkalaiteromua koskevat määräykset edellyttävät sen keräämistä erikseen, jotta se voidaan käsitellä parhaalla mahdollisella hyödyntämisen- ja kierrätystekniikalla. Tämä minimoi mahdollisten vaarallisten aineiden aiheuttaman maaperän ja vesistöjen saastumisen vaikutukset ympäristöön ja ihmisten terveyteen, vähentää uusien tuotteiden valmistamisen tarvittavia resursseja ja välttää kaatopaikkojen täyttymistä. Tee osasi pitämällä tämä tuote poissa yhdyskuntajättevirrasta. Symboli, jossa on jäteastia pyörillä, tarkoittaa, että tuote tulee kierrättää sähkö- ja elektroniikkaromuna. Voit palauttaa vanhan tuotteen jälleenmyyjälle, kun ostat tilalle uuden samanlaisen tuotteen. Muita vaihtoehtoja varten, ota yhteyttä paikalliseen viranomaiseen.

Ⓜ Kräver 3 x AA 1,5 V (LR6) batterier (ingår). Batterier eller batteripaket måste tas ur produkten för återvinning och korrekt bortskaffande. När produkten har nått slutet av sin livslängd får den inte slängas tillsammans med övrigt hushållsavfall. Enligt EU-lagstiftningen för elektrisk och elektronisk utrustning och batterier ska dessa samlas in separat så att de kan hanteras enligt bästa tillgängliga återanvändnings- och återvinningsmetoder. Det hjälper att minimera påverkan på miljön och människors hälsa från förorening av mark och vatten med farliga ämnen, samt minska mängden resurser som krävs för att tillverka nya produkter och utrymmer som används för soptippar. Gör din del genom att hålla denna produkt borta från kommunalt avfall! Soptunnesymbolen betyder att en kasserad produkt ska samlas in separat som elektriskt och elektroniskt avfall. Du kan returnera den kasserade produkten till din återförsäljare när du köper en liknande ny produkt. För andra alternativ, vänligen kontakta din kommun.

Ⓜ Do not change or modify anything on the toy. Ⓜ Ne pas altérer le jouet ou modifier l'un des composants. Ⓜ No cambie ni modifique ninguna de las piezas del juguete. Ⓜ Keine Änderungen an dem Spielzeug vornehmen. Ⓜ Maak geen aanpassingen aan het speelgoed. Ⓜ Non cambiare o modificare nulla nel giocattolo. Ⓜ Não modifique nada no brinquedo. Ⓜ Не разбирайте и не изменяйте игрушку. Ⓜ Nie należy dokonywać zmian lub modyfikacji jakiegokolwiek części zabawki. Ⓜ Na hračky nie neměte ani neupravujte. Ⓜ Na hračky nič neměte ani neupravujte. Ⓜ A játékon semmit ne változtasson meg vagy módosítson. Ⓜ Nu schimbati sau modificați nimic la jucărie. Ⓜ Μην αλλάζετε ή τροποποιείτε οποιοδήποτε μέρος στο παιχνίδι. Ⓜ Ära muuda ega vaheta mänguasja juures midagi. Ⓜ Rotaliētā nedrīkst neko mainīt vai pārvēdot. Ⓜ Zaislo neardykite ir nemodifikukite. Ⓜ Älä muuta tai muokkaa lueu tai sen osia. Ⓜ Andra eller modifiera ingenting på leksaken.

Ⓜ Spin Master Ltd. reserves the right to discontinue the FurFluffs.com website at any time. Ⓜ Spin Master Ltd. se réserve le droit de supprimer le site Internet FurFluffs.com à tout moment. Ⓜ Spin Master Ltd. se reserva el derecho a suspender el uso del sitio web FurFluffs.com en cualquier momento. Ⓜ Spin Master behält sich das Recht vor, den Betrieb der Webseite FurFluffs.com jederzeit einzustellen. Ⓜ Spin Master Ltd. behoudt zich het recht voor de website FurFluffs.com wanneer gewenst buiten gebruik te stellen. Ⓜ Spin Master Ltd. si riserva il diritto di rimuovere il sito Web FurFluffs.com in qualsiasi momento. Ⓜ A Spin Master se reserva o direito de descontinuar o site FurFluffs.com a qualquer momento. Ⓜ Spin Master Ltd. оставляет за собой право остановить работу сайта FurFluffs.com в любое время. Ⓜ Spin Master Ltd. zastrzega sobie prawo do wyłączenia witryny FurFluffs.com w dowolnym momencie. Ⓜ Společnost Spin Master Ltd. si vyhrazuje právo kdykoli ukončit provoz webu FurFluffs.com. Ⓜ Spoločnosť Spin Master Ltd. si vyhrazuje právo kedykoľvek ukončiť prevádzkovanie webovej lokality FurFluffs.com. Ⓜ A Spin Master Ltd. fenntartja magának a jogot, hogy bármikor felfüggeszse a FurFluffs.com weboldalt használatát. Ⓜ Spin Master Ltd. își rezervă dreptul de a interupe utilizarea site-ului web FurFluffs.com în orice moment. Ⓜ H Spin Master διατηρεί το δικαίωμα να διακόψει τη λειτουργία της τοποθεσίας FurFluffs.com ανά πάσα στιγμή.

Ⓜ Before first use: Read the user's information together with your child. Ⓜ Avant la première utilisation : Lire les instructions avec votre enfant. Ⓜ Antes de utilizarlo por primera vez, lea detenidamente la información dirigida al usuario junto con el niño. Ⓜ Vor der ersten Verwendung: Benutzerinformationen zusammen mit Ihrem Kind durchlesen. Ⓜ Voor het eerste gebruik: lees samen met je kind de gebruiksaanwijzing door. Ⓜ Prima del primo utilizzo: leggere le informazioni per l'utente insieme ai bambini. Ⓜ Antes do primeiro uso: leia as informações para o usuário junto ao seu filho. Ⓜ Перед первым использованием прочитайте инструкцию вместе с ребенком. Ⓜ Przed pierwszym użyciem: należy wraz z dzieckiem przeczytać informacje dla użytkownika. Ⓜ Před prvním použitím: Přečtěte si uživatelské informace společně s dítětem. Ⓜ Pred prvým použitím: Prečítajte si informácie pre používateľa spolu s dieťaťom. Ⓜ Az első használat előtt: A használati utasítás gyermekével együtt olvassa el. Ⓜ Înainte de prima utilizare: Citiți informațiile pentru utilizator împreună cu copilul dvs. Ⓜ Πριν από την πρώτη χρήση: Διαβάστε τις πληροφορίες χρήστη μαζί με το παιδί σας. Ⓜ Enne esmast kasutamist: loe kasutusjuhendit koos lapsega. Ⓜ Pirms pirmās lietošanas reizes: kopā ar bērnu izlasiet lietošanas instrukciju. Ⓜ Prieš naudojant pirmą kartą: kartu su vaiku perskaitykite visą informaciją. Ⓜ Ennen ensimmäistä käyttökertaa: Lue käyttöohjeet yhdessä lapsesi kanssa. Ⓜ Före första användning: Läs genom användaransvisningen tillsammans med ditt barn.

Ⓜ Retain this information, addresses and phone numbers for future reference. Ⓜ Conserver les informations, adresses et numéros de téléphone pour consultation ultérieure. Ⓜ Conserve toda la información, las direcciones y los números de teléfono para futuras referencias. Ⓜ Alle Informationen, Adressen und Telefonnummern bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Ⓜ Bewaar deze informatie, adressen en telefoonnummers voor toekomstig gebruik. Ⓜ Conservare informazioni, indirizzi e numeri di telefono per riferimento futuro. Ⓜ Guarde todos os endereços, números de telefone e demais informações para consulta e referência. Ⓜ Запишіть вказані на упаковці адресу і номери телефонів, щоб у вас була можливість зв'язатися з нами. Рекомендується присмотр взрослых. Изготовитель: Спин Мастер Лтд., 225 Кинг Стрит Вест, Торонто, ОН М5В 3М2 Канада ☎18006228339 Ⓜ Zachować niniejsze informacje, adresy i numery telefonów na wypadek, gdyby były potrzebne w przyszłości. Ⓜ Uložte si tyto informace, adresy a telefonní čísla pro budoucí použití. Ⓜ Tieto informácie, adresy a telefonné čísla si uchovajte na ďalšie použítie. Ⓜ A tudnivalókat, a címet és a telefonszámot őrizze meg későbbi használatra. Ⓜ Pástraji aceste informații, adresele și numerele de telefon pentru consultare ulterioară. Ⓜ Διατηρήστε αυτές τις πληροφορίες, τις διευθύνσεις και τους αριθμούς τηλεφώνου για μελλοντική αναφορά. Ⓜ Säilitage kasutusjuhend ning aadressid ja telefoninumbri edaspidiseks. Ⓜ Saglabājiet šo informāciju, adreses un tālrunu numurus turpmākai uzzīnei. Ⓜ Siä informacija, adresus ir telefonų numerus išsaugokite atečiai. Ⓜ Säilytä nämä tiedot ja yhteystiedot mahdollista myöhempää tarvetta varten. Ⓜ Spara denna information med adresser och telefonnummer för framtida referens.

⚠ WARNING: CHOKING HAZARD – Small parts. Not suitable for children under three years.
⚠ ATTENTION ! DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Contient de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
⚠ ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA – Contiene piezas pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
⚠ ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR – Kleinteile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.
⚠ WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR – Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar.
⚠ AVVERTENZA: RISCHIO DI SOFFOCAMENTO – Pezzi piccoli. Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni.
⚠ ATENÇÃO: PERIGO DE ASFIXIA – Peças pequenas. Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos.
⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ОПАСНОСТЬ УДУШЬЯ – Мелкие детали. Не подходит для детей в возрасте до 3 лет.
⚠ OSTRZEŻENIE: NIEBEZPIECZENSTWO ZADŁAWIENIA – Drobne elementy. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
⚠ UPOZORNĚNÍ: NEBEZPEČÍ UDUŠENÍ – Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do tří let.
⚠ UPOZORNENIE: NEBEZPEČENSTVO UDUŠENIA – Obsahuje malé predmety. Nevhodné pre deti do troch rokov.
⚠ FIGYELMEZTETÉS: FULLADÁSVESEZÉLY – Apró alkatrészek. Csak három évnél idősebb gyermekek számára alkalmas.
⚠ AVERTISMENT: PERICOL DE ASFIXIERE – Piese mici. Contraindicat copiilor mai mici de trei ani.
⚠ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΠΝΙΓΜΟΥ – Μικρά μέρη. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των τριών ετών.
⚠ HOIATUS: LÄMBUMISOHT – Väikesed osad. Ei sobi alla 3-aastaste lastele.
⚠ BRĪDINĀJUMS: IESPĒJAMA AIZRĪŠANĀS – Sīkas detaļas. Nav piemērots bērniem līdz trīs gadu vecumam.
⚠ ĮSPĖJIMAS: PAVOJUS UŽSPRINGTI – Smulkios detalės. Netinka vaikams iki 3 metų.
⚠ VAROITUS: TUKEHTUMISVAARA – Ei sovelu alle kolmivuotiaille lapsille, sisältää pieniä osia.
⚠ VARNING: KÄVNINGSRISK – På grund av smådelar. Inte lämplig för barn under 3 år.



PATENT INFORMATION: PATENTS.SPINMASTER.COM
INFORMATIONS SUR LES BREVETS : PATENTS.SPINMASTER.COM

Ⓜ Spin Master Logo & (c) Spin Master Ltd. All Rights Reserved. Ⓜ Le logo de Spin Master & © Spin Master Ltd. Tous droits réservés.
Ⓜ Logotipo de Spin Master y (c) Spin Master Ltd. Todos los derechos reservados.



NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339, customercare@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com
IRELAND – 1800 992 249
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com
AUSTRALIA – 1800 316 982, customercare@spinmaster.com
DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com
SCHWEIZ – 0800 561 350 • **ÖSTERREICH** – 0800 297 267
NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com
BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • **LUXEMBOURG** – 800 2 8044
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com
MEXICO – 800 9530147, servicio@spinmaster.com
POLSKA – 800080238, poland@spinmaster.com
ČESKÁ REPUBLIKA – 800550530, czechrepublic@spinmaster.com
SLOVENSKO – 0800232800, slovakia@spinmaster.com
MAGYARORSZÁG – 080 100 052, hungary@spinmaster.com
ROMÂNIA – 0800400015, romania@spinmaster.com
РОССИЯ – 88003013822, russia@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM

ИМПОРТЕР: ООО «СПИН МАСТЕР РУС», РОССИЯ, МОСКВА 117638 ОДЕССКАЯ УЛ. 2, БИЗНЕС-ЦЕНТР «ЛОТОС», БАШНЯ С, 10 ЭТ. ТЕЛ.: 8 800 301 38 22

JUIGUETE IMPORTADO POR: SPIN MASTER MÉXICO, S.A. DE C.V. AV. INSURGENTES SUR NO.1070 PISO 8 COLONIA INSURGENTES SAN BORJA, ALCALDIA BENITO JUÁREZ, C.P. 03100, CIUDAD DE MÉXICO. R.F.C. SMM050627V48 ATENCIÓN AL CLIENTE: 800 9530147

©2022.TM & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RÉSERVÉS.

SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA
SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221
SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GRAMSTERDAM, NL
SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET,
ST LEONARDS, NSW 2065; ☎1800 316 982 • SPIN MASTER TOYS UK LTD.
BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK

MADE IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINE / HECHO EN CHINA / СДЕЛАНО В КИТАЕ / ÇİN'DE ÜRETİLMİŞTİR
VALMISTATUD HIINSA / IZGATAVOTS KİNA / PAGAMINTA KINIJOJE / VALMISTETTU KIINASSA / TILLVERKAD I KINA

T38300_0013_20141201_GML JS R1
T38300_0014_20141199_GML JS R1

