PM INVESTMENT GROUP

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

0+
MIESIĘCY
MONTHS

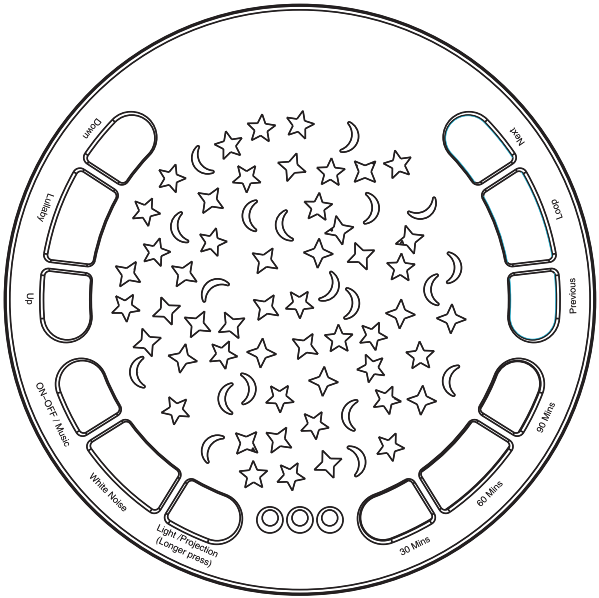
CE

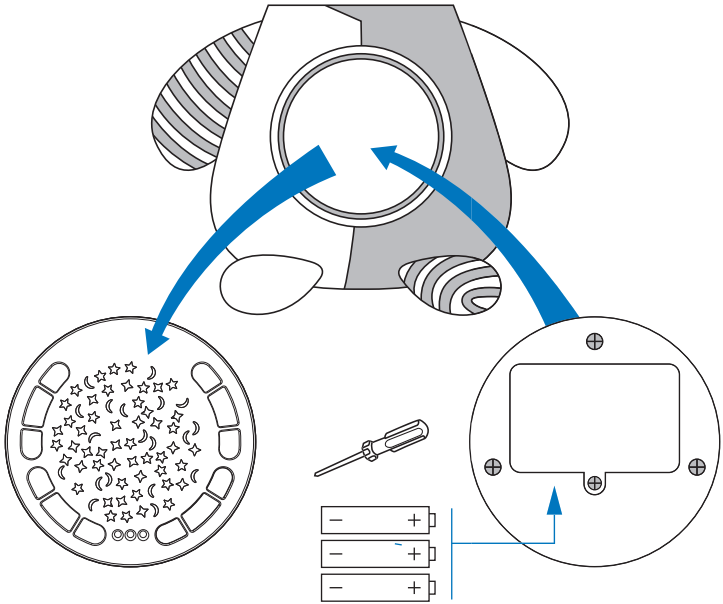
UK
CA

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

milly

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





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

PL

WAŻNE! PRZECZYTAJ UWAŻNIE I ZACHOWAJ NA PRZYSZŁOŚĆ JAKO ODNIESIENIE!

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

OSTRZEŻENIA!

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

FUNKCJE ZABAWKI

Działanie przycisków:

ON-OFF / MUSIC po naciśnięciu przycisku moduł zostanie uruchomiony. Zacznie grać losowo 10 melodii i projektor zacznie świecić. Po skończeniu cyklu – zabawka się wyłączy.

UP pogłaśnianie zabawki – dostępne jest 5 poziomów głośności. Każde naciśnięcie zwiększa poziom o jeden. Domyślnie – zabawka jest ustawiona na poziomie głośności 3.

DOWN ściszanie zabawki – dostępne jest 5 poziomów głośności. Każde naciśnięcie zmniejsza poziom o jeden. Domyślnie – zabawka jest ustawiona na poziomie głośności 3.

LULLABY kołysanki – przycisk powoduje uruchomienie jednej z 10 kołysanek. Ponowne naciśnięcie – zatrzymuje utwór. Kolejne naciśnięcie powoduje jego kontynuację. Dźwięki natury będą losowo odtwarzane w tle.

WHITE NOISE biały szum – przycisk powoduje uruchomienie jednego z 5 rodzajów białego szumu. Ponowne naciśnięcie – zatrzymuje dźwięki. Kolejne naciśnięcie powoduje kontynuację.

LIGHT/PROJECTION przycisk projektora – długie naciśnięcie włącza projektor. Kolejne długie naciśnięcie – wyłącza projektor. Krótkie naciśnięcie (przy włączonym projektorze) zmienia tryb świecenia.

NEXT następna utwór/dźwięk – naciśnij, aby zmienić melodię lub dźwięk na kolejny.

LOOP pętla utworów/dźwięków – naciśnij, aby melodia lub dźwięk się powtarzał.

PREVIOUS poprzedni utwór/dźwięk – naciśnij, aby zmienić melodię lub dźwięk na poprzedni.

30, 60, 90 Mins timer - naciśnij odpowiedni przycisk – aby zabawka działała przez określony czas (30, 60 lub 90 minut), a następnie się wyłączyła. W przypadku nieustawienia timera – zabawka przejdzie w tryb uśpienia po 3 minutach. W przypadku nieustawienia timera, świateł ani dźwięków – zabawka przejdzie w tryb uśpienia po 3 minutach.

CZYSZCZENIE I KONSERWACJA

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

MATERIAŁY ZABAWKI

Materiał – 100% poliester
Wypełnienie – 100% poliester

WARUNKI BEZPIECZNEGO KORZYSTANIA Z BATERII

Ostrzeżenie! Natychmiast pozbądź się baterii po wymianie. Zawsze trzymaj nowe i zużyte baterie poza zasięgiem dzieci.
Wymiany baterii może dokonywać tylko osoba dorosła.
Wymiana baterii:
1. Wyjmij moduł projektora z zabawki.
2. Odkręć śrubę zabezpieczającą komorę bateryjną, a następnie otwórz komorę. Wyjmij stare baterie i zastąp je nowymi (3 baterie typu AAA - LR03) - zwróć uwagę na poprawną polaryzację baterii (+/-). Zakryj ponownie komorę bateryjną i przykręć śrubę.

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

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

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

EN

IMPORTANT! READ CAREFULLY. PLEASE KEEP FOR FUTURE REFERENCE!

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

WARNINGS!

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

FUNCTIONS OF THE TOY

Button function:

ON-OFF / MUSIC	when the button is pressed the module will be activated. It will start playing 10 random melodies and the projector will light up. When the cycle is over, the toy will switch off.
UP	turning the toy up - there are 5 volume levels available. Each press increases the level by one. By default, the toy is set at volume level 3.
DOWN	turning the toy down – there are 5 volume levels available. Each press decreases the level by one. By default, the toy is set at volume level 3.
LULLABY	the button starts one of the 10 lullabies. Pressing again stops the song. Pressing again will continue it. Nature sounds will be randomly played in the background.
WHITE NOISE	the button triggers one of 5 types of white noise. Pressing again stops the sounds. Pressing again will continue them.
LIGHT/PROJECTION	projector button – long press turns the projector on. Another long press turns the projector off. A short press (with the projector on) changes the light mode.
NEXT	next song/sound – press to change to the next melody or sound.
LOOP	song/sound loop – press to make the melody or sound repeat.
PREVIOUS	previous track/sound – press to change the melody or sound to the previous one.
30, 60, 90 Mins	timer – press the appropriate button – the toy will work for a specified time (30, 60 or 90 minutes) and then it will switch off. If the timer is not set, the toy will go into the sleep mode after 3 minutes. If no timer, lights or sounds are set, the toy will go into the sleep mode after 3 minutes.

CLEANING AND MAINTENANCE

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

TOY MATERIALS

Material – 100% polyester
Filling fabric – 100% polyester

SAFE BATTERY USE – BATTERIES REPLACEMENT

Warning! Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children.
Batteries can be replaced by an adult only!
Replacing batteries:
1. Take out the projector from the toy.

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

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

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

DE

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

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

ACHTUNG!

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

SPIELZEUGFUNKTIONEN

Funktionen der Tasten:

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

REINIGUNG UND WARTUNG

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

SPIELZEUG-WERKSTOFFE

Werkstoff – 100 % Polyester
Füllung – 100 % Polyester

VORAUSSETZUNGEN ZUR SICHEREN VERWENDUNG DER BATTERIE

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

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

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

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

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

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

ATTENTION!

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

FONCTIONS DU JOUET

Fonctionnement des boutons:

ON-OFF / MUSIC	lorsque le bouton est pressé, le module est activé. Il commence à jouer 10 mélodies de manière aléatoire et le projecteur s'allume. Lorsque le cycle est terminé, le jouet s'éteint.
UP	pour augmenter le volume du jouet - 5 niveaux de volume sont disponibles. Chaque pression augmente le niveau d'une unité. Par défaut – le jouet est réglé sur le niveau de volume 3.
DOWN	pour baisser le volume du jouet – 5 niveaux de volume sont disponibles. Chaque pression diminue le niveau d'une unité. Par défaut – le jouet est réglé sur le niveau de volume 3.
LULLABY	berceuses – le bouton active l'une des 10 berceuses. Une nouvelle pression arrête la chanson. Une nouvelle pression permet de la reprendre. Les sons de la nature seront audibles de manière aléatoire en arrière-plan.
WHITE NOISE	bruit blanc – le bouton lance l'un des 5 types de bruit blanc. Une nouvelle pression arrête les sons. Une nouvelle pression permet de les reprendre.
LIGHT/PROJECTION	bouton du projecteur – une pression longue permet d'allumer le projecteur. Une autre pression longue permet d'éteindre le projecteur. Une brève pression (lorsque le projecteur est allumé) permet de changer le mode d'éclairage.
NEXT	chanson/son suivant(e) – appuyez sur cette touche pour passer à la mélodie ou au son suivant(e).
LOOP	chansons/sons en boucle – appuyez sur cette touche pour répéter la mélodie ou le son.
PREVIOUS	chanson/son précédent(e) – appuyez sur cette touche pour passer à la mélodie ou au son précédent(e).

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

NETTOYAGE ET ENTRETIEN

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

MATÉRIAUX DU JOUET

Matière – 100% polyester
Rembourrage – 100 % polyester

CONDITIONS D'UNE UTILISATION EN TOUTE SÛRETÉ DES PILES

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

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

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

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

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

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

UPOZORNĚNÍ!

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

FUNKCE HRAČKY

Fungování tlačítek:

ON-OFF / MUSIC stisknutím tlačítka se modul spustí. Zahraje 10 náhodně zvolených melodií a projektor se rozsvítí. Po ukončení cyklu se hračka vypne.

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

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

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

WHITE NOISE	bílý šum – tlačítko spustí přehrávání jednoho z 5 typů bílého šumu. Opětovným stisknutím se zvuk zastaví. Dalším stisknutím bude opět pokračovat.
LIGHT/PROJECTION	tlačítko projektoru – dlouhým přidržením se projektor zapne. Další dlouhé přidržení – vypne projektor. Krátkým stisknutím (projektor je aktivní) se upravuje svítící režim.
NEXT	další skladba / zvuk – stiskněte pro změnu skladby nebo zvuku za další.
LOOP	smyčka skladby / zvuky – stiskněte pro opakování skladby / zvuku.
PREVIOUS	předchozí skladba / zvuk – stiskněte pro změnu skladby nebo zvuku za předchozí.
30, 60, 90 Mins	časovač – stiskněte příslušné tlačítko – hračka bude fungovat po dobu dalších 30, 60 nebo 90 minut a následně se vypne. Nebude-li časovač aktivní – hračka se přepne na pohotovostní režim po 3 minutách. Nebude-li časovač aktivní – hračka se přepne na pohotovostní režim po 3 minutách.

ČIŠTĚNÍ

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

MATERIÁL HRAČKY

Materiál – 100 % polyester
Vypln – 100 % polyester

BEZPEČNÉ POUŽÍVÁNÍ BATERII

Upozornění! Vyměněné baterie ihned likvidujte. Vždy skladujte nové a použité baterie mimo dosahu dětí.
Výměnu baterií může provádět pouze dospělá osoba.
Výměna baterií:

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

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

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

SK DÔLEŽITÉ! ČÍTAJTE POZORNE A UCHOVAJTE PRE BUDÚCE POUŽITIE!

Obrázky sú názorné. Skutočný výrobok sa môže líšiť od výrobku, ktorý je predstavený na obrázkoch.
Hračka je určená pre deti v každom veku.

UPOZORNENIE!

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

FUNKCIE HRAČKY

Funkcie tlačidiel:

ON-OFF / MUSIC	spustenie modulu. Začne hrať jedna z 10 melódií, vybraná náhodne, a projektor začne svietiť. Po skončení cyklu – hračka sa vypne.
UP	hlasnejšie – dostupných je 5 úrovní hlasitosti. Každým stlačením sa úroveň zvýši o jeden stupeň. Predvolene – hračka je nastavená na úrovni hlasitosti 3.

DOWN	tichšie – dostupných je 5 úrovní hlasitosti. Každým stlačením sa úroveň zmenší o jeden stupeň. Predvolene – hračka je nastavená na úrovni hlasitosti 3.
LULLABY	uspávanky – spustenie jednej z 10 dostupných uspávaniek. Opätovné stlačenie – pozastavenie skladby. Ďalšie stlačenie – spustenie skladby. Zvuky prírody sa budú náhodne prehrávať na pozadí.
WHITE NOISE	biely šum – spustenie jedného z 5 dostupných typov bieleho šumu. Opätovné stlačenie – pozastavenie prehrávania. Ďalšie stlačenie – spustenie prehrávania.
LIGHT/PROJECTION	tlačidlo projektora – dlhým stlačením sa zapína projektor. Ďalšie dlhé stlačenie – vypnutie projektora. Krátke stlačenie (keď je projektor zapnutý), zmena režimu svietenia.
NEXT	nasledujúca skladba/zvuk – stlačením sa mení melódia alebo zvuk.
LOOP	slučka skladieb/zvukov – stlačením sa zmení melódia alebo zvuk.
PREVIOUS	predchádzajúca skladba/zvuk – stlačením sa mení melódia alebo zvuk.
30, 60, 90 Min.	časovač – stláčaním sa nastavuje čas fungovania hračky (30, 60 alebo 90 minút), a po uplynutí tohto času sa vypína. Keď je nastavený časovač – hračka sa po 3 minútach prepne na režim spánku. Keď nie je nastavený časovač, svetiel ani zvukov – hračka sa po 3 minútach prepne na režim spánku..

ČISTENIE

Hračku udržiavajte v náležitej čistote, utierajte ju suchou handričkou alebo kefou s mäkkým vlasom. Po vybratí modulu projektora– textilnú časť hračky môžete prať ručne s použitím jemného mydla vhodného pre deti. Dôkladne opláchnite, a následne vysušte na čerstvom vzduchu. Nepoužívajte sušiče! Projektor neponárajte do vody, kedže v opačnom prípade sa hračka môže pokaziť! Ak dieťa nebude hračku dlhší čas používať, alebo plánujete hračku dlhší čas uschovávať nepoužívanú – odporúčame, aby ste z hračky vytiahli batérie. Hračku uschovávajte v suchých dobre vetraných miestnostiach. Chráňte pred prachom, špinou a vlhkosťou.

MATERIÁLY HRAČKY

Materiál – 100 % polyester
Výplň – 100% polyester

BEZPEČNÉ POUŽÍVÁNÍ BATERII

Upozornenie! Vymenené batérie okamžite likvidujte. Vždy uchovávajte nové a použité batérie mimo dosahu detí. Batérie môže namontovať iba dospelá osoba.
Výmena batérií:

1. Vyberte modul projektora z hračky.
2. Odšraubujte poistný šraub, ktorý ochraňuje batériovou kapsu pred otvorením, a otvorte batériovou kapsu. Vytiahnete vybité batérie a vymeňte za nové (3 batérie typu AAA - LR03) - dbajte na správnou polaritu (+/-). Zavriete batériovou kapsu a priškrubujte šraub.

Alkalické nebo iné primárne články nesmú byť v žiadnom prípade nabíjané. Nabíjací články pred nabíjaním zoberte z hračky. Nabíjací články možno nabíjať len pod dozorom dospelé osoby. Nekombinujte staré a nové batérie a nepoužívajte spoločne rozdielne typy a značky batérií. Používajte len 3 ks. batérií typu AAA (LR03). Pri vkladaní batérií vždy dbajte na ich správnou polaritu (+/-). Vybité batérie okamžité odstráňte z hračky. Nikdy neskratujte pólové svorky.

Symbol prečiarknutého smetného koša informuje, že hračka ani batérie sa nesmú vyhadzovať do netriedeného (komunálneho) odpadu. Aby ste predišli potenciálnemu ohrozeniu životného prostredia alebo ľudského zdravia, opotrebované batérie, opotrebovaný modul projektora odovzdajte do príslušného zberného miesta s cieľom ich recyklácie, kedže patria medzi odpady elektrických a elektronických zariadení. Môžete pomôcť chrániť životné prostredie prispievajúc k opätovnému použitiu materiálov, vrátane recyklácie opotrebovaných zariadení. Keď chcete získať bližšie informácie o recyklácii tohto výrobku a batérií, obráťte sa na miestnu samosprávu, zberné miesto alebo obchod, v ktorom ste daný výrobok kúpili.

HU FONTOS! FIGYELMESEN OLVASSA EL ÉS ŐRIZZE MEG KÉSŐBBI FELHASZNÁLÁS ESETÉRE!

Az ábrák áttekintő ábrák. A termék eltérhet az ábrán láthatótól.
Ez a játék minden korosztályú gyermek számára készült.

FIGYELMEZTETÉS!

1) Az első használat előtt távolítson el minden csomagolást, zacskót, elemelválasztót, valamint a csatlakozó pántokat és minden védőmatricát (pl. a tükrön). A zacskókat és a csomagolóelemeket gyermekektől elzárva kell tartani.
2) Minden használat előtt ellenőrizze a játék állapotát. Ha sérülést talál rajta, hagyja abba a használatát, dobja ki a játékot, és cserélje ki egy újjal.
3) Ne használja a játékot a használati utasításban leírtaktól eltérő módon.
4) A játék használható a baba elaltatásakor, elalvás után viszont ajánlott a játékot eltávolítani a baba ágyából.

A JÁTÉK FUNKCIÓI

A gombok működése:

ON-OFF / MUSIC a gomb megnyomásakor a modul aktiválódik. Elkezd lejátszani 10 véletlenszerű dallamot, és a kivetítő világítani kezd. Amikor a ciklus véget ér – a játék kikapcsol.

UP a játék hangosabbá tételéhez – 5 hangerőszint áll rendelkezésre. Minden egyes megnyomás eggyel növeli a szintet. Alapértelmezetten a játék a 3. hangerőszintre van állítva.

DOWN a játék lehalkítása – 5 hangerőszint áll rendelkezésre. Minden egyes megnyomás eggyel csökkenti a szintet. Alapértelmezetten a játék a 3. hangerőszintre van állítva.

LULLABY altatódalok – a gomb elindítja a 10 altatódal egyikét. Újbóli megnyomásával leállítja a dalt. Újbóli megnyomásával folytatódik. A háttérben véletlenszerűen természeti hangok szólalnak meg.

WHITE NOISE fehér zaj – a gomb elindítja az 5 féle fehér zaj egyikét. Újbóli megnyomása leállítja a hangokat. Újabb megnyomás folytatja.

LIGHT/PROJECTION kivetítő gomb – hosszan megnyomva bekapcsolja a kivetítőt. Újabb hosszú megnyomás kikapcsolja a kivetítőt. Rövid megnyomásával (bekapcsolt kivetítőnél) megváltoztatja a világítási módot.

NEXT következő dal/hang – megnyomásával a dallam vagy a hang a következő dalra/hangra vált.

LOOP dal/hang loop – nyomja meg a dallam vagy hang ismétléséhez.

PREVIOUS előző dal/hang – nyomja meg, hogy a dallamot vagy hangot az előzőre váltsa.

30, 60, 90 Mins timer – nyomja meg a megfelelő gombot – a játék a megadott ideig (30, 60 vagy 90 percig) fut, majd kikapcsol. Ha az időzítő nincs beállítva – a játék 3 perc után alvó üzemmódba lép. Ha nincs beállítva időzítő, fények vagy hangok, a játék 3 perc után alvó üzemmódba lép.

TISZTITAS ES KARBANTARTAS

Tartsa tisztán a játékot száraz ruhával történő áttörléssel vagy puha sörtéjű kefével. A kivetítő modul eltávolítása után - a játék szövet része kézzel, enyhe babaszappannal mosható. Öblítse ki alaposan, majd szárítsa meg a szabad levegőn. Ne használjon szárítót! A kivetítőt ne merítse vízbe – ez a játék tönkremenetelének kockázatát rejti magában! Ha gyermeke hosszú ideig nem használja a játékot, vagy azt tervezi, hogy hosszú ideig használatlanul tárolja – ajánlott eltávolítani az elemeket a játékból. A játékot száraz, jól szellőző helyen tárolja. Kerülje a port, a szennyeződést és a nedvességet.

JÁTÉK ANYAGAI

Szövet – 100% poliészter
Töltet – 100% poliészter

A BIZTONSÁGOS HASZNÁLATA AZ AKKUMULÁTOR

Figyelmeztetés! A kicserélés után haladéktalanul dobja ki az elemeket. Az új és a kimerült elemeket a gyermekektől elzárva kell tartani.
Az elemet csak felnőtt személy cserélheti.

Elemcsere:

1. Vegye ki a kivetítő modult a játékból.
2. Csavarozza ki az elemtartó fedelét rögzítő csavart, majd nyissa ki az elemtartót. Vegye ki az elemet, és cserélje ki újra (3 darab AAA - LR03 típusú elem) - ügyeljen az elemek megfelelő polaritására (+/-). Tegye vissza az elemtartó fedelét, és csavarozza be a csavart.

A nem tölthető elemeket soha ne próbálja feltölteni. A tölthető elemeket a feltöltés előtt ki kell venni a játékból. A tölthető elemek kizárólag felnőtt felügyeletében tölthetők. Nem szabad különböző típusú, illetve új és használt elemeket keverni egymással. Kizárólag 3db AAA (LR03) típusú elemet szabad használni. Az elemeket a polaritásuknak megfelelően kell behelyezni (+/-). A kimerült elemeket haladéktalanul ki kell venni a játékból. Tilos a pólusaikat rövidre zárni.

Az áthúzott szemétgyűjtő szimbólum azt jelzi, hogy a játék kivetítő modulját és az elemeket nem szabad a háztartási hulladékkal együtt kidobni. A környezetre vagy az emberi egészségre gyakorolt esetleges káros hatások megelőzése érdekében a használt elemeket és a használt játék kivetítő modulját az elektromos és elektronikus berendezések hulladékának újrahasznosítására kijelölt gyűjtőhelyen kell elhelyezni. Segíthet védeni a környezetet, és hozzájárulni az elhasználódott eszköz újrafelhasználásához. A termék elemeinek újrahasznosítására vonatkozó részletesebb információk érdekében fel kell venni a kapcsolatot a helyi hatóságok képviselőivel, hulladékok ártalmatlanításával foglalkozó szolgáltatóval vagy a bolttal, ahol a terméket vásárolták.

RO

IMPORTANT! CITIȚI CU ATENȚIE ȘI PĂSTRAȚI ACEST DOCUMENT PENTRU CONSULTARE ULTERIOARĂ.

Pozele sunt doar pentru referinta. Produsul poate diferi de imagini.
Jucăria este potrivită pentru copii de toate vârstele.

AVERTISMENT!

1) Înainte de prima utilizare, îndepărtați toate elementele de ambalaj, pungile, separatorul de baterii, precum și benzile de conectare și orice autocolant de protecție (de exemplu, de pe oglindă). Nu păstrați pungile și ambalajele într-un loc la îndemâna copiilor.
2) Înainte de fiecare utilizare - verificați starea jucăriei. În cazul în care constatați defecțiuni - încetați să folosiți jucăria, aruncați-o și înlocuiți-o cu una nouă.
3) Nu utilizați jucăria în alt mod decât cel indicat în instrucțiuni.
4) Jucăria poate fi folosită la adormirea copilului, după ce copilul a adormit – vă recomandăm să scoateți jucăria din pătuțul copilului.

FUNCȚIILE JUCĂRIEI

Funcțiile butoanelor:

ON-OFF / MUSIC – modulul pornește după ce apăsați butonul. Începe să cânte aleatoriu 10 melodii, iar proiectorul se va aprinde. Când ciclul se termină – jucăria se oprește.

UP – pentru a crește volumul jucăriei – sunt disponibile 5 niveluri de volum. Fiecare apăsare crește nivelul de volum cu o unitate. Implicit – jucăria este setată la nivelul de volum 3.

DOWN – pentru a reduce volumul jucăriei – sunt disponibile 5 niveluri de volum. Fiecare apăsare scade nivelul de volum cu o unitate. Implicit – jucăria este setată la nivelul de volum 3.

LULLABY – cântece de leagăn – butonul pornește unul dintre cele 10 cântece de leagăn. Apăsați din nou pentru a opri melodia. Apăsați din nou pentru a continua melodia. Sunetele naturii vor fi redate aleatoriu în fundal.

WHITE NOISE – zgomot alb – butonul activează unul dintre cele 5 tipuri de zgomot alb. Apăsați din nou pentru a opri sunetele. Apăsați din nou pentru a continua sunetele.

LIGHT/PROJECTION – butonul proiectorului - apăsați lung pentru a aprinde proiectorul. Apăsați din nou pentru a opri proiectorul. O apăsare scurtă (cu proiectorul pornit) schimbă modul de iluminare.

NEXT – următoarea melodie/sunet – apăsați pentru schimba melodia sau sunetul.

LOOP – buclă de melodii/sunete – apăsați pentru repeta melodia sau sunetul.

PREVIOUS – melodia/sunetul precedent – apăsați pentru schimba melodia sau sunetul.

30, 60, 90 de minute – temporizator – apăsați butonul corespunzător – pentru ca jucăria să funcționeze o perioadă de timp stabilită (30, 60 sau 90 de minute) și apoi să se oprească. Dacă temporizatorul nu este setat – jucăria va intra în modul de repaus după 3 minute. Dacă temporizatorul, luminile sau sunetele nu sunt setate – jucăria va intra în modul de repaus după 3 minute.

INTRETINERE SI CURATARE

Păstrați jucăria curată, ștergând-o cu o lavetă uscată sau cu o perie cu peri moi. După ce scoateți modulul cu proiectorul – partea textilă a jucăriei poate fi spălată manual cu un săpun blând pentru copii. Clătiți bine și apoi uscați în aer liber. Nu folosiți uscătoare! Nu înmuiați proiectorul în apă – acest lucru poate deteriora jucăria! În cazul în care copilul nu folosește jucăria o perioadă mai lungă sau plănuiți să o depozitați o perioadă mai îndelungată fără a fi folosită – vă recomandăm să scoateți bateriile din jucărie. Depozitați jucăria în încăperi uscate și bine ventilate. Evitați praful, murdăria și umiditatea.

MATERIALELE DIN JUCĂRIE

Material – 100% poliester
Umplutură – 100% poliester

CONDITII DE UTILIZARE IN SIGURANTA A BATERIEI

Avertisment! Aruncați bateria imediat după înlocuire. Nu lăsați întotdeauna bateriile noi și cele uzate la îndemâna copiilor.
Bateria poate fi înlocuită numai de către o persoană adultă.
Înlocuirea bateriei:

1. Scoateți modulul proiectorului din jucărie.
2. Deșurubați șurubul care fixează compartimentul bateriei, apoi deschideți compartimentul. Scoateți bateriile vechi și înlocuiți-le cu altele noi (3 baterii AAA - LR03) - acordați atenție polarității corecte a bateriilor (+/-). Acoperiți din nou compartimentul bateriei și strângeți șurubul.

Bateriile care nu sunt reîncărcabile nu pot fi reîncărcate. Bateriile destinate încărcării trebuie scoase din jucărie înainte de încărcare. Bateriile reîncărcabile pot fi încărcate numai sub supravegherea unui adult. Nu amestecați diferite tipuri de baterii sau baterii noi cu cele uzate. Trebuie folosite doar 3 baterii AAA (LR03). Bateriile trebuie introduse cu polaritatea corectă (+/-). Bateriile descărcate trebuie scoase imediat din jucărie. Nu scurtcircuitați bornele de alimentare.

Simbolul cu coşul de gunoi tăiat indică faptul că modulul proiectorului şi bateriile nu pot fi aruncate împreună cu deşeurile menajere. Pentru a preveni pericolul potenţial pentru mediu sau pentru sănătatea umană, desfiletaţi transmiteţi bateriile uzate, modulul proiectorului defect la punctul indicat de colectare pentru reciclarea deşeurilor rezultate din echipamente electrice şi electronice. Puteti contribui la protejarea mediului prin contributia la reutilizare si recuperare, inclusiv reciclarea echipamentelor electronice utilizate. Pentru a primi informatii detaliate privind reciclarea acestui produs si a bateriilor, contactati reprezentantul local al administratiei, furnizorul de servicii de eliminare sau magazinul de unde ati achizitionat produsul.

RU ВАЖНО! ПРОЧТИТЕ ВНИМАТЕЛЬНО, ИМЕЙТЕ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В БУДУЩЕМ!

Наглядный чертеж. Продукт может отличаться от того, который представлен на рисунке.
Игрушка подходит для детей всех возрастов.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ!

1) Перед первым использованием снимите полностью упаковку, пакеты, сепаратор батареи, а также соединительные планки и любые защитные наклейки (например, на зеркале). Храните пакеты и упаковочные материалы вдали от детей.
2) Следует проверять состояние игрушки перед каждым использованием. В случае обнаружения повреждений - прекратите использование, выбросьте игрушку и замените ее на новую.
3) Запрещается использовать игрушку иначе, чем указано в инструкции.
4) Игрушку можно использовать при укладывании ребенка спать, как только ребенок уснет – рекомендуется убрать игрушку из кроватки.

ФУНКЦИИ ИГРУШКИ

Действие кнопок:

ON-OFF / MUSIC	при нажатии кнопки происходит активация модуля. Начнется воспроизведение 10 мелодий в случайном порядке, при этом загорится проектор. По окончании цикла игрушка выключится.
UP	увеличение громкости игрушки – доступно 5 уровней громкости. Каждое нажатие увеличивает уровень на один. По умолчанию – игрушка установлена на уровень громкости 3.
DOWN	уменьшение громкости игрушки – доступно 5 уровней громкости. Каждое нажатие уменьшает уровень на один. По умолчанию – игрушка установлена на уровень громкости 3.
LULLABY	колыбельные – кнопка запускает одну из 10 колыбельных. Повторное нажатие – остановка мелодии. Продолжить воспроизведение можно повторным нажатием. В фоновом режиме в случайном порядке будут воспроизводиться звуки природы.
WHITE NOISE	белый шум – кнопка запускает один из 5 типов белого шума. Повторное нажатие – остановка звуков. Продолжить воспроизведение звуков можно повторным нажатием.
LIGHT/PROJECTION	кнопка проектора – длительное нажатие включает проектор. Повторное длительное нажатие выключает проектор. Кратковременное нажатие (при включенном проекторе) изменяет режим освещения.
NEXT	следующая мелодия/звук – нажмите для перехода к следующей мелодии или звуку.
LOOP	зацикливание мелодии/звука – нажмите для повторения мелодии или звука.
PREVIOUS	предыдущая мелодия/звук – нажмите, чтобы переключить мелодию или звук на предыдущий.
30, 60, 90 минут	таймер – нажмите соответствующую кнопку – игрушка будет работать в течение заданного времени (30, 60 или 90 минут), а затем выключится. Если таймер не установлен – игрушка перейдет в спящий режим через 3 минуты. Если таймер, свет или звуки не установлены – игрушка перейдет в режим сна через 3 минуты.

ЧИСТКА И ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

Поддерживайте игрушку в чистоте, протирая ее сухой тканью или щеткой с мягкой щетиной. После снятия модуля проектора – тканевую часть игрушки можно стирать вручную с использованием мягкого детского мыла. Тщательно промойте, а затем высушите на открытом воздухе. Не используйте фены для волос! Не мочите проектор в воде – это может привести к повреждению игрушки! Если ребенок не использует игрушку в течение длительного времени или вы планируете хранить ее без использования в течение длительного времени - рекомендуется извлечь из нее батарейки. Храните игрушку в сухом, хорошо проветриваемом помещении. Не допускать попадания пыли, грязи и влаги.

МАТЕРИАЛЫ ИГРУШКИ

Материал – 100% полиэстер
Наполнитель – 100% полиэстер

УСЛОВИЯ ДЛЯ БЕЗОПАСНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БАТАРЕИ

Внимание! Утилизируйте батареи сразу после замены. Всегда храните новые и использованные батареи в недоступном для детей месте.
Замену батареи должен производить только взрослый.

Замена батареи:

1. Извлеките модуль проектора из игрушки.
2. Открутите винт, фиксирующий батарейный отсек, затем откройте отсек. Извлеките старые батареи и замените их новыми (3 батареи типа AAA - LR03) - обратите внимание на правильную полярность батарей (+/-). Снова закройте батарейный отсек и затяните винт.

Не допускается зарядка батарей, не предназначенных для зарядки. Перед зарядкой заряжаемые аккумуляторные батареи должны быть извлечены из игрушки. Аккумуляторные батареи, предусмотренные для зарядки, следует заряжать только под присмотром взрослых. Не смешивайте батареи разных типов или новые и использованные батареи. Используйте только 3шт батареи типа AAA (LR03). Устанавливайте батареи с соблюдением правильной полярности (+/-). Разряженные батареи следует немедленно извлечь из игрушки. Не допускайте короткого замыкания клемм источника питания..

Символ перечеркнутой мусорной корзины означает, что модуль игрушечного проектора и батареи запрещено утилизировать вместе с бытовыми отходами. Чтобы предотвратить потенциальный вред окружающей среде или здоровью человека, передайте использованные батареи и модуль проектора в специальный пункт сбора для переработки отходов электрического и электронного оборудования. Вы можете помочь защитить окружающую среду, участвуя в повторном использовании и восстановления, в т.ч. в переработке, изношенного оборудования. Для получения более подробной информации о переработке настоящего изделия и батарей, пожалуйста, свяжитесь с представителем местных властей, поставщиком услуг по утилизации отходов или магазином, в котором вы приобрели изделие.

MANUFACTURED FOR / WYPRODUKOWANO DLA:

PM INVESTMENT
GROUP NAPERT, SOSZYŃSKI SP. K.

Podkowy 18
04-937 Warszawa, Poland

WAREHOUSE & CONTACT ADDRESS /
ADRES KONTAKTOWY I MAGAZYNU:

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

www.millymally.pl

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