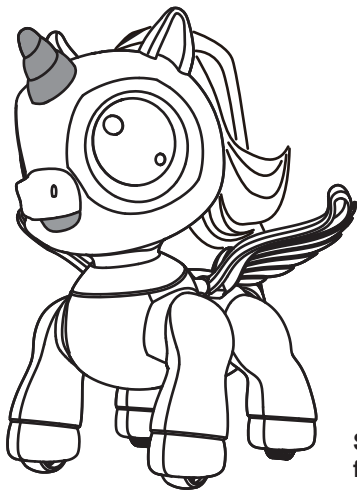


SGILE®

SEJ2302

Remote Control Robot Manual



Suitable
for
age



**UK
CA**

CE

FC



CATALOGUE

ENGLISH	02~07
GERMAN	08~13
FRENCH	14~19
ITALIAN	20~25
SPANISH	26~31
DUTCH	32~37
POLISH	38~43
SWEDISH	44~49
TURKISH	50~55

ENGLISH

Delivery Contents

- 1* The unicorn robot
- 1* Transmitter
- 6* Program keys
- 1* USB charger wire
- 1* Instruction manual



WARNING:

CHOKING HAZARD-Small parts.
Not for Children under 3 years.

Safety Precautions

- Please ensure your child play under supervision.
- Please review the operating instructions with your children before playing.
- DO NOT pick up moving unicorn.
- Keep hands, hair and loose clothing away from the legs when power switch is turned ON.
- Remove battery from the toy when not in use.

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.



The crossed-out dustbin symbol indicates that batteries, rechargeable batteries, button cells, battery packs, etc, can not be put in the household waste. Batteries are harmful to health and the environment. Please help to protect the environment from health risks. Tell your children to dispose of batteries properly by taking them to the local collecting points. This way batteries are recycled safely.



Waste Electrical and Electronic Equipment(WEEE)
When this appliance is out of use, please remove all batteries and dispose of them separately. Bring electrical appliances to the local collecting points for waste electrical and electronic equipment. Other components can be disposed of in domestic refuse.

Cautions:

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable battery are only to be charged by an adult.
- Batteries are to be inserted with correct polarity.
- Exhausted batteries should be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix different types of batteries.
- Do not mix alkaline, standard(carbon-zinc)or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.

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.
- This toy is intended for indoor use only.
- Do not submerge the toy into water which can damage the electronic assemblies.

Body Instruction

POWER BUTTON

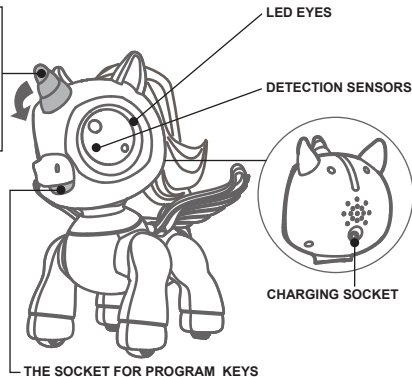
Swing downward longer than 3 seconds to turn on or turn off the unicorn. Quick swing downward to choose play mode or to stop the action, or resume the unicorn from hibernation.

CHOOSE THE PLAY MODE

Quick swing downward the horn and the eyes color change in turn.

- The blue is gesture mode.
- The red is adventure mode.
- The purple is program mode .

Choose the color you want, wait a moment until the unicorn gives a yap, the capabilities available. (Do not press any remote control buttons during this process.)





TRANSMITTER



PROGRAM KEYS

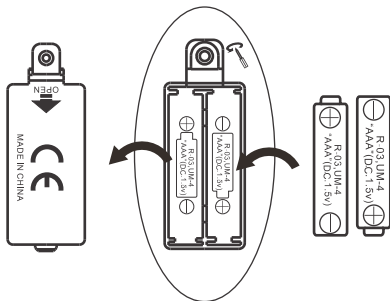
Battery Installation and Charging

Battery installation for the transmitter

1. Open the battery compartment by loosening the screw.
2. Put 2 AAA battery (not included) in the battery compartment as per the polarity shown inside.
3. Place back the battery compartment cover.

TIPS!

Best performance can be only obtained by using new alkaline batteries.

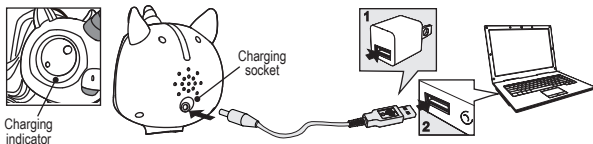


Charging the battery of unicorn robot

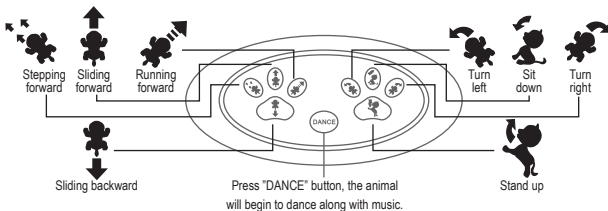
1. Turn off the unicorn.
2. Insert the charging cable into the socket in the back of the head.
3. Insert the USB plug into the USB socket, the charging indicator turns on and the charging process begins.
4. Unplug the charging cable after the charging indicator turns off. Charging is completed.

TIPS!

1. The unicorn can operate for about half hour per every one hour charging.
2. Before recharging the battery, wait 10-15 minutes for it to cool down.



Remote control mode

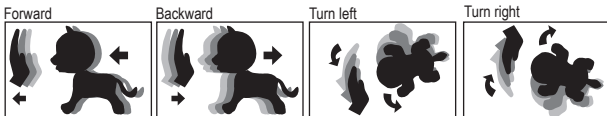


Turn on the unicorn. Press any key on the transmitter to enter REMOTE CONTROL MODE in boot condition.

TIPS!

When the unicorn is standing on two feet only, press Turn left or turn right button, and it will rotating with two feet only.

Gesture mode



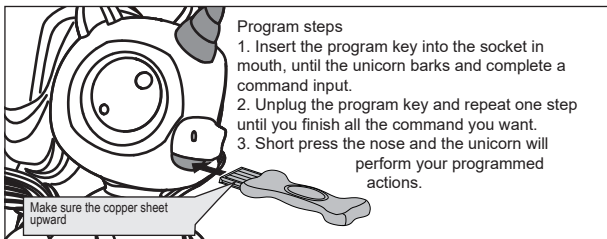
1. Press the horn when the eyes color turns blue.
2. Wait 2-3 seconds until the unicorn barks, and the unicorn enter GESTURE MODE. (Do not press any trasmitter buttons in this mode.)
3. Place your hand in front of the detection sensors, you can use gesture to control the unicorn to move forward, backward, turn left and right.

Adventure mode

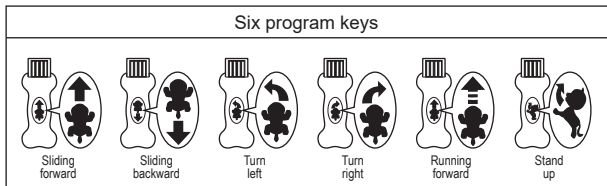


1. Press the horn until the eyes color turns red.
2. Wait 2-3 seconds until the unicorn barks, and the unicorn enter ADVENTURE MODE. (Do not press any remote control buttons in this mode.)
3. The unicorn can avoid the object ahead and look for a path without obstacles.

Program mode



1. Press the horn until the eyes color turns purple.
2. Wait 2-3 seconds until the unicorn barks, and the unicorn enter PROGRAM MODE. (Do not press any remote control buttons in this mode.)
3. There are six program keys. Use the keys to program the unicorn actions with a maximum of 30 actions.



GERMAN

Lieferumfang

- 1* Der Einhorn-Roboter
- 1* Sender
- 6* Programmtasten
- 1* USB-Ladekabel
- 1* Gebrauchsanweisung



ACHTUNG:

ERSTICKUNGSGEFAHR - Kleinteile.
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Sicherheitsvorkehrungen

- Bitte lassen Sie Ihr Kind nur unter Aufsicht spielen.
- Bitte lesen Sie vor dem Spielen die Bedienungsanleitung mit Ihren Kindern durch.
- Nehmen Sie das sich bewegende Einhorn NICHT in die Hand.
- Halten Sie Hände, Haare und lose Kleidung von den Beinen des Einhorns fern, wenn der Netzschalter eingeschaltet ist.
- Nehmen Sie die Batterie aus dem Spielzeug, wenn es nicht benutzt wird.

Achtung: Änderungen oder Modifikationen an diesem Gerät, die nicht ausdrücklich von der für die Einhaltung der Vorschriften verantwortlichen Partei genehmigt wurden, können dazu führen, dass der Benutzer die Berechtigung zum Betrieb des Geräts verliert.



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne weist darauf hin, dass Batterien, wiederaufladbare Batterien, Knopfzellen, Batteriepacks usw. nicht in den Hausmüll geworfen werden dürfen. Batterien sind schädlich für die Gesundheit und die Umwelt. Bitte helfen Sie mit, die Umwelt vor Gesundheitsrisiken zu schützen. Erklären Sie Ihren Kindern, dass sie Batterien richtig entsorgen sollen, indem sie sie zu den örtlichen Sammelstellen bringen. Auf diese Weise werden die Batterien sicher recycelt.



Elektroschrott und elektronische Geräte (WEEE)

Wenn Sie dieses Gerät nicht mehr benutzen, nehmen Sie bitte alle Batterien heraus und entsorgen Sie diese separat. Bringen Sie Elektrogeräte zu den örtlichen Sammelstellen für Elektroschrott und elektronische Geräte. Andere Komponenten können über den Hausmüll entsorgt werden.

Vorsichtsmaßnahmen:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur von einem Erwachsenen aufgeladen werden.
- Batterien müssen richtig herum eingelegt werden.
- Leere Batterien sollten aus dem Spielzeug entfernt werden.
- Die Versorgungsklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Mischen Sie keine alten und neuen Batterien.
- Mischen Sie nicht verschiedene Arten von Batterien.
- Mischen Sie keine Alkali-, Standard- (Kohle-Zink-) oder wiederaufladbare (Nickel-Cadmium-) Batterien.

Pflege und Wartung:

- Nehmen Sie die Batterien immer aus dem Spielzeug heraus, wenn es für längere Zeit nicht benutzt wird.
- Wischen Sie das Spielzeug vorsichtig mit einem sauberen, feuchten Tuch ab.
- Dieses Spielzeug ist nur für den Gebrauch in Innenräumen bestimmt.
- Tauchen Sie das Spielzeug nicht in Wasser ein, da dies die elektronischen Bauteile beschädigen kann.

Körperanweisung

POWER-TASTE

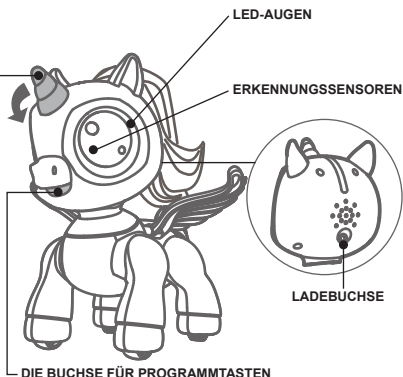
Drücken Sie die Taste 3 Sekunden lang, um das Einhorn ein- oder auszuschalten. Drücken Sie die Taste kurz, um den Spielmodus zu wählen, die Aktion zu stoppen oder das Einhorn aus dem Winterschlaf zu erwecken.

WÄHLEN SIE DEN SPIELMODUS

Schwingen Sie das Horn schnell nach unten und die Augenfarbe ändert sich der Reihe nach.

- Das Blau ist der Gestenmodus.
- Das Rot ist der Abenteuermodus.
- Das Lila ist der Programmiermodus.

Wählen Sie die gewünschte Farbe, warten Sie einen Moment, bis das Einhorn kläfft, und sehen Sie sich die verfügbaren Funktionen an. (Drücken Sie während dieses Vorgangs keine Fernbedienungstasten.)





TRANSMITTER



PROGRAMM-TASTEN

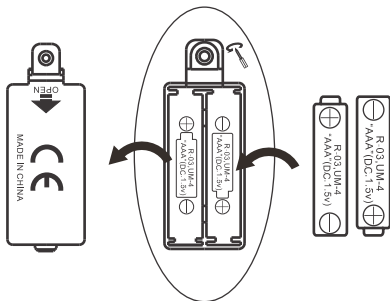
Einlegen und Aufladen der Batterien

Einlegen der Batterie für den Sender

1. Öffnen Sie das Batteriefach durch Lösen der Schraube.
2. Legen Sie 2 AAA-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) entsprechend der angegebenen Polarität in das Batteriefach ein.
3. Bringen Sie die Abdeckung des Batteriefachs wieder an.

TIPPS:

Die beste Leistung wird nur durch die Verwendung neuer Alkalibatterien erzielt.

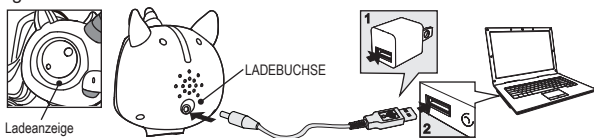


Aufladen der Batterie des Einhorn-Roboters

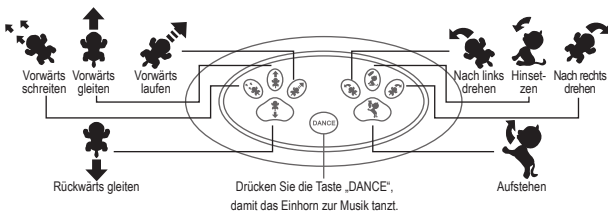
1. Schalten Sie das Einhorn aus.
2. Stecken Sie das Ladekabel in die Buchse am Hinterkopf.
3. Stecken Sie den USB-Stecker in die USB-Buchse. Die Ladeanzeige leuchtet auf und der Ladevorgang beginnt.
4. Ziehen Sie das Ladekabel ab, nachdem die Ladeanzeige erloschen ist. Der Ladevorgang ist abgeschlossen.

TIPPS:

1. Das Einhorn kann pro eine Stunde Ladezeit etwa eine halbe Stunde lang betrieben werden.
2. Bevor Sie den Akku aufladen, warten Sie 10-15 Minuten, bis er abgekühlt ist.



Fernbedienungsmodus



Schalten Sie das Einhorn ein. Wenn das Gerät angeschaltet ist, drücken Sie eine beliebige Taste auf dem Sender, um in den FERNSTEUERUNGSMODUS zu gelangen.

TIPPS:

Wenn das Einhorn nur auf zwei Füßen steht und Sie die Tasten „Links drehen“ oder „Rechts drehen“ drücken, dreht es sich nur mit zwei Füßen.

Gesten-Modus

Vorwärts gleiten



Rückwärts gleiten



Nach links drehen



Rechts drehen



1. Drücken Sie auf das Horn, wenn die Augenfarbe blau wird.
2. Warten Sie 2-3 Sekunden, bis das Einhorn bellt und in den GESTEN-MODUS übergeht. (Drücken Sie in diesem Modus keine der Sendertasten.)
3. Wenn Sie Ihre Hand vor die Erkennungssensoren halten, können Sie das Einhorn mit Gesten steuern, damit es sich vorwärts und rückwärts bewegt und sich nach links und rechts dreht.

Abenteuer-Modus



1. Drücken Sie auf das Horn, bis die Augenfarbe rot wird.
2. Warten Sie 2-3 Sekunden, bis das Einhorn bellt und in den ABENTEUER-MODUS übergeht. (Drücken Sie in diesem Modus keine Tasten auf der Fernsteuerung.)
3. Das Einhorn kann dem vor ihm liegenden Objekt ausweichen und sich einen Weg ohne Hindernisse suchen.

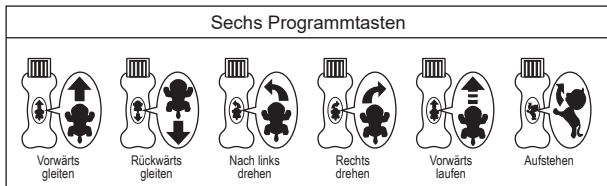
Programm-Modus



So können Sie die Aktionen programmieren

1. Stecken Sie den Programmierschlüssel in die Buchse im Maul des Einhorns, bis das Einhorn bellt und eine Befehlseingabe abschließt.
2. Ziehen Sie den Programmschlüssel ab und wiederholen Sie den 1. Schritt, bis Sie alle gewünschten Befehle eingegeben haben.
3. Schwingen Sie die Hupe nach unten und das Einhorn führt Ihre programmierten Aktionen aus.

1. Drücken Sie auf das Horn, bis die Augenfarbe lila wird.
2. Warten Sie 2-3 Sekunden, bis das Einhorn bellt und in den PROGRAMM-MODUS übergeht. (Drücken Sie in diesem Modus keine Tasten auf der Fernsteuerung.)
3. Es gibt sechs Programmtasten. Verwenden Sie die Tasten, um die maximal 30 Aktionen für das Einhorn zu programmieren.



Contenu du colis

- 1* Robot licorne
- 1* Émetteur
- 6* Clés de programmation
- 1* Câble de chargement USB
- 1* Manuel d'instruction



AVERTISSEMENT :
RISQUE D'ETOUFFEMENT -
Petites pièces. Ne convient pas
aux enfants de moins de 3 ans.

Précautions de sécurité

- Veillez à ce que votre enfant joue sous la surveillance d'un adulte.
- Veuillez lire le mode d'emploi avec vos enfants avant de jouer.
- N'attrapez PAS la licorne lorsqu'elle est en mouvement.
- Gardez les mains, les cheveux et les vêtements amples à l'écart des jambes lorsque l'interrupteur est sur ON.
- Retirez la pile du jouet lorsqu'il n'est pas utilisé.

Avertissement : Les changements ou modifications apportés à cet appareil qui ne sont pas expressément approuvés par la partie responsable de la conformité peuvent annuler le droit de l'utilisateur à faire fonctionner l'équipement.



Le symbole de la poubelle barrée indique que les piles, les piles rechargeables, les piles boutons, les packs de piles, etc. ne peuvent pas être jetés dans les ordures ménagères. Les piles sont nocives pour la santé et l'environnement. Aidez-nous à protéger l'environnement contre les risques sanitaires. Dites à vos enfants de se débarrasser correctement des piles en les apportant aux points de collecte locaux. Les piles seront ainsi recyclées en toute sécurité.



Déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE)
Lorsque cet appareil est hors d'usage, veuillez retirer toutes les piles et les mettre au rebut séparément. Apportez les appareils électriques aux points de collecte locaux pour les déchets d'équipements électriques et électroniques. Les autres composants peuvent être jetés avec les ordures ménagères.

Précautions :

- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Les piles rechargeables ne doivent être chargées que par un adulte.
- Les piles doivent être insérées en respectant la polarité.
- Les piles épuisées doivent être retirées du jouet.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être inversées (risque de court-circuit).
- Ne mélangez pas des piles anciennes et des piles neuves.
- Ne mélangez pas différents types de piles.
- Ne mélangez pas des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).

Entretien et maintenance :

- Retirez toujours les piles du jouet lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Essuyez doucement le jouet avec un chiffon propre et humide.
- Ce jouet est destiné à être utilisé à l'intérieur uniquement.
- N'immergez pas le jouet dans l'eau, car cela pourrait endommager les composants électroniques.assemblées.

Instructions corporelles

BOUTON D'ALIMENTATION

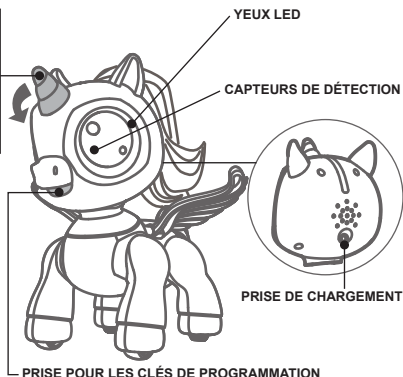
Appuyez pendant 3 secondes pour allumer ou éteindre la licorne. Appuyez brièvement pour choisir le mode de jeu ou pour arrêter l'action, ou encore pour sortir la licorne de son état d'hibernation.

CHOISISSEZ LE MODE DE JEU

Basculez rapidement la corne vers le bas et la couleur des yeux change à son tour.

- Le bleu est le mode gestuel.
- Le rouge est le mode aventure.
- Le violet est le mode programme.

Choisissez la couleur que vous voulez, attendez un instant jusqu'à ce que la licorne donne un jappement, les capacités disponibles. (N'appuyez sur aucun bouton de la télécommande pendant ce processus.)





TRANSMETTEUR



CLÉS DE PROGRAMMATION

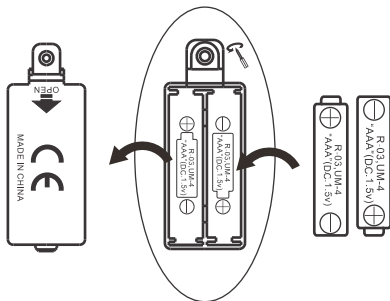
Installation et chargement de la batterie

Installation de la batterie pour l'émetteur

1. Ouvrez le compartiment à piles en desserrant la vis.
2. Placez 2 piles AAA (non fournies) dans le compartiment à piles en respectant la polarité indiquée à l'intérieur.
3. Remplacez le couvercle du compartiment à piles.

ASTUCE !

Les meilleures performances ne peuvent être obtenues qu'en utilisant des piles alcalines neuves.

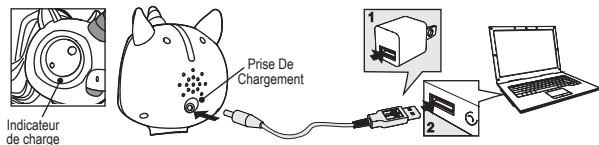


Chargement de la batterie du robot licorne

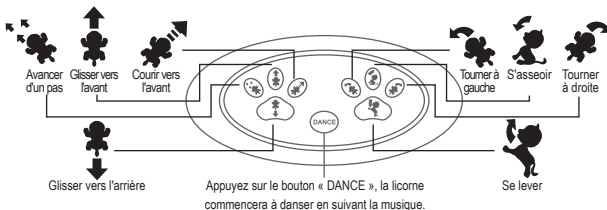
1. Éteignez la licorne.
2. Insérez le câble de charge dans la prise à l'arrière de la tête.
3. Insérez la fiche USB dans la prise USB, l'indicateur de charge s'allume et le processus de charge commence.
4. Débranchez le câble de chargement une fois que le témoin de chargement s'est éteint. Le chargement est terminé.

ASTUCE !

1. La licorne peut fonctionner pendant environ une demi-heure pour chaque heure de charge.
2. Avant de recharger la batterie, attendez 10 à 15 minutes qu'elle refroidisse.



Mode télécommande



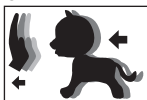
Allumez la licorne. Appuyez sur n'importe quelle touche de l'émetteur pour entrer dans le **MODE TÉLÉCOMMANDE**.

ASTUCE !

Lorsque la licorne ne repose que sur deux pieds, appuyez sur le bouton Tourner à gauche ou Tourner à droite, et elle tournera sur ses deux pieds uniquement.

Mode gestuel

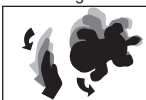
Glisser vers l'avant



Glisser vers l'arrière



Tourner à gauche



Tourner à droite



1. Appuyez sur la corne lorsque les yeux deviennent bleus.
2. Attendez 2 à 3 secondes jusqu'à ce que la licorne aboie et entre en mode GESTURE. (N'appuyez sur aucun bouton de l'émetteur dans ce mode).
3. Placez votre main devant les capteurs de détection, vous pouvez utiliser les gestes pour contrôler la licorne et lui permettre d'avancer, de reculer, de tourner à gauche et à droite.

Mode Aventure



1. Appuyez sur la corne jusqu'à ce que la couleur des yeux devienne rouge.
2. Attendez 2 à 3 secondes jusqu'à ce que la licorne aboie et entre dans le MODE AVENTURE. (N'appuyez sur aucun bouton de la télécommande dans ce mode.)
3. La licorne peut éviter l'objet qui se trouve devant elle et chercher un chemin sans obstacle.

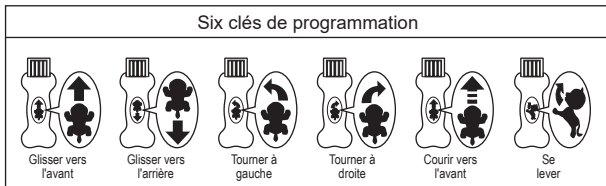
Mode programme



Étapes du programme

1. Insérez la clé de programme dans la prise de la bouche, jusqu'à ce que la licorne aboie et complète une commande.
2. Débranchez la clé de programmation et répétez la première étape jusqu'à ce que vous ayez terminé toutes les commandes souhaitées.
3. Faites pivoter la corne vers le bas et la licorne exécutera vos actions programmées.

1. Appuyez sur la corne jusqu'à ce que la couleur des yeux devienne violette.
2. Attendez 2 à 3 secondes jusqu'à ce que la licorne aboie et entre dans le MODE PROGRAMME. (N'appuyez sur aucun bouton de la télécommande dans ce mode).
3. Il y a six clés de programmation. Utilisez les clés pour programmer les actions de la licorne avec un maximum de 30 actions.



Contenuto della confezione:

- 1* unicorno robot
- 1* telecomando
- 6* tasti di programma
- 1* cavo di ricarica USB
- 1* manuale di istruzioni



ATTENZIONE:

PERICOLO DI SOFFOCAMENTO:
componenti di piccole dimensioni. Non
adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.

Precauzioni di sicurezza

- Assicurarsi che i bambini giochino sotto la supervisione di un adulto.
- Leggere le istruzioni d'uso insieme al bambino prima dell'utilizzo del giocattolo.
- NON prendere in mano l'unicorno quando è in movimento.
- Tenere mani, capelli e indumenti lontani dal giocattolo quando è in azione.
- Quando non si utilizza il giocattolo, rimuovere la batteria.

Attenzione: apportare cambiamenti o modifiche non espressamente approvate dal responsabile della conformità potrebbero invalidare l'autorizzazione dell'utente a utilizzare il dispositivo.



Il simbolo del bidone dell'spazzatura barrato da una croce indica che le batterie, incluse batterie ricaricabili, batterie a bottone, pacchi batteria, ecc. non possono essere gettate nei rifiuti domestici. Le batterie contengono sostanze chimiche dannose per la salute e per l'ambiente. Ti preghiamo di contribuire a proteggere l'ambiente e a evitare rischi per la salute. Smaltite le batterie in modo corretto portandole ai punti di raccolta locali affinché vengano riciclate in modo sicuro.



Rifiuti da apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE)
Al termine della vita utile del dispositivo, rimuovere tutte le batterie e smaltirle come indicato precedentemente. Portare i dispositivi elettrici ai punti di raccolta locali per i rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche. Gli altri componenti possono essere smaltiti nei rifiuti domestici.

Attenzione:

- Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo da un adulto.
- Le batterie devono essere inserite secondo la polarità corretta.
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo.
- I terminali di alimentazione non devono essere messi in cortocircuito.
- Non mischiare batterie vecchie e nuove.
- Non mischiare tipi diversi di batterie.
- Non mischiare batterie alcaline, standard (carbonio-zinco) o ricaricabili (nichel-cadmio).

Cura e manutenzione:

- Quando non si utilizza il giocattolo per un lungo periodo di tempo, rimuovere sempre le batterie.
- Pulire delicatamente il giocattolo con un panno umido.
- Questo giocattolo è destinato esclusivamente per l'uso interno.
- Immergere il giocattolo in acqua potrebbe danneggiarne i componenti elettronici.

Istruzione del corpo

PULSANTE DI ACCENSIONE

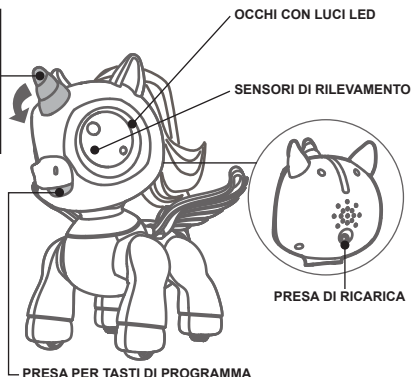
Tenere premuto per 3 secondi per accendere o spegnere l'unicorno. Premere brevemente per scegliere la modalità di gioco o per interrompere l'azione o far ripartire l'unicorno quando in stand-by.

SCEGLI LA MODALITÀ DI GIOCO

Fai oscillare rapidamente verso il basso il corno e gli occhi cambiano colore a turno.

- Il blu è la modalità gesto.
- Il rosso è la modalità avventura.
- Il viola è la modalità programma.

Scegli il colore che desideri, attendi un momento finché l'unicorno non emette un latrato, le capacità disponibili. (Non premere alcun pulsante del telecomando durante questo processo.)





TELECOMANDO



TASTI DI PROGRAMMA

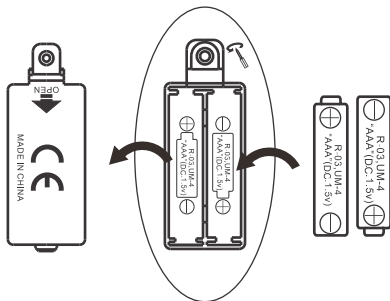
Installazione e ricarica della batteria

Installazione batteria telecomando

1. Aprire il vano batterie allentando la vite.
2. Inserire 2 batterie AAA (non incluse) nel vano batterie rispettando la polarità indicata.
3. Riposizionare il coperchio del vano batterie.

SUGGERIMENTI!

Utilizzare batterie alcaline nuove per ottenere migliori prestazioni.

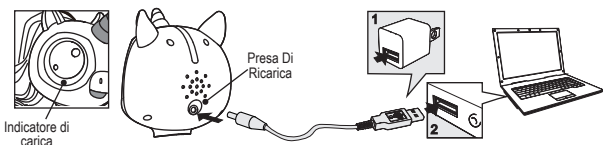


Ricaricare la batteria del robot unicorno

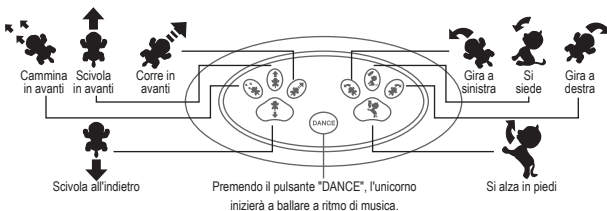
1. Spegner l'unicorno.
2. Inserire il cavo di ricarica nella presa nella parte posteriore della testa.
3. Inserire la spina nella presa USB, l'indicatore di carica si accende e inizia il processo di ricarica.
4. Scollegare il cavo di ricarica dopo che l'indicatore di ricarica si è spento. La ricarica è completata.

SUGGERIMENTI!

1. Quando carico l'unicorno funziona per circa mezz'ora.
2. Prima di ricaricare la batteria, attendere 10-15 minuti affinché si raffreddi.



Modalità telecomando



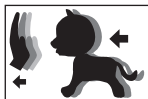
Accendere l'unicorno. Premere un tasto qualsiasi del telecomando per entrare in MODALITÀ TELECOMANDO.

SUGGERIMENTI!

Quando l'unicorno si trova su due piedi, premere il pulsante Gira a sinistra o Gira a destra per farlo ruotare su due piedi.

Modalità gesti

Scivola in avanti



Scivola all'indietro



Gira a sinistra



Gira a destra



1. Premere il corno finché il colore degli occhi non diventa blu.
2. Attendere 2-3 secondi finché l'unicorno non emette un verso ed entra in MODALITÀ GESTI. (Non premere alcun pulsante del trasmettitore in questa modalità).
3. Posizionando la mano davanti ai sensori di rilevamento, è possibile utilizzare i gesti per controllare l'unicorno e farlo avanzare, indietreggiare, girare a destra e a sinistra.

Modalità avventura



1. Premere il corno finché il colore degli occhi non diventa rosso.
2. Attendere 2-3 secondi finché l'unicorno non emette un suono ed entra in MODALITÀ AVVENTURA. (Non premere alcun pulsante del telecomando in questa modalità).
3. L'unicorno evita gli oggetti che si trova davanti e cerca un percorso alternativo privo di ostacoli.

Modalità programma



Assicurarsi che la lastra di rame sia rivolta verso l'alto.

Fasi del programma

1. Inserire la chiave di programma nella presa all'interno della bocca, finché l'unicorno non emette un verso e non completa l'inserimento di un comando.
2. Scollegare la chiave del programma e ripetere il punto uno fino a completare tutti i comandi desiderati.
3. Oscilla verso il basso il corno e l'unicorno eseguirà le tue azioni programmate.

1. Premere il corno finché il colore degli occhi non diventa viola.
2. Attendere 2-3 secondi finché l'unicorno non emette un verso e l'unicorno entra in MODALITÀ PROGRAMMA. (In questa modalità non premere alcun pulsante del telecomando).
3. Ci sono sei tasti di programma. Utilizzare i tasti per programmare le azioni dell'unicorno per un massimo di 30 azioni.



Contenido

- 1* Robot unicornio
- 1* Transmisor
- 6* Llaves de programación
- 1* Cable cargador USB
- 1* Manual de instrucciones



PRECAUCIÓN:

PELIGRO DE ASFIXIA - Piezas pequeñas. No apto para niños menores de 3 años.

Precauciones de seguridad

Precauciones de seguridad

- Asegúrese de que su hijo juega bajo supervisión.
- Revise con sus hijos las instrucciones de uso antes de jugar.
- NO agarre el unicornio cuando esté en movimiento.
- Mantenga las manos, el pelo y la ropa suelta alejados de las patas cuando el interruptor de encendido esté en la posición ON.
- Retire la pila del juguete cuando no lo utilice.

Advertencia: Cualquier cambio o modificación de este aparato que no haya sido expresamente autorizado por la parte responsable de su cumplimiento podría anular la potestad del usuario para utilizar el equipo.



El símbolo del contenedor de basura tachado indica que las pilas, baterías recargables, pilas de botón, paquetes de pilas, etc., no deben desecharse junto con los residuos domésticos. Las pilas son perjudiciales para la salud y la naturaleza. Por favor, ayude a proteger el medio ambiente evitando riesgos para la salud. Indique a sus hijos que se deshagan de las pilas correctamente llevándolas a los puntos de recogida locales. De esta forma las pilas se reciclan de forma segura.



Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos(RAEE)
Cuando ya no utilice este aparato, extraiga todas las pilas y deséchelas por separado. Deposite los aparatos eléctricos en los puntos locales de recogida de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos. El resto de componentes pueden desecharse con la basura doméstica.

Precauciones:

- No intente recargar las pilas no recargables.
- Las baterías recargables sólo las podrá cargar un adulto.
- Las pilas deben colocarse respetando la polaridad correcta.
- Las pilas agotadas deben retirarse del juguete.
- Los terminales de alimentación no deben cortocircuitarse.
- No mezcle pilas viejas y nuevas.
- No mezcle diferentes tipos de pilas.
- No mezcle pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc) o recargables (níquel-cadmium).

Cuidado y mantenimiento:

- Extraiga las pilas del juguete si no lo va a utilizar durante un periodo de tiempo prolongado.
- Limpie el juguete suavemente con un paño limpio y húmedo.
- Este juguete está diseñado únicamente para su uso en interiores.
- No sumerja el juguete en agua, ya que podría dañar los componentes electrónicos.

Instrucción del cuerpo

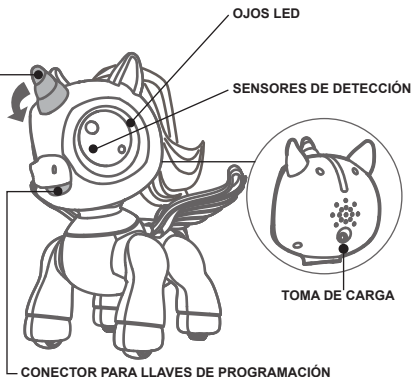
BOTÓN DE ENCENDIDO

Púlselo durante 3 segundos para encender o apagar el unicornio. Presione brevemente para elegir el modo de reproducción o para detener el movimiento, o para que el unicornio vuelva de la hibernación.

ELIJA EL MODO DE JUEGO

Mueva rápidamente hacia abajo el cuerno y el color de los ojos cambia a su vez.

Elige el color que quieras, espera un momento hasta que el unicornio dé un ladrillo, las capacidades disponibles. (No presione ningún botón del control remoto durante este proceso.)





TRANSMISOR



LLAVES DE PROGRAMACIÓN

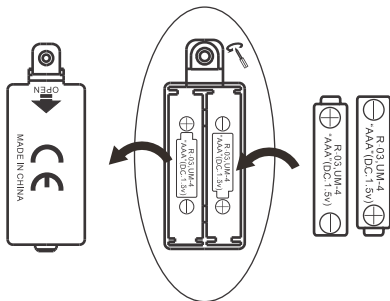
Colocación de las pilas y recarga

Instalación de la batería del transmisor

1. Desenrosque el tornillo para abrir el compartimento de las pilas.
2. Coloque 2 pilas AAA (no incluidas) en el compartimento respetando la polaridad indicada en el interior.
3. Vuelva a colocar la tapa del compartimento de las pilas.

¡SUGERENCIA!

Utilice pilas alcalinas nuevas para obtener el mejor rendimiento.

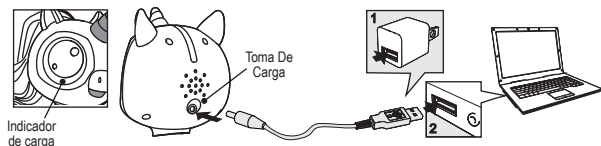


Cómo cargar la batería del robot unicornio

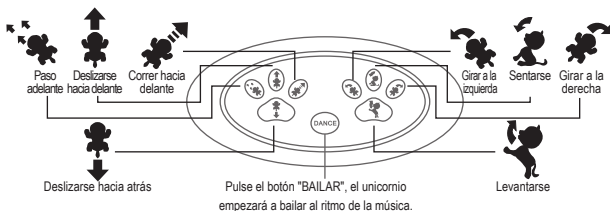
1. Apague el unicornio.
2. Inserte el cable de carga en el enchufe en la parte posterior de la cabeza.
3. Conecte la clavija USB en la toma USB, el indicador de carga se encenderá y comenzará el proceso de carga.
4. Desenchufe el cable de carga cuando se apague el indicador de carga. Se ha completado el proceso.

¡SUGERENCIA!

1. El unicornio puede funcionar durante aproximadamente media hora por cada hora de carga.
2. Antes de recargar la batería, espere de 10 a 15 minutos a que se enfríe.



Modo de control remoto



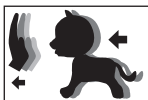
Encienda el unicornio. Pulse cualquier tecla del transmisor para entrar en MODO CONTROL REMOTO en el estado de arranque.

¡SUGERENCIA!

Cuando el unicornio se encuentre parado únicamente sobre sus dos patas, pulse el botón Girar a la izquierda o Girar a la derecha y rotará con ambas.

Modo gestual

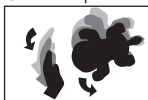
Deslizarse hacia delante



Deslizarse hacia atrás



Girar a la izquierda



Girar a la derecha



1. Presione el cuerno hasta que los ojos se iluminen en color azul.
2. Espere 2-3 segundos hasta que el unicornio emita un relincho, entrará en MODO GESTUAL (no pulse ningún botón del transmisor en este modo).
3. Coloque su mano delante de los sensores de detección, podrá utilizar gestos para controlar al unicornio para que avance, retroceda, gire a la izquierda o a la derecha.

Modo aventura



1. Presione el cuerno hasta que los ojos se iluminen en color rojo.
2. Espere 2-3 segundos hasta que el unicornio emita un relincho, entrará en MODO AVENTURA (no pulse ningún botón del mando a distancia en este modo).
3. El unicornio podrá esquivar el objeto que tenga delante y buscar un camino despejado.

Modo programación

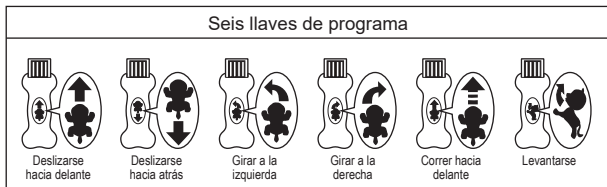


Pasos para programar el robot

1. Inserte la llave de programa en el conector de la boca, el unicornio emitirá un relincho y se completará la entrada de la orden.
2. Desconecte la llave de programa y repita el paso anterior hasta que complete todas las órdenes que desee.
3. Mueva el cuerno hacia abajo y el unicornio realizará las acciones programadas.

Asegúrese de que la lámina de cobre esté hacia arriba

1. Presione el cuerno hasta que los ojos se iluminen en color púrpura.
2. Espere 2-3 segundos hasta que el unicornio emita un relincho, entrará en MODO PROGRAMACIÓN (no pulse ningún botón del mando a distancia en este modo).
3. Dispone de seis llaves de programación. Utilícelas para programar las acciones del unicornio hasta un máximo de 30.



Leveringsinhoud

- 1x De eenhoornrobot
- 1x Zender
- 6x Programmasleutels
- 1x USB-oplaadkabel
- 1x Gebruiksaanwijzing



WAARSCHUWING:
VERSTIKKINGSGEVAAR - Kleine onderdelen. Niet voor kinderen onder de 3 jaar.

Veiligheidsmaatregelen

- Zorg ervoor dat je kind onder toezicht speelt.
- Neem de gebruiksaanwijzing met je kinderen door voordat je gaat spelen.
- Pak de bewegende eenhoorn NIET op.
- Houd handen, haar en losse kleding uit de buurt van de poten wanneer de stroomschakelaar is ingeschakeld.
- Verwijder de batterij uit het speelgoed wanneer het niet in gebruik is.

Waarschuwing: Wijzigingen of aanpassingen aan dit apparaat die niet uitdrukkelijk zijn goedgekeurd door de partij die verantwoordelijk is voor de naleving, kunnen de bevoegdheid van de gebruiker om het apparaat te bedienen nietig verklaren.



Het symbool van de doorgestreepte vuilnisbak geeft aan dat batterijen, oplaadbare batterijen, knoopcellen, batterijpakken, enz. niet bij het huishoudelijk afval mogen. Batterijen zijn schadelijk voor de gezondheid en het milieu. Help mee om het milieu te beschermen tegen gezondheidsrisico's. Vertel je kinderen dat ze batterijen op de juiste manier moeten weggooien door ze naar de plaatselijke verzamelpunten te brengen. Zo worden batterijen veilig gerecycled.



Afgedankte elektrische en elektronische apparatuur (AEEA) Verwijder alle batterijen wanneer dit apparaat niet meer in gebruik is en gooi ze apart weg. Breng elektrische apparaten naar de plaatselijke inzamelpunten voor oude elektrische en elektronische apparatuur. Andere onderdelen kunnen bij het huisvuil worden gegooid.

Let op:

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen door een volwassene worden opgeladen.
- De batterijen moeten met de juiste polariteit worden geplaatst.
- Lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd.
- De voedingsklemmen mogen niet worden kortgesloten.
- Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik geen alkaline, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen door elkaar.

Verzorging en onderhoud:

- Verwijder altijd de batterijen uit het speelgoed wanneer het voor langere tijd niet wordt gebruikt.
- Veeg het speelgoed voorzichtig af met een schone vochtige doek.
- Dit speelgoed is alleen bedoeld voor gebruik binnenshuis.
- Dompel het speelgoed niet onder in water, dat kan de elektronische assemblies beschadigen.

Lichaamsinstructie

AAN-/UIT-KNOP

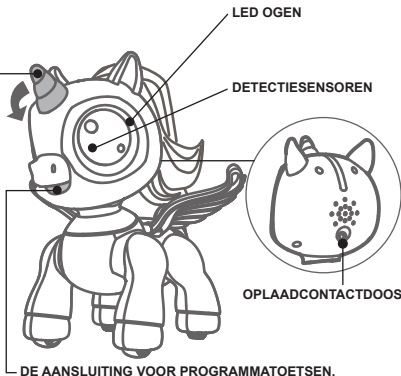
Druk gedurende 3 seconden om de eenhoorn aan of uit te zetten. Kort indrukken om de speelmodus te kiezen, de actie te stoppen of de Eenhoorn uit de slaapstand te halen.

KIES DE SPEELMODUS

Zwaai de hoorn snel naar beneden en de kleur van de ogen verandert beurtelings.

- Het blauw is de gebarenmodus.
- Het rood is de avontuurlijke modus.
- Paars is programmeermodus.

Kies de gewenste kleur, wacht even tot de eenhoorn een keffen geeft, de beschikbare mogelijkheden. (Druk tijdens dit proces niet op knoppen op de afstandsbediening.)





ZENDER



PROGRAMMATOETSEN

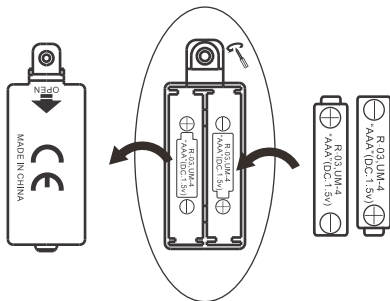
Installatie en opladen van de batterij

Installatie van de batterij voor de zender

1. Open het batterijvak door de schroef los te draaien.
2. Plaats 2 AAA batterijen (niet meegeleverd) in het batterijvak volgens de polariteit die binnenin is aangegeven.
3. Plaats het deksel van het batterijvak terug.

TIPS!

De beste prestaties kunnen alleen worden verkregen door nieuwe alkaline batterijen te gebruiken.

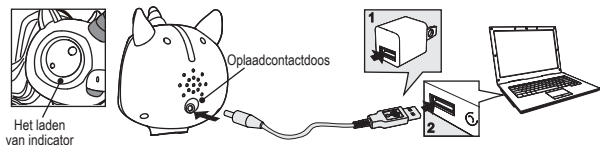


De batterij van de eenhoornrobot opladen

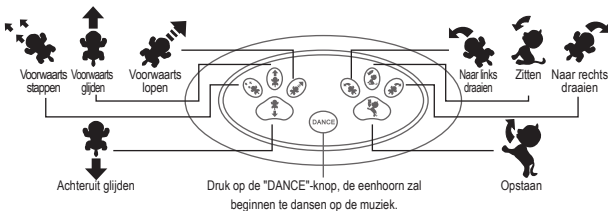
1. Zet de eenhoorn uit.
2. Steek de oplaadkabel in de aansluiting aan de achterkant van het hoofd.
3. Steek de USB-stekker in de USB-aansluiting, de laadindicator gaat aan en het laadproces begint.
4. Koppel de laadkabel los nadat de laadindicator is uitgegaan. Het opladen is voltooid.

TIPS!

1. De Eenhoorn kan ongeveer een half uur werken per uur opladen.
2. Voordat je de batterij oplaadt, moet je 10-15 minuten wachten tot deze is afgekoeld.



Afstandsbediening



Zet de Eenhoorn aan. Druk op een willekeurige toets van de zender om in de opstartmodus naar de modus AFSTANDSBEDIENING te gaan.

TIPS!

Als de eenhoorn maar op twee voeten staat, druk dan op de knop Naar links draaien of Naar rechts draaien, en hij zal slechts met twee voeten draaien.

Gebarenmodus

Vooruit schuiven



Achteruit schuiven



Naar links draaien



Naar rechts draaien



1. Druk op de hoorn wanneer de kleur van de ogen blauw wordt.
2. Wacht 2-3 seconden totdat de eenhoorn blaft, en de eenhoorn in GEBARENMODUS komt. (Druk niet op zenderknoppen in deze modus).
3. Plaats je hand voor de detectiesensoren, je kunt gebaren gebruiken om de eenhoorn vooruit, achteruit, naar links en naar rechts te sturen.

Avontuurmodus



1. Druk op de hoorn totdat de kleur van de ogen rood wordt.
2. Wacht 2-3 seconden totdat de eenhoorn blaft, en de eenhoorn in AVENTUURMODUS overgaat. (Druk in deze modus op geen enkele knop van de afstandsbediening).
3. De eenhoorn kan het voorwerp ontwijken en een pad zonder obstakels zoeken.

Programmamodus

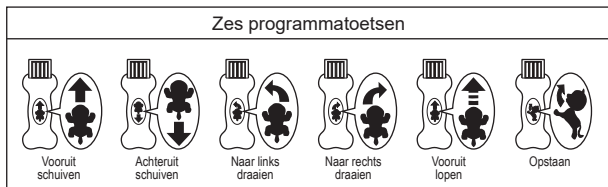


Zorg ervoor dat de koperen plaat naar boven wijst

Programmastappen

1. Steek de programmasleutel in de aansluiting in de mond, totdat de eenhoorn blaft en een commando-invoer voltooit.
2. Haal de programmasleutel eruit en herhaal stap één totdat je alle gewenste commando's hebt voltooid.
3. Zwaai de hoorn naar beneden en de eenhoorn voert je geprogrammeerde acties uit.

1. Druk op de hoorn totdat de kleur van de ogen paars wordt.
2. Wacht 2-3 seconden totdat de eenhoorn blaft, en de eenhoorn in de PROGRAMMAMODUS komt. (Druk in deze modus op geen enkele knop van de afstandsbediening).
3. Er zijn zes programmatoetsen. Gebruik de toetsen om de eenhoorn-acties te programmeren met een maximum van 30 acties.



Zawartość przesyłki

- 1* Robot jednorożec
- 1* Nadajnik
- 6* Klucze programowe
- 1* Przewód ładowarki USB
- 1* Instrukcja obsługi



OSTRZEŻENIE:

NIEBEZPIECZEŃSTWO UDUSZENIA
- Małe części. Nieodpowiednie dla dzieci
w wieku poniżej 3 lat.

Środki ostrożności

- Upewnij się, że dziecko bawi się pod nadzorem.
- Przed rozpoczęciem zabawy należy zapoznać się z instrukcją obsługi.
- NIE WOLNO podnosić poruszającego się jednorożca.
- Trzymaj ręce, włosy i luźne ubranie z dala od nóg, gdy przełącznik zasilania jest włączony.
- Gdy zabawka nie jest używana, należy wyjąć z niej baterię.

Ostrzeżenie: Zmiany lub modyfikacje tego urządzenia, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez stronę odpowiedzialną za zgodność, mogą unieważnić prawo użytkownika do obsługi urządzenia



Symbol przekreślonego kosza na śmieci oznacza, że baterie, akumulatory, ogniwa guzikowe, zestawy baterii itp. nie mogą być wyrzucane do odpadów domowych. Baterie są szkodliwe dla zdrowia i środowiska. Prosimy o pomoc w ochronie środowiska przed zagrożeniami dla zdrowia. Powiedz swoim dzieciom, aby prawidłowo pozbywały się baterii, oddając je do lokalnych punktów zbiórki. W ten sposób baterie są bezpiecznie poddawane recyklingowi.



Zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny (WEEE)
Gdy urządzenie jest nieużywane, należy wyjąć z niego wszystkie baterie i zutylizować je oddzielnie. Urządzenia elektryczne należy dostarczyć do lokalnych punktów zbiórki zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Pozostałe komponenty można wyrzucić do śmieci domowych.

Ostrzeżenia:

- Baterie jednorazowe nie mogą być ładowane.
- Akumulator może być ładowany wyłącznie przez osobę dorosłą.
- Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości.
- Wyczerpane baterie należy wyjąć z zabawki.
- Nie wolno zwierać zacisków zasilania.
- Nie należy mieszać starych i nowych baterii.
- Nie należy mieszać różnych typów baterii.
- Nie należy mieszać baterii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) ani akumulatorów (niklowo-kadmowych)

Pielęgnacja i konserwacja:

- Zawsze wyjmuj baterie z zabawki, gdy nie jest ona używana przez dłuższy czas.
- Zabawkę należy delikatnie przecierać czystą, wilgotną szmatką.
- Zabawka jest przeznaczona wyłącznie do użytku w pomieszczeniach.
- Nie zanurzaj zabawki w wodzie, może to uszkodzić podzespoły elektroniczne.

Instrukcja ciała

PRZYCISK ZASILANIA

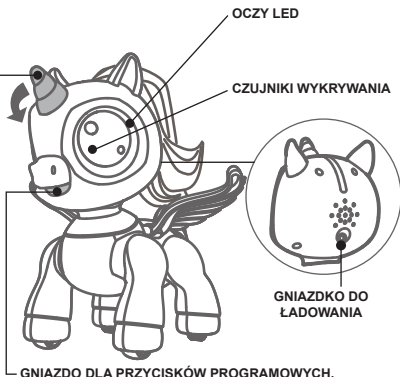
Naciśnij na 3 sekundy, aby włączyć lub wyłączyć jednorożca. Krótkie naciśnięcie pozwala wybrać tryb gry, zatrzymać akcję lub wznowić działanie jednorożca ze stanu hibernacji.

WYBIERZ TRYB GRY

Szybko przesunij róg w dół, a kolor oczu zmieni się po kolei.

- Niebieski to tryb gestów.
- Czerwony to tryb przygodowy.
- Fioletowy to tryb programowania.

Wybierz żądany kolor, poczekaj chwilę, aż jednorożec wyda okrzyk, dostępne możliwości. (Podczas tego procesu nie należy naciskać żadnych przycisków pilota.)





NADAJNIK



KLAWISZE PROGRAMU

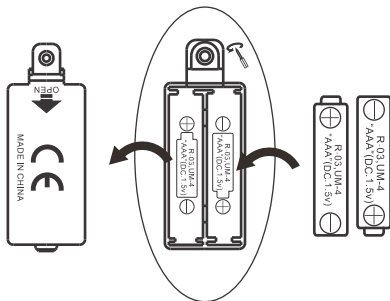
Instalacja i ładowanie baterii

Instalacja baterii nadajnika

1. Otwórz komorę baterii, odkręcając śrubę.
2. Umieść 2 baterie AAA (brak w zestawie) w komorze baterii zgodnie z biegunowością pokazaną wewnątrz.
3. Umieść z powrotem pokrywę komory baterii.

WSKAZÓWKI!

Najlepszą wydajność można uzyskać tylko przy użyciu nowych baterii alkalicznych.

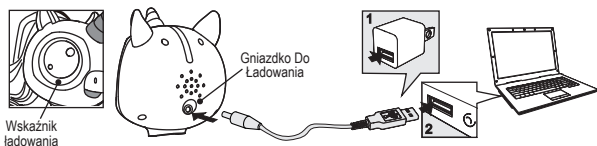


Ładowanie baterii robota jednorożca

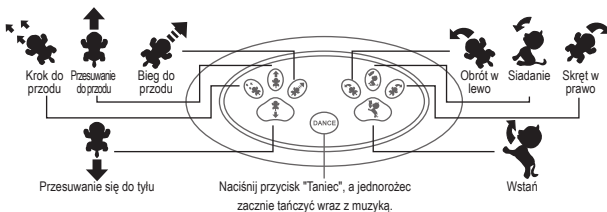
1. Wyłącz jednorożca.
 2. Włóż kabel ładujący do gniazda z tyłu głowy.
 3. Włóż wtyczkę USB do gniazda USB, wskaźnik ładowania włączy się i rozpocznie się proces ładowania.
 4. Po wyłączeniu się wskaźnika ładowania odłącz kabel ładowania.
- Ładowanie zostało zakończone.

WSKAZÓWKI!

1. Jednorożec może działać przez około pół godziny na każdą godzinę ładowania.
2. Przed naładowaniem baterii należy odczekać 10-15 minut, aż ostygnie.



Tryb zdalnego sterowania



Włącz jednorożca. Naciśnij dowolny przycisk na nadajniku, aby przejść do TRYBU ZDALNEGO STEROWANIA w stanie rozruchu.

WSKAZÓWKI!

Gdy jednorożec stoi tylko na dwóch nogach, naciśnij przycisk Obrót w lewo lub Obrót w prawo, a będzie obracał się tylko na dwóch nogach.

Tryb gestów

Przesuwanie do przodu



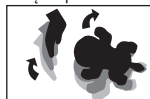
Przesuwanie do tyłu



Skręt w lewo



Skręt w prawo



1. Naciśnij klakson, gdy kolor oczu zmieni się na niebieski.
2. Poczekaj 2-3 sekundy, aż jednorożec zacznie szczekać, a jednorożec wejdzie w TRYB GESTÓW. (W tym trybie nie należy naciskać żadnych przycisków nadajnika).
3. Umieść dłonie przed czujnikami wykrywającymi, możesz użyć gestu, aby kontrolować jednorożca, aby poruszał się do przodu, do tyłu, skręcał w lewo i w prawo

Tryb przygodowy



1. Naciśnij klakson, aż kolor oczu zmieni się na czerwony.
2. Poczekaj 2-3 sekundy, aż jednorożec zacznie szczekać, a jednorożec wejdzie w TRYB PRZYGODY. (W tym trybie nie należy naciskać żadnych przycisków pilota).
3. Jednorożec może omijać obiekty znajdujące się przed nim i szukać drogi bez przeszkód.

Tryb programowania



Kroki programowania

1. Włóż przycisk programu do gniazda w pysku, aż jednorożec zaszczeka i wprowadzi polecenie.
2. Odłącz klucz programowy i powtarzaj krok, aż wykonasz wszystkie żądane polecenia.
3. Obróć klakson w dół, a jednorożec wykona zaprogramowane czynności.

1. Naciśnij przycisk klaksonu, aż kolor oczu zmieni się na fioletowy.
2. Poczekaj 2-3 sekundy, aż zacznie szelekać, a jednorożec wejdzie w TRYB PROGRAMOWANIA. (W tym trybie nie należy naciskać żadnych przycisków pilota).
3. Dostępnych jest sześć przycisków programowania. Użyj przycisków, aby zaprogramować działania jednorożca z maksymalnie 30 działaniami.

Sześć przycisków programowych



Przesuwanie
do przodu



Przesuwan-
ie do tyłu



Skret w
lewo



Skret w
prawo



Bieg do
przodu



Wstawanie

Förpackningen innehåller

- 1* Enhörningsrobot
- 1* Sändare
- 6* Programnycklar
- 1* USB-laddningskabel
- 1* Bruksanvisning



VARNING:

Små delar. Ej för barn under 3 år.

Säkerhetsföreskrifter

- Barnet ska hållas under uppsikt när det leker.
- Läs igenom bruksanvisningen tillsammans med dina barn innan de börjar leka.
- Plocka INTE upp enhörningen när den rör sig.
- Håll händer, hår och lösa kläder borta från benen när strömbrytaren är påslagen.
- Ta ut batteriet från leksaken när den inte används.

Varning: Alla ändringar och modifieringar av denna enhet som inte uttryckligen godkänts av den som ansvarar för efterlevnaden kan medföra att användarens behörighet att använda utrustningen upphör.



TSymbolen med den överstrukna soptunnan visar att batterier, uppladdningsbara batterier, knappceller, batteripacks osv. inte får slängas tillsammans med hushållsavfallet. Batterier är skadliga för hälsan och miljön. Hjälp till att skydda miljön från hälsorisker. Säg åt dina barn att göra sig av med batterierna på lämpligt sätt genom att lämna in dem på ett lokalt insamlingsställe. På så sätt återvinns batterierna på ett säkert sätt.



Avfall av elektrisk och elektronisk utrustning (WEEE)
När denna apparat är uttjänt ska alla batterier tas ur och kasseras separat. Lämna in elektrisk utrustning till ett lokalt insamlingsställe för avfall av elektrisk och elektronisk utrustning. Övriga komponenter kan slängas tillsammans med hushållsavfallet.

Försiktighetsåtgärder:

- Ej uppladdningsbara batterier får inte laddas.
- Uppladdningsbara batterier får endast laddas av en vuxen.
- Batterierna ska sättas i enlighet med polerna.
- Förbrukade batterier ska tas ut ur leksaken.
- Strömkontaktarna får inte kortslutas.
- Blanda inte gamla och nya batterier.
- Blanda inte olika typer av batterier.
- Blanda inte alkaliska batterier, standardbatterier (kol-zink) och uppladdningsbara batterier (nickel-kadmium).

Skötsel och underhåll:

- Ta alltid ut batterierna ur leksaken när den inte används under en längre tid.
- Torka försiktigt av leksaken med en ren fuktig trasa.
- Denna leksak är endast avsedd för inomhusbruk.
- Sänk inte ner leksaken i vatten då detta kan skada de elektroniska enheterna.

Kroppsinstruktion

STRÖMKNAP

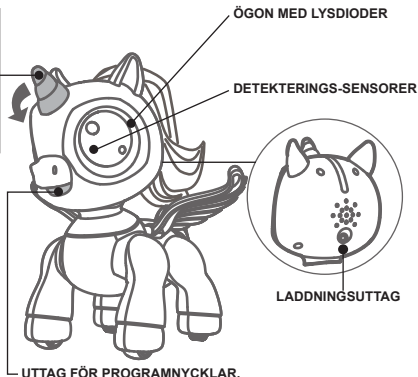
Tryck i 3 sekunder för att slå på eller stänga av enhörningen. Tryck kort för att välja spelläge eller för att stoppa aktiviteten, eller för att väcka enhörningen från viloläge.

VÄLJ SPELLÄGE

Sväng snabbt ner hornet och ögonfärgen ändras i sin tur.

- Det blå är gestläge.
- Det röda är äventyrsläge.
- Den lila är programläge.

Välj den färg du vill ha, vänta ett ögonblick tills enhörningen ger ett jap, de möjligheter som finns. (Tryck inte på några fjärrkontrollknappar under denna process.)





SÄNDARE



PROGRAMNYCKLAR

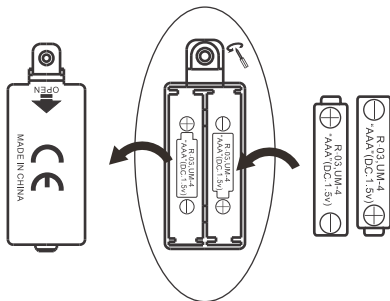
Insättning och laddning av batterier

Hur du sätter in batterierna i sändaren

1. Öppna batterifacket genom att lossa skruven.
2. Sätt in 2 AAA-batterier (medföljer ej) i batterifacket i enlighet med med polerna som visas på insidan.
3. Sätt tillbaka locket på batterifacket.

TIPS!

Bästa prestanda kan endast uppnås genom att använda nya alkaliska batterier.

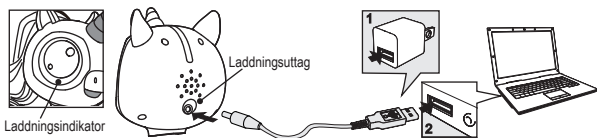


Laddning av en robotens batteri

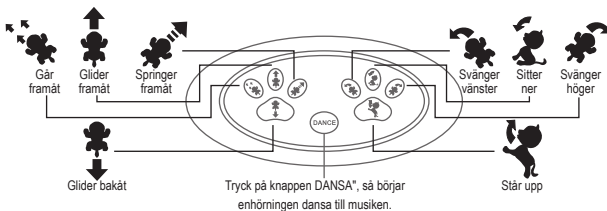
1. Stäng av enhörningen.
 2. Sätt i laddningskabeln i uttaget på baksidan av huvudet.
 3. Sätt in USB-kontakten i USB-uttaget, laddningsindikatorn tänds och laddningen påbörjas.
 4. Koppla ur laddningskabeln när laddningsindikatorn slocknar.
- Laddningen är klar.

TIPS!

1. Enhörningen kan användas i cirka en halvtimme för varje timme som den laddas.
2. Innan du laddar batteriet, vänta 10-15 minuter för att det ska svalna.



Fjärrstyrning



Slå på enhörningen. Tryck på en valfri knapp på sändaren för att gå in i LÄGET FJÄRRSTYRNING i startläge.

TIPS!

När enhörningen står på endast två fötter, tryck på knappen Sväng vänster eller Sväng höger, så roterar den med endast två fötter.

Gest-läge

Glider framåt



Glider bakåt



Svänger vänster



Svänger höger



1. Tryck på hornet när ögonfärgen blir blå.
2. Vänta 2-3 sekunder tills enhörningen skäller och den går in i GEST-LÄGE. (Tryck inte på några knappar på fjärrkontrollen i det här läget).
3. Placera din hand framför detektionssensorerna, nu kan du använda gester för att styra enhörningen så att den rör sig framåt, bakåt, svänger till vänster och höger.

Äventyrläge



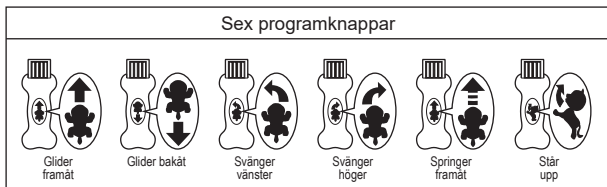
1. Tryck på hornet tills ögonen blir röda.
2. Vänta 2-3 sekunder tills enhörningen skäller och går in i ÄVENTYRLÄGE. (Tryck inte på några knappar på fjärrkontrollen i det här läget).
3. Enhörningen kan undvika föremål framför sig och leta efter en vägar utan hinder.

Programläge

Steg för programmet

1. Sätt in programnyckeln i uttaget i robotens mun tills enhörningen skäller och slutför en kommandoinmatning.
2. Dra ut programnyckeln och upprepa steget tills du har slutfört alla kommandon du vill ha.
3. Sväng ner hornet och enhörningen kommer att utföra dina programmerade åtgärder.

1. Tryck på hornet tills ögonfärgen blir lila.
2. Vänta 2-3 sekunder tills enhörningen skäller och går in i PROGRAM-LÄGE. (Tryck inte på någraknappar på fjärrkontrollen i det här läget).
3. Det finns sex programknappar. Använd knapparna för att programmera enhörningens handlingar. Det finns maximalt 30 handlingar.



TURKISH

Paket İeriđi

- 1 adet Tek boynuzlu at robot
- 1 adet Verici
- 6 adet Program anahtarı
- 1 adet USB řarj kablosu
- 1 adet Kullanım kılavuzu



UYARI:

BOĐULMA TEHLİKESİ-Küük paralar. 3 yařından küük ocuklar iin uygun deđildir.

Güvenlik Önlemleri

- Lütfen ocuđunuzun gözetim altında oynadıđından emin olun.
- Lütfen oynamadan önce kullanım talimatlarını ocuklarınızla birlikte gözden geçirin.
- Tek boynuzlu at hareket ederken atı KALDIRMAYIN.
- Gü anahtarı AIK olduđuunda ellerinizi, saçınızı ve bol giysilerinizi atın bacaklarından uzak tutun.
- Oyuncak kullanılmadıđuında pili oyuncaktan ıkarın.

Uyarı: Bu ünitede yapılan ve uygunluktan sorumlu tarafa aık bir biimde onaylanmayan deđiřiklikler veya modifikasyonlar, kullanıcının cihazı alıřtırma yetkisini geçersiz kılabilir.



Üstü çizili öp kutusu sembolü pillerin, řarj edilebilir pillerin, düđme pillerin, pil paketlerinin vb. evsel atıklara atılmaması gerektiđini gösterir. Piller sađlıđa ve evreye zararlıdır. Lütfen evreyi sađlık risklerinden korumaya yardımcı olun. ocuklarınıza, pilleri yerel toplama noktalarına götürerek uygun bir řekilde atmalarını söyleyin. Böylece piller güvenli bir řekilde geri dönüřtürölür.



Atık Elektrikli ve Elektronik Ekipman (WEEE)
Cihaz kullanım dıř olduđuunda lütfen tüm pilleri ıkarın ve ayrı olarak bertaraf edin. Atık elektrikli ve elektronik ekipmanlar iin elektrikli aletleri yerel toplama noktalarına getirin. Diđer bileřenler evsel atıklara atılabilir.

Dikkat:

- Şarj edilmeyen piller şarj edilmemelidir.
- Şarj edilebilir piller sadece bir yetişkin tarafından şarj edilmelidir.
- Piller, kutupları doğru olacak şekilde takılmalıdır.
- Bitmiş piller üründen çıkarılmalıdır.
- Güç kaynağı kutuplarına kısa devre yaptırılmamalıdır.
- Eski ve yeni pilleri bir arada kullanmayın.
- Farklı türdeki pilleri bir arada kullanmayın.
- Alkalın, standart (Karbon-Çinko) veya şarj edilebilir pilleri (Nikel Kadmiyum) bir arada kullanmayın.

Bakım ve Onarım:

- Uzun süre kullanılmıyacaksa pilleri her zaman oyuncaktan çıkarın.
- Oyuncakı temiz nemli bir bezle nazıkçe silin.
- Bu oyuncak yalnızca iç mekan kullanımı içindir.
- Elektronik donanımlara zarar verebileceğinden oyuncakı suya batırmayın.

Beden Eğitimi

GÜÇ TUŞU

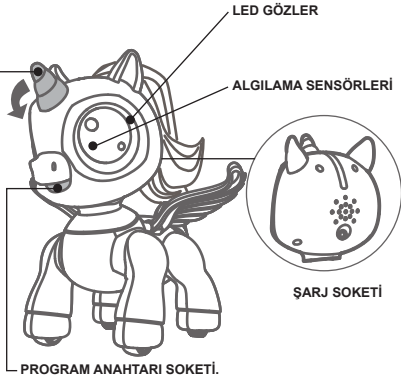
Tek boynuzlu atı açmak veya kapatmak için 3 saniye boyunca basın. Oyun modunu seçmek veya eylemi durdurmak veya tek boynuzlu atı uykudan uyandırmak için kısa basın.

OYNATMA MODUNU SEÇİN

Kornayı hızlıca aşağı doğru sallayın ve sırayla gözlerin rengi değişir.

- Mavi, hareket modudur.
- Kırmızı, macera modudur.
- Mor, program modudur.

İstediğiniz rengi seçin, unicorn havlayana kadar biraz bekleyin, yetenekler mevcut. (Bu işlem sırasında herhangi bir uzaktan kumanda düğmesine basmayın.)





VERİCİ



PROGRAM ANAHTARLARI

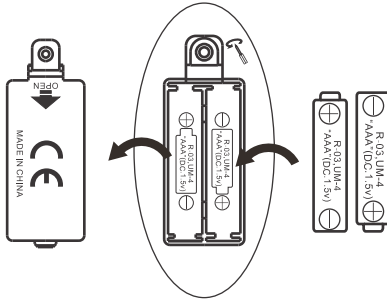
Pillerin Takılması ve Şarj

Vericiye pil takılması

1. Vidayı gevşeterek pil bölmesini açın.
2. Pil bölümünün içindeki kutup işaretlerine göre iki adet AAA pil (dahil değil) takın.
3. Pil bölmesi kapağını geri takın.

TAVSİYELER

Yeni alkalin piller kullanarak en iyi performansı elde edebilirsiniz.

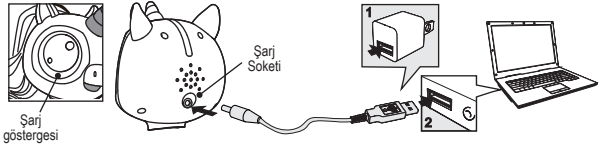


Tek boynuzlu at robotun pillerini şarj etmek

1. Tek boynuzlu atı kapatın.
2. Şarj kablosunu başın arkasındaki yuvaya takın.
3. USB kabloyu USB soketine takın, şarj göstergesi açılır ve şarj işlemi başlar.
4. Şarj göstergesi kapandıktan sonra şarj kablosunu çıkarın. Şarj işlemi tamamlandı.

TAVSİYELER

1. Tek boynuzlu şarj, her bir saatlik şarjda otuz dakika boyunca çalışabilir.
2. Pili yeniden şarj etmeden önce 10-15 dakika soğumasını bekleyin.



Uzaktan kumanda modu



Tek boynuzlu atı çalıştırın. Açık durumdayken UZAKTAN KUMANDA MODUNA girmek için vericiden herhangi bir tuşa basın.

TAVSİYELER

Tek boynuzlu at sadece iki ayak üzerinde durduğunda sola dön veya sağa dön tuşuna basın, iki ayağı üzerinde dönecektir.

Mode gestuel

İleri kay



Geri kay



Sola dön



Sağa dön



1. Göz rengi maviye döndüğünde kornaya basın.
2. Tek boynuzlu at ses çıkarana ve HAREKET MODUNA geçene kadar 2-3 saniye bekleyin. (Bu moddayken vericiden hiçbir tuşa basmayın.)
3. Elinizi algılama sensörlerinin önüne yerleştirin, hareket modunu tek boynuzlu atın ileri gitmesi, geri gitmesi, sağa ve sola dönmesi için kullanabilirsiniz.

Macera modu



1. Göz rengi kırmızıya dönene kadar kornaya basın.
2. Tek boynuzlu at ses çıkarana ve MACERA MODUNA geçene kadar 2-3 saniye bekleyin. (Bu moddayken uzaktan kumandadan hiçbir tuşa basmayın.)
3. Tek boynuzlu at önündeki nesneden kaçınabilir ve engel olmayan bir yol arayabilir.

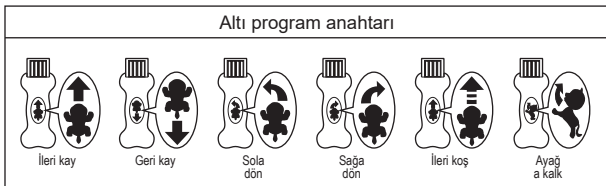
Program modu



Program adımları

1. Program anahtarını tek boynuzlu atın ağızındaki sokete takın, atın ses çıkarmasını bekleyin ve komut girişini tamamlayın.
2. Program anahtarını çıkarın ve istediğiniz komutu tamamlayana kadar bir adımı tekrarlayın.
3. Kornayı aşağı doğru sallayın ve tek boynuzlu at programlanmış eylemlerinizi gerçekleştirecektir.

1. Göz rengi mora dönene kadar kornaya basın.
2. Tek boynuzlu at ses çıkarana ve PROGRAM MODUNA geçene kadar 2-3 saniye bekleyin. (Bu moddayken uzaktan kumandadan hiçbir tuşa basmayın.)
3. Altı program anahtarı vardır. Tek boynuzlu atı en fazla 30 harekete kadar programlamak için anahtarları kullanın.



EASTWEST ELECTRONIC COMMERCE CO.,
LIMITED | LEVEL 54 HOPEWELL CENTRE
183 QUEEN'S ROAD EAST HONG KONG

EASTWEST ELECTRONIC COMMERCE CO
US LIMITED | 3500 SOUTH DUPONT
HIGHWAY, SUITE G106 DOVER, DE 19901
UNITED STATES

LIFEWIT LIMITED | FLAT 237, 233 HIGH
STREET CROYDON SURREY ENGLAND CR0
1FY UNITED KINGDOM

Lifewit GmbH | Friedenstraße 5 97072
Wuerzburg Germany

MADE IN CHINA

www.sgile.com



Vous êtes responsable de
remettre tous les appareils
électriques et électroniques
usagés à des points de collecte
correspondants.

Pour en savoir plus:
www.quefairedemesdechets.fr



FR

Les piles
et batteries
se recyclent

À DÉPOSER
EN MAGASIN



À DÉPOSER
EN DÉCHÈTTERIE

OU



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr