

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

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

SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO, ON M5V 3M2 CANADA

Customer Care / Service clientèle : 1-800-622-8339

customercare@spinmaster.com

www.spinmaster.com

TM & © Spin Master Ltd. Patent pending. All rights reserved. Remove all packaging before use. Retain this information, addresses and phone numbers for future reference. Content may vary from pictures. An adult should periodically check this toy to ensure no damage or hazards exist, if so, remove from use. Children should be supervised during play. Spin Master reserves the right to discontinue use of the www.hatchimals.com website at any time. Meets CPSC Safety Requirements. MADE IN CHINA.

T.19133-0001_GBL_IS

T.19133-0003_GBL_IS

T.19133-0001_20100206_GBL_IS_R5

T.19133-0003_20100210_GBL_IS_R5

T.19133-0001_20100207_GBL_IS_R5

T.19133-0003_20100211_GBL_IS_R5

T.19133-0010_GBL_IS

T.19133-0011_GBL_IS

T.19133-0010_20100206_GBL_IS_R5

T.19133-0011_20100210_GBL_IS_R5

T.19133-0010_20100207_GBL_IS_R5

T.19133-0011_20100211_GBL_IS_R5

Imported into EU by/Importé dans l'UE par SPIN MASTER INTERNATIONAL

B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, THE NETHERLANDS

Imported by / Importé par SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065; ☎1800 316 982

TM et © Spin Master Ltd. Brevet en instance. Tous droits réservés. Retirer tout l'emballage avant utilisation. Conserver les informations, adresses et numéros de téléphone pour consultation ultérieure. Le contenu peut différer des images. Un adulte doit régulièrement examiner ce jouet afin de s'assurer qu'il ne présente pas de dommage ni de risque. En cas de problème, ne plus l'utiliser. Les enfants doivent être surveillés lorsqu'ils jouent. Spin Master se réserve le droit de supprimer le site Internet www.hatchimals.com à tout moment. Conforme aux exigences de sécurité de la CPSC. FABRIQUÉ EN CHINE.

YouTube and the YouTube Icon are trademarks of Google Inc.

YouTube et l'icône YouTube sont des marques de commerce de Google Inc.

After removal, dispose of keylocks immediately.

Une fois retirés, jeter les verrous tournants immédiatement.

www.hatchimals.com

⚠ Warning: CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.

⚠ Attention ! DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Contient de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



WWW.SPINMASTER.COM

14

WWW.HATCHIMALS.COM



5+
years
ans

Easy to follow instruction videos:

Instructions vidéo faciles à suivre :

Youtube.com/hatchimals



NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD

1-800-622-8339, customercare@spinmaster.com

UK - 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com

IRELAND - 1800 992 249

FRANCE - 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com

AUSTRALIA - 1800 316 982, customercare@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM

CONTENTS / CONTENU

1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
Hatchibaby™ (in egg)	Hatchibaby™ Egg	AA (LR6) Batteries	Bottle	Rattle	Cuddle Buddy	Brush	High Chair	Cheat Sheet	Instruction Guide	Official
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	HatchiBirth
Hatchibaby™ (dans l'œuf)	œuf Hatchibaby™	piles AA (LR6)	biberon	hochet	peluche	brosse	chaise haute	tableau récapitulatif	mode d'emploi	Certificate™

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - Small Parts.
Not for children under 3 years.

⚠ ATTENTION !
DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Contient de petits éléments.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



2 x AA (LR6)
1.5V
INCLUDED
FOURNIES



WWW.SPINMASTER.COM

1

WWW.HATCHIMALS.COM

CARE AND MAINTENANCE: This product is intended for indoor use only. - Do not use outdoors - dirt, grass, cement will scratch the finish and/or block the sensors. - Do not submerge the toy in water. - Do not play around water as this is a hazard and can cause a malfunction or damage the electronic assemblies. - Do not put any foreign objects in the sensors. - Keep the toy away from direct sunlight and/or direct heat.

ENTRETIEN ET MAINTENANCE : Ce produit est conçu pour être utilisé en intérieur seulement. - Ne pas utiliser en extérieur : tout contact avec de la terre, de l'herbe ou du béton peut érafler la peinture et/ou empêcher les capteurs de fonctionner. - Ne pas plonger le jouet dans l'eau. - Ne pas utiliser le jouet à proximité d'eau ; cela présente un danger et risquerait de provoquer un mauvais fonctionnement des assemblages électroniques ou de les endommager. - Ne placer aucun objet étranger dans les capteurs. - Maintenir le produit à distance des sources de chaleur et du rayonnement direct du soleil.

CONSUMER INFORMATION: Safety Precautions: - Parental guidance is recommended. - Regularly examine for damage to the toy. In the event of any damage, remove from use. - This toy is not intended for children under 3 years old. - Keep hands, hair and loose clothing away from moving parts when power switch is turned ON. - Turn off the HATCHIMAL™ when not in use. - During play, keep the HATCHIMAL™ in your sight so that you can supervise it at all time. - Users should keep strict accordance with the instruction manual while operating the product.

INFORMATIONS DESTINÉES AUX CONSOMMATEURS : Mesures de sécurité : - L'aide d'un adulte est recommandée. - Vérifier régulièrement que le jouet n'est pas endommagé. S'il l'est, ne plus l'utiliser. - Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. - S'assurer que les mains, cheveux et vêtements amples ne se trouvent pas à proximité des parties mobiles lorsque l'interrupteur est placé sur ON. - Éteindre le HATCHIMAL™ lorsqu'il n'est pas utilisé. - Lors de l'utilisation du jouet, toujours le garder dans le champ de vision afin de pouvoir le surveiller à tout moment. - Les utilisateurs doivent suivre rigoureusement les consignes de ce mode d'emploi lors de l'utilisation du jouet.

NOTE: In an environment with electrostatic discharge, the toy may malfunction and require user to reset the toy. To reset product, turn it completely off, then turn it back on. If normal operation does not resume, move the product to another location and try again. To ensure normal performance, replace the batteries, as low batteries may not allow full function.

REMARQUE : Les décharges électrostatiques peuvent perturber le fonctionnement du jouet et conduire l'utilisateur à le réinitialiser. Pour le réinitialiser, l'éteindre complètement et le rallumer. Si le produit ne fonctionne toujours pas normalement, changer de lieu d'utilisation et réessayer. Des piles faibles peuvent empêcher le produit de fonctionner correctement. Pour des performances optimales, remplacer les piles.



(EN) Requires 2 x 1.5 V AA (LR6) batteries (included). Batteries or battery packs must be recycled or disposed of properly. When this product has reached the end of its useful life, it should not be disposed of with other household waste. The Waste Electrical and Electronic Equipment Regulations require it to be separately collected so that it can be treated using the best available recovery and recycling techniques. This will minimize the impact on the environment and human health from soil and water contamination by any hazardous substances, decrease the resources required to make new products and avoid using up landfill space. Please do your part by keeping this product out of the municipal waste stream! The "wheeler bin" symbol means that it should be collected as "waste electrical and electronic equipment". You can return an old product to your retailer when you buy a similar new one. For other options, please contact your local council.

(FR) Fonctionne avec 2 piles AA (LR6) 1,5 V (fournies). Les piles ou les batteries doivent être correctement recyclées ou éliminées. Lorsque ce produit arrive en fin de vie, il ne doit pas être jeté avec le reste des déchets ménagers. Conformément à la directive sur les Déchets des équipements électriques et électroniques (DEEE), il doit être collecté séparément afin d'être éliminé selon les meilleures techniques de récupération et de recyclage disponibles. Cette démarche réduit les risques de pollution du sol et des eaux, et permet ainsi de minimiser l'impact de toute substance nocive sur la santé et sur l'environnement. Cela diminue également la quantité de ressources nécessaires à la fabrication de nouveaux produits, et évite la saturation des sites d'enfouissement. Veuillez apporter votre contribution en ne jetant pas ce produit avec les déchets de votre commune. Le symbole de la « poubelle sur roues » signifie que ce produit doit faire l'objet d'une collecte respectant la directive sur les Déchets des équipements électriques et électroniques (DEEE). Vous pouvez également retourner les produits en fin de vie à votre détaillant lors de l'achat d'un produit similaire neuf. Pour plus d'informations, contactez votre commune.



FCC STATEMENT: This device complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. This equipment has been tested and found to comply with the limits for Class B digital devices pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference to radio communications. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction, may cause harmful interference to radio communication. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this toy does cause interference to radio or television reception (you can check this by turning the toy off and on while listening for the interference), one or more of the following measures may be useful: • Reorient or relocate the receiving antenna • Increase the separation between the toy and the radio or the TV • Consult the dealer or an experienced TV-radio technician for help. **CANADIAN STATEMENT:** ICES-003 statement: CAN ICES-3(B)/NMB-3(B).

NOTE: Changes, adjustments or modifications to this unit, including but not limited to, replacement of any transmitter component (crystal, semiconductor, etc.) could result in a violation of FCC rules under part 15 and/or 95 and must be expressly approved by Spin Master Ltd. or they could void the user's authority to operate the equipment. Shielded cables must be used with this unit to ensure compliance with the Class B FCC limits.

DÉCLARATION FCC : Le présent appareil est conforme à l'article 15 de la réglementation de la FCC. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes : (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement. Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites de la classe B pour les équipements numériques en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour assurer une protection raisonnable contre toute interférence nuisible avec les communications radio. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence radio. S'il n'est pas installé et utilisé selon le mode d'emploi, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, selon l'installation, des interférences peuvent être constatées. Si ce jouet cause des interférences à la réception radio ou télévisée (ce qui est vérifiable en l'éteignant, puis en le rallumant tout en écoutant s'il y a des interférences), suivre une ou plusieurs des recommandations suivantes : • Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice • Augmenter la distance entre le jouet et la radio ou la télévision • Consulter le revendeur ou demander l'aide d'un technicien radio/T.V. expérimenté. **DÉCLARATION CANADIENNE -** Déclaration relative à la norme NMB-003 : ICES-3(B)/NMB-3(B).

REMARQUE : Tout changement, réglage ou modification de cet appareil, incluant mais ne se limitant pas au remplacement de tout composant du transmetteur (cristal, semi-conducteur, etc.), pourrait constituer une violation de l'article 15 et/ou 95 de la réglementation de la FCC, et doit être expressément approuvé par Spin Master Ltd., sous peine d'entraîner l'annulation du droit de l'utilisateur d'exploiter l'équipement. Pour respecter les exigences des normes FCC de classe B, cet appareil doit être utilisé avec des câbles blindés.

WWW.SPINMASTER.COM

13

WWW.HATCHIMALS.COM

GETTING STARTED / COMMENT JOUER

When you first get your Hatchimal egg out of the box, to turn it on, remove the twist locks located at the bottom of the egg. Discard the twist locks.

THINGS YOU NEED TO KNOW

1. I only hatch once.
2. I cannot hatch without you holding me.
3. Before I hatch, you must play with me in my egg.
4. If you put my egg down on a flat surface you can see my egg rock
5. You can turn off the egg by tilting the egg upside down until the lullaby stops and the lights go out (approximately 25 seconds).
6. If my egg is off, hold the bottom of the egg to wake me up.
7. Each accessory is used for a different activity.
8. To use the rattle or the cuddle buddy, face the 'H' toward you and touch the accessory to my chest.

CARE AND SAFETY / ENTRETIEN ET SÉCURITÉ

- The egg is VERY FRAGILE. Always use two hands.
- Accidentally breaking the egg results in missing the hatching experience.
- To clean, wipe me gently with a clean damp cloth.
- Keep the top of the egg away from your eyes and face during the hatch.
- DO NOT submerge me in water. This will damage the electronics.

ACCIDENTALLY BROKE THE EGG?

Be very careful with the egg. If it accidentally breaks before I'm ready to hatch, you cannot put me back in the egg. If you break the egg before I'm ready to hatch, follow steps 5-6 on page 4, "HATCHING TIME!"

WWW.SPINMASTER.COM

2

WWW.HATCHIMALS.COM

Après avoir retiré l'œuf Hatchimal de son emballage, ôtez les verrous tournants en bas de l'œuf pour l'allumer et jetez-les.

INFORMATIONS IMPORTANTES

1. Je ne peux éclore qu'une fois.
2. Je ne peux pas éclore sans que tu me tiennes.
3. Avant que je puisse éclore, il faut que tu joues avec moi.
4. Pour voir bouger mon œuf, pose-le sur une surface plane.
5. Pour éteindre l'œuf, tiens-le la tête en bas jusqu'à ce que la berceuse s'arrête et que les lumières s'éteignent (environ 25 secondes).
6. Lorsque mon œuf est éteint, tiens le bas de l'œuf pour me réveiller.
7. Chaque accessoire est utilisé pour une activité différente.
8. Pour utiliser le hochet ou la peluche, tiens l'accessoire de manière à avoir le « H » face à toi, puis rapproche-le de ma poitrine.

- L'œuf est TRÈS FRAGILE. Tiens-le toujours à deux mains.
- Si l'œuf se casse accidentellement, il n'y aura pas de stade d'éclosion.
- Nettoie-moi délicatement avec un chiffon humide et propre.
- Tiens le haut de l'œuf à distance de tes yeux et de ton visage pendant l'éclosion.
- NE me plonge PAS dans l'eau, car cela endommagerait mes composants électroniques.

MON ŒUF S'EST CASSÉ ACCIDENTELLEMENT ?

Manipule toujours l'œuf avec précaution. S'il se casse accidentellement avant l'éclosion, il est impossible de me remettre dans l'œuf. S'il se casse avant l'éclosion, suis les étapes 5-6 de la section « ÉCLOSION » à la page 4.

HOW TO INSTALL BATTERIES INSTALLATION DES PILES

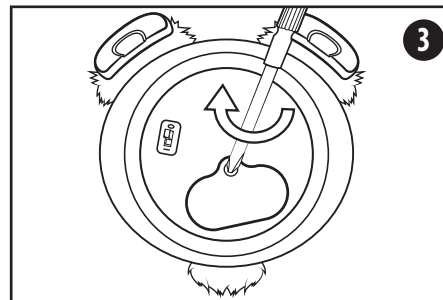
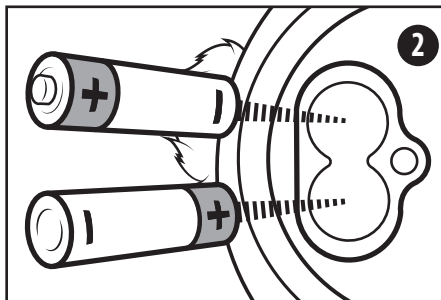
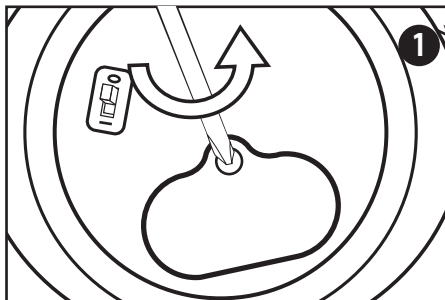


To watch the "How To" video, visit YouTube channel:
Pour regarder le didacticiel, rendez-vous sur la chaîne YouTube :
www.youtube.com/hatchimals

HOW TO INSTALL BATTERIES

For best results, put in new batteries after your Hatchimal hatches.

1. Open the battery door with a screwdriver.
2. If used batteries are present, remove these batteries from the unit. DO NOT remove or install batteries using sharp or metal tools. Install new batteries as shown in the polarity diagram (+/-) inside the battery compartment.
3. Replace battery door securely.
4. Check your local laws and regulations for correct recycling and/or battery disposal.



INSTALLATION DES PILES

Pour des résultats optimaux, il est conseillé de remplacer les piles après l'éclosion du Hatchimal.

1. À l'aide d'un tournevis, ouvrir le couvercle du compartiment des piles.
2. Si des piles usagées sont présentes, les extraire. NE PAS utiliser d'objet coupant ou métallique pour extraire ou installer les piles. Installer des piles neuves comme indiqué sur le schéma de polarité (+/-) du compartiment des piles.
3. Bien refermer le compartiment des piles.
4. Consulter la législation locale concernant le recyclage et/ou l'élimination des piles.

LOW BATTERIES

Eyes will flash red and orange and Hatchibaby™ will snore when batteries are low.

PILES FAIBLES

Quand les piles de ton Hatchibaby™ sont faibles, ses yeux clignotent en rouge et en orange et il se met à ronfler.

WWW.SPINMASTER.COM

12

WWW.HATCHIMALS.COM

IN-EGG LOVE!

Hold the bottom of the egg to hear my heartbeat and to cuddle me.

Tickle the bottom of the egg with quick pats to make me wiggle and giggle.

Tilt the egg backwards and hold it sideways to rock me to sleep.

Quickly tilt the egg upside down and right side up to play with me.

Tap on the egg and I'll tap back. I can only hear you when I'm quiet!

Put the egg down on a flat surface to see it rock side to side.

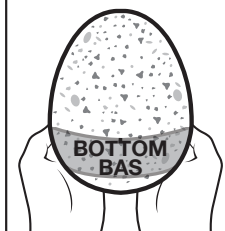
****When you see rainbow eyes, I am ready to hatch!****

Don't worry, I cannot hatch without you there.

For a complete list of in-egg activities, refer to the cheat sheet.

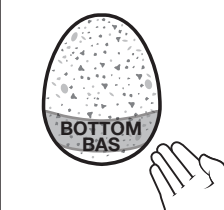
DANS L'ŒUF

**HOLD / RUB
TENIR / CARESSER**



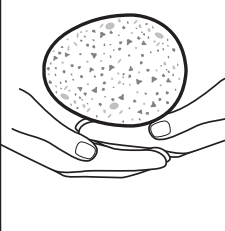
Tiens le bas de l'œuf pour entendre mon cœur battre et me faire un câlin.

**PAT
TAPOTER DU
PLAT DE LA MAIN**



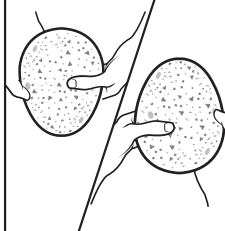
Chatouille le bas de l'œuf en le tapotant rapidement du plat de la main pour me faire rigoler et gigoter.

**ROCK
BERCER**



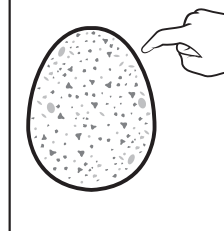
Incline l'œuf en arrière et tiens-le sur le côté pour me bercer.

**TILT
INCLINER**



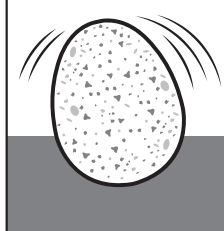
Mets rapidement mon œuf la tête en bas, puis remets-le à l'endroit pour jouer avec moi.

**TAP
TAPOTER**



Tapote l'œuf et je tapoterai en réponse. Je t'entends uniquement quand je suis silencieux.

**SET DOWN
POSER**



Pose l'œuf sur une surface plane pour le voir se balancer de gauche à droite.

****Lorsque mes yeux s'illuminent aux couleurs de l'arc-en-ciel derrière ma coquille, cela signifie que je suis prêt à éclore !****

*****Ne t'inquiète pas : je ne peux pas éclore si tu n'es pas là pour m'aider.**

La liste complète des activités avant l'éclosion se trouve sur le tableau récapitulatif.

WWW.SPINMASTER.COM

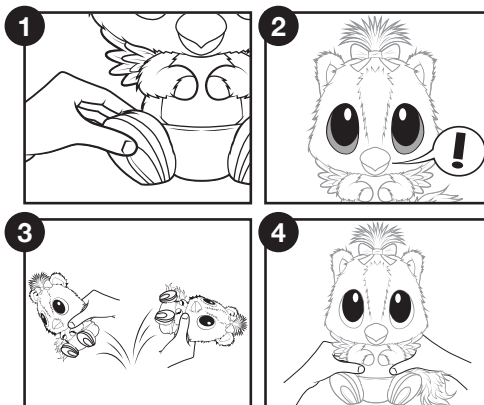
3

WWW.HATCHIMALS.COM

GAMES

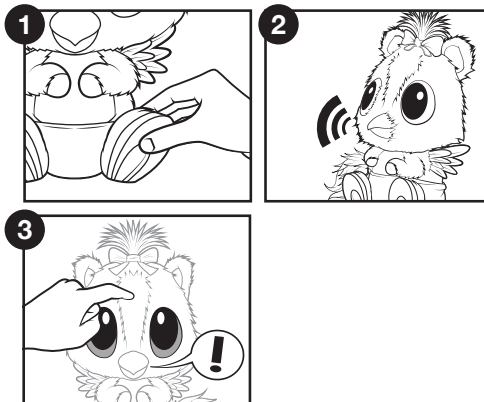
BOUNCY BABY

1. Hold my right foot for 3 seconds to enter. My eyes will flash blue and I will say 'Yay' in my own Hatchimals language.
2. Once I say 'Ready, set, go', the music starts and it's time to play.
3. Bounce me backwards and forwards while the music is playing.
4. When the music stops, you must stop bouncing me.
5. Get 3 to win.



ANIMAL COLORS

1. Hold my left foot for 3 seconds to enter. My eyes will flash green and I will say 'Yay' in my own Hatchimals language.
2. Once I say 'Ready, set, go', I start making an animal sound and it's time to play.
3. Tap my forehead sensor when you see the color that goes with the animal sound I'm making.
Chick "Peep Peep" = yellow
Sheep "Bah Bah" = white
Frog "Ribbit Ribbit" = green
Pig "Oink Oink" = pink
4. Get 8 to win.



JEUX

BÉBÉ SAUTEUR

1. Tiens mon pied droit pendant 3 secondes pour accéder au jeu. Mes yeux clignent en bleu et je dis « Ouiii » dans la langue des Hatchimals.
2. Quand je dis « À vos marques, prêts, partez ! », la musique commence et le jeu peut démarrer.
3. Fais-moi rebondir pendant que la musique joue.
4. Quand la musique s'arrête, arrête-toi.
5. Si tu y arrives 3 fois, tu as gagné !

COULEURS D'ANIMAUX

1. Tiens mon pied gauche pendant 3 secondes pour accéder au jeu. Mes yeux clignent en vert et je dis « Ouiii » dans la langue des Hatchimals.
2. Quand je dis « À vos marques, prêts, partez ! », je commence à faire un bruit d'animal et le jeu peut démarrer.
3. Appuie sur le capteur sur mon front quand tu vois la couleur qui correspond au bruit d'animal que je fais.
Poussin = jaune
Mouton = blanc
Grenouille = vert
Cochon = rose
4. 8 bonnes réponses et c'est gagné !

WWW.SPINMASTER.COM

11

WWW.HATCHIMALS.COM

HATCHING TIME!

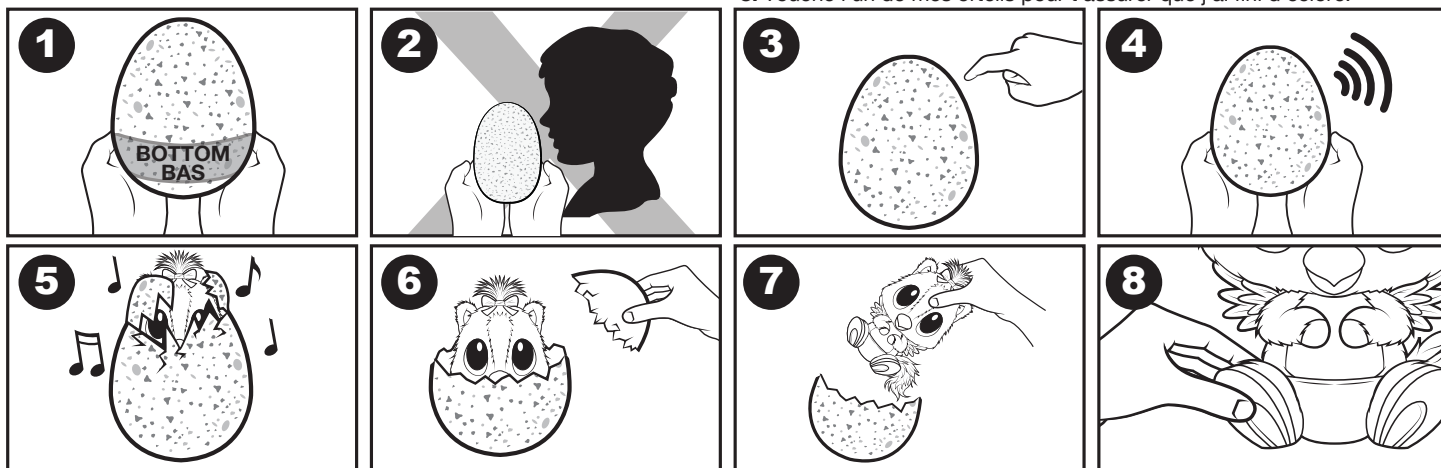
****When you see rainbow eyes, I am ready to hatch!****

1. Rub the bottom of the egg to encourage me to start hatching.
2. Keep the top of the egg away from your eyes and face during the hatch.
3. If I stop and you hear tapping, tap on the egg to encourage me.
4. If I stop and you hear me panting, hold the egg to hear my heartbeat.
5. When I have finished hatching, I will sing 'Hatchy Birthday.'
6. Remove extra eggshell pieces that might block my way.
7. Now pull me out of the egg!
8. Touch one of my toes to make sure I've finished hatching.

ÉCLOSION

****Lorsque mes yeux s'illuminent aux couleurs de l'arc-en-ciel derrière ma coquille, cela signifie que je suis prêt à éclore !****

1. Caresse le bas de l'œuf pour m'encourager à éclore.
2. Tiens le haut de l'œuf à distance de tes yeux et de ton visage pendant l'éclosion.
3. Si je m'arrête et que tu entends des tapotements, tapote l'œuf pour m'encourager.
4. Si je m'arrête et que tu m'entends haleter, tiens l'œuf pour écouter battre mon cœur.
5. Quand j'ai terminé d'éclore, je chante « Joyeux Hatchiversaire ».
6. Retire les morceaux de coquille qui m'empêchent de sortir.
7. Sors-moi de l'œuf !
8. Touche l'un de mes orteils pour t'assurer que j'ai fini d'éclore.



WWW.SPINMASTER.COM

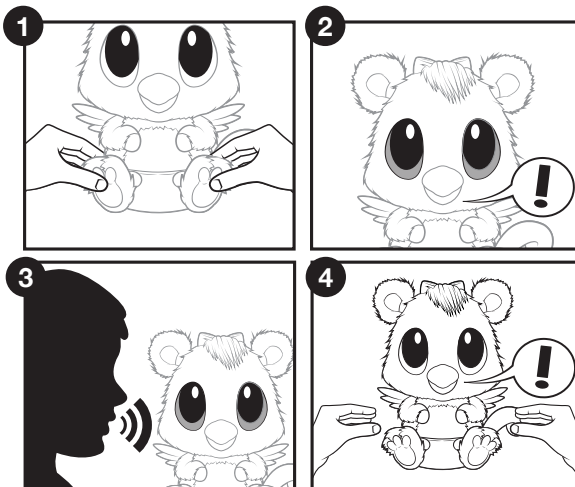
4

WWW.HATCHIMALS.COM

MORE WAYS TO PLAY

LEARN TO "TALK"

1. Hold both feet for 2 seconds.
2. My eyes will flash teal and I will say 'Hello' in my own Hatchimals language.
Keep holding my feet.
3. When my eyes turn solid teal, say something for up to 4 seconds.
4. Let go of my feet and I will repeat it back to you!



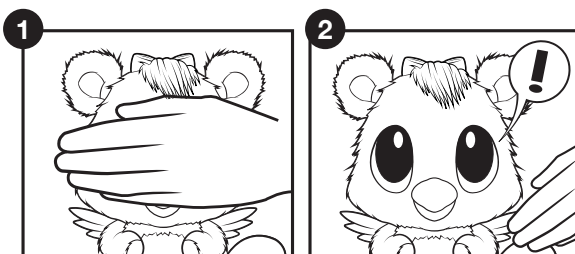
AUTRES FAÇONS DE JOUER

J'APPRENDS À « PARLER »

1. Tiens mes deux pieds pendant 2 secondes.
2. Mes yeux clignotent en bleu turquoise et je dis « Bonjour » dans la langue des Hatchimals.
Continue à me tenir les pieds.
3. Quand mes yeux deviennent bleu turquoise fixe, parle pendant au maximum 4 secondes.
4. Lâche mes pieds et je répète ce que tu as dit !

PEEK-A-BOO

1. Cover my eyes for 2 or more seconds, then pull your hand away.
2. I will say 'Peek-a-boo' in my own Hatchimals language.



COUCOU-CACHÉ

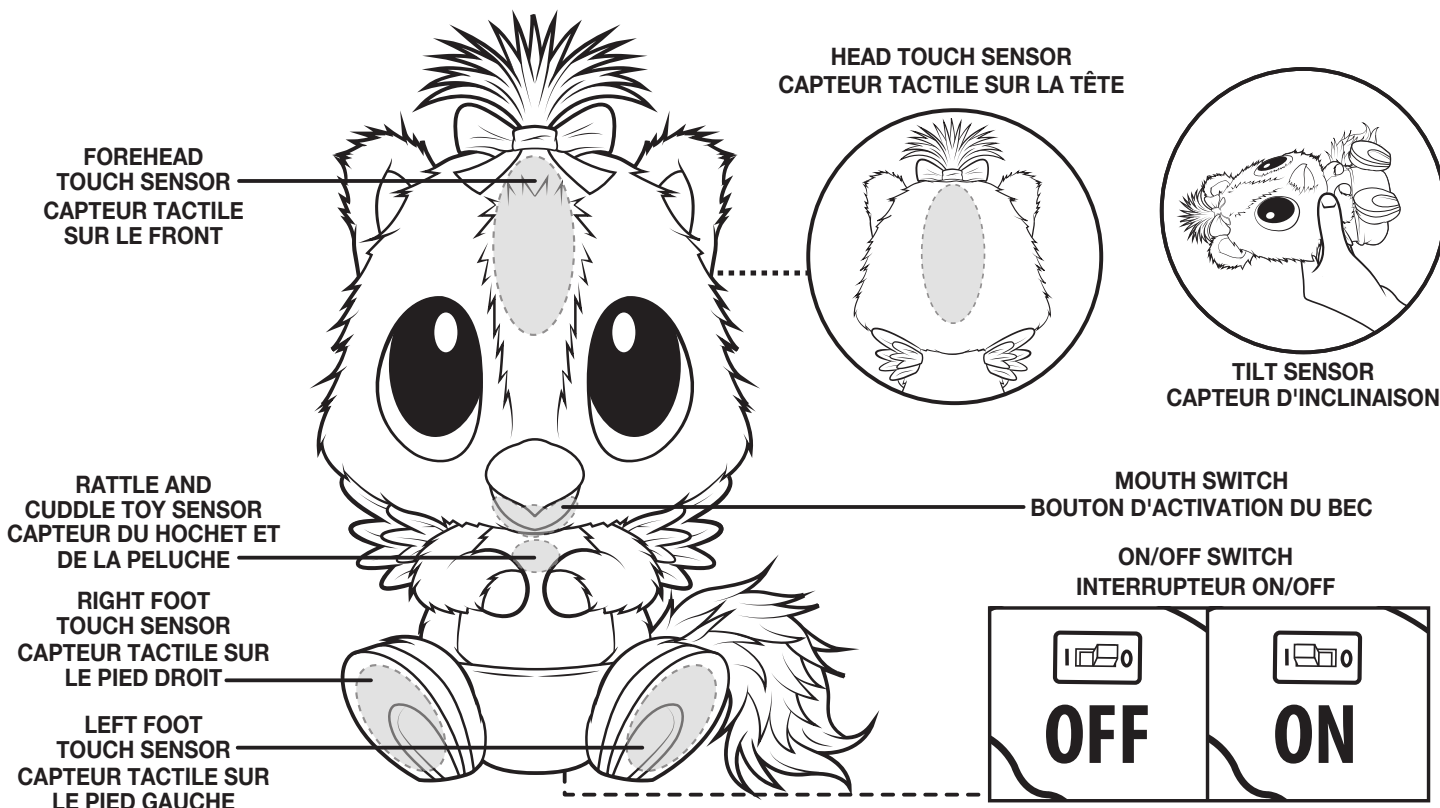
1. Couvre mes yeux pendant au moins 2 secondes, puis retire ta main.
2. Je dis « Coucou-caché » dans la langue des Hatchimals.

WWW.SPINMASTER.COM

10

WWW.HATCHIMALS.COM

HATCHIBABY™



WWW.SPINMASTER.COM

5

WWW.HATCHIMALS.COM

ACCESSORIES

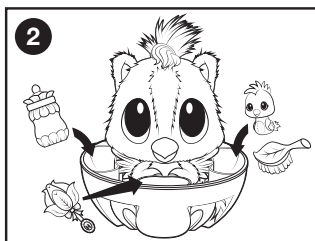
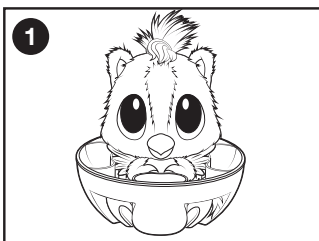
BRUSH

Brush my hair.



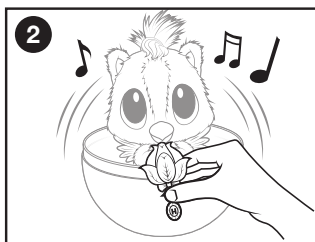
HIGHCHAIR

1. Sit me in my high chair.
2. Use it to store my accessories.



EGG BASE

1. Put me in my egg base so I can rock and play.
2. If you give me my rattle when I'm in my egg base, I'll sing a nursery rhyme!
3. When I throw a tantrum (red eyes), put me in my egg base for a time out.
4. When I'm sleepy (white eyes), put me in my egg base for a nap.



ACCESSOIRES

BROSSE

Brosse-moi les cheveux.

CHAISE HAUTE

1. Assieds-moi dans ma chaise haute.
2. Ranges-y mes accessoires.

BASE DE L'ŒUF

1. Pose-moi dans la base de mon œuf pour que je puisse me balancer et jouer.
2. Si tu me donnes mon hochet quand je suis dans la base de mon œuf, je chanterai une comptine !
3. Quand je suis en colère (yeux rouges), pose-moi dans la base de mon œuf le temps que je me calme.
4. Quand j'ai sommeil (yeux blancs), pose-moi dans la base de mon œuf pour que je puisse faire la sieste.

WWW.SPINMASTER.COM

9

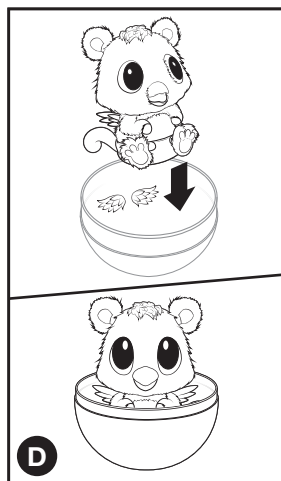
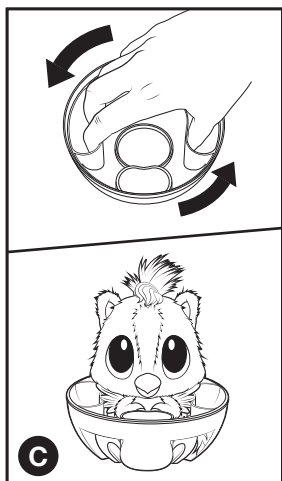
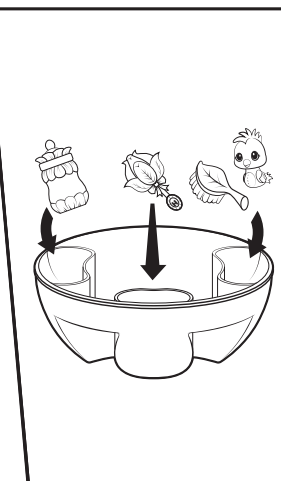
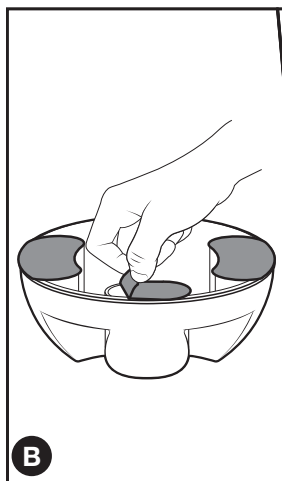
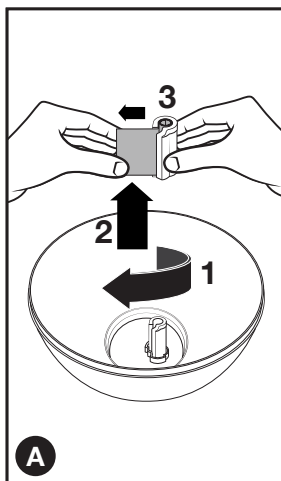
WWW.HATCHIMALS.COM

FIND THE ACCESSORIES!

- Once I'm out of the egg, twist the secret message post clockwise to unlock it. Then pull it out and unroll it to read about me.
- Peel and reveal the compartments in the egg to discover my secret accessories (bottle, rattle, cuddle buddy and hairbrush).
- Once you've pulled out the accessories, twist the accessory holder counterclockwise to unlock it, then pull it out. The accessory holder becomes a highchair!
- You can also reuse my egg base as a nest! When you put me in, make sure my wings are near the wing symbols.

TROUVE LES ACCESSOIRES !

- Une fois que je suis sorti de l'œuf, tourne le rouleau dans le sens des aiguilles d'une montre pour le déverrouiller, tire dessus puis déroule-le pour lire le message secret.
- Ouvre les différents compartiments de l'œuf pour découvrir mes accessoires secrets (biberon, hochet, peluche et brosse).
- Une fois que tu as sorti tous les accessoires, tourne le porte-accessoires dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le déverrouiller, puis tire dessus. Il se transforme en chaise haute !
- Tu peux également utiliser la base de mon œuf comme un nid ! Place-moi dans la base de mon œuf en t'assurant que mes ailes se trouvent près des symboles correspondants.



WWW.SPINMASTER.COM

6

WWW.HATCHIMALS.COM

ACCESSORIES

BOTTLE

1. When I'm hungry (purple eyes), put the bottle in my mouth and press down on my lower beak to feed me. Keep pressing to keep feeding. If you feed me too much, I get gassy (orange eyes).

2. Hold me upright and pat the back of my head to burp me!

CUDDLE BUDDY

1. Hold the cuddle buddy so the 'H' is facing you. Now bring the cuddle buddy to my chest so I can talk to it.

2. If you keep holding it to my chest, I will start to fall asleep.

3. When I'm sleepy (white eyes), it will help me fall asleep.

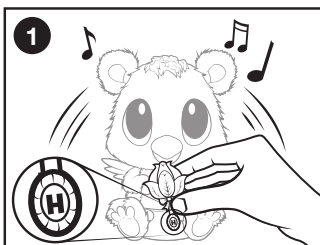
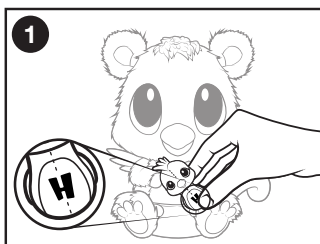
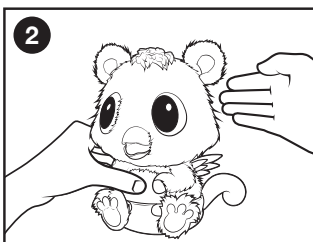
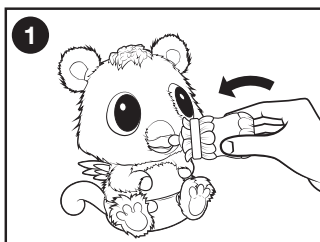
4. You can also use my cuddle buddy to comfort me when I'm sad (blue eyes).

RATTLE

1. Hold the rattle so the 'H' is facing you. Now bring the rattle to my chest to make me dance (rainbow eyes).

2. While I'm dancing, you can tap my toes to play a drum beat.

3. Touch the back of my head to exit.



ACCESSOIRES

BIBERON

1. Quand j'ai faim (yeux violets), mets le biberon dans ma bouche et appuie sur le bas de mon bec pour me nourrir.

Continue à appuyer pour continuer à me nourrir. Si tu me donnes trop à manger, je deviens ballonné (yeux orange).

2. Tiens-moi bien droit et tapote l'arrière de ma tête pour me faire roter.

PELUCHE

1. Tiens la peluche de manière à avoir le « H » face à toi. Puis, rapproche-le de ma poitrine pour que je puisse lui parler.

2. Si tu la laisses contre ma poitrine, je commence à m'endormir.

3. Quand j'ai sommeil (yeux blancs), elle m'aide à m'endormir.

4. Tu peux aussi utiliser ma peluche pour me réconforter quand je suis triste (yeux bleus).

HOCHET

1. Tiens le hochet de manière à avoir le « H » face à toi. Puis, rapproche-le de ma poitrine pour me faire danser (yeux arc-en-ciel).

2. Quand je danse, tu peux tapoter mes orteils pour que j'émette un bruit de tambour.

3. Touche l'arrière de ma tête pour que j'arrête.

WWW.SPINMASTER.COM

8

WWW.HATCHIMALS.COM

GET TO KNOW YOUR BABY!

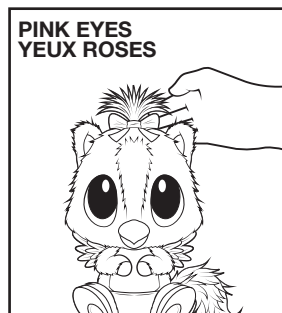
Pet my head

Nuzzle my nose/forehead

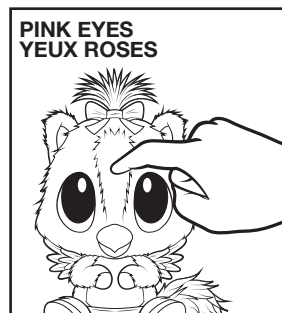
Tickle my feet
(quick touches)

Rock me to sleep

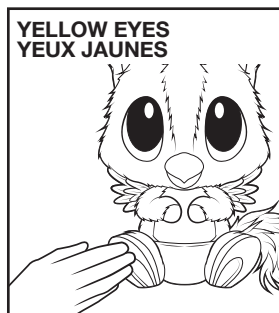
Tilt me upside down and
right side up to play



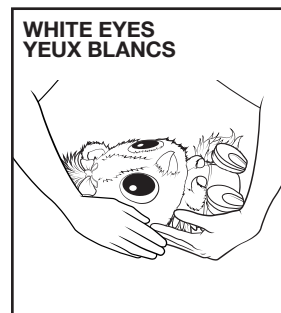
Caresse ma tête.



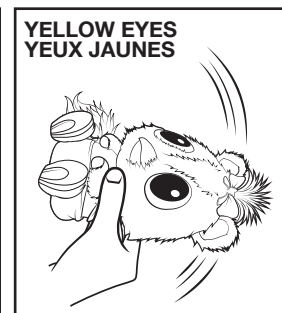
Caresse mon nez / mon front.



Chatouille-moi les pieds
(petits tapotements rapides).



Berce-moi pour
m'endormir.



Mets-moi la tête en bas,
puis remets-moi à
l'endroit pour jouer.

SECRET TRICK

Each Hatchibaby species has their own secret trick. To discover mine, touch and hold the back of my head and touch my forehead sensor twice at the same time.

If you do not interact with me for about 2 minutes, I will fall asleep. To wake me up, touch my forehead sensor.



TOUR SECRET

Chaque type de Hatchibaby a son propre tour secret. Pour découvrir le mien, maintiens l'arrière de ma tête enfoncé et appuie deux fois sur le capteur sur mon front.

Si tu n'interagis pas avec moi pendant 2 minutes, je m'endors. Pour me réveiller, il faut toucher le capteur sur mon front.

WWW.SPINMASTER.COM

7

WWW.HATCHIMALS.COM

SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO, ON M5V 3M2 CANADA

Atención al cliente: 1-800-622-8339
customer@spinmaster.com

TM & © Spin Master Ltd. Patente en trámite. Todos los derechos reservados. Retire todo el embalaje antes de utilizar el producto. Conserve toda la información, las direcciones y los números de teléfono para futuras referencias. El contenido del paquete puede no corresponder con las imágenes. Un adulto debe revisar de forma periódica el juguete para asegurarse de que no supone un riesgo para el niño; si así fuera el caso, interrumpa su uso. Supervise a los niños mientras juegan con el producto. Spin Master se reserva el derecho a suspender el uso del sitio web www.hatchimals.com en cualquier momento. Cumple con las normas de seguridad de la CPSC. HECHO EN CHINA.

T.19133-0001_GBL_IS T.19133-0003_GBL_IS
T.19133-0001_20100206_GBL_IS_R5 T.19133-0003_20100210_GBL_IS_R5
T.19133-0001_20100207_GBL_IS_R5 T.19133-0003_20100211_GBL_IS_R5

T.19133-0010_GBL_IS T.19133-0011_GBL_IS
T.19133-0010_20100206_GBL_IS_R5 T.19133-0011_20100210_GBL_IS_R5
T.19133-0010_20100207_GBL_IS_R5 T.19133-0011_20100211_GBL_IS_R5

Importado a la UE por SPIN MASTER INTERNATIONAL

B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, THE NETHERLANDS

Importado por SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, 18-24 CHANDOS STREET, ST
LEONARDS, NSW 2065; ☎1800 316 982

www.spinmaster.com

YouTube y el icono de YouTube son marcas comerciales de Google Inc.

Se deben desechar las sujeciones inmediatamente después de la extracción

www.hatchimals.com

⚠ ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA -

Contiene piezas pequeñas.

No conviene para niños menores de tres años.



WWW.SPINMASTER.COM

16

WWW.HATCHIMALS.COM



5+
AÑOS

Instrucciones en vídeo paso a paso:
[Youtube.com/hatchimals](https://www.youtube.com/hatchimals)



NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD

1-800-622-8339, customer@spinmaster.com

UK - 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com

IRELAND - 1800 992 249

FRANCE - 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com

AUSTRALIA - 1800 316 982, customer@spinmaster.com

MÉXICO - 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM

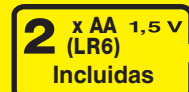
CONTENIDO

1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hatchibaby™ (dentro del huevo)	Huevo de Hatchibaby™	Pilas AA (LR6)	Biberón	Sonajero	Peluche	Cepillo	Trona	Hoja de resumen	Guía de instrucciones	Guía de instrucciones	Guía de instrucciones	1 Official HatchiBirth Certificate™



ADVERTENCIA:

PELIGRO DE ASFIXIA - Contiene piezas pequeñas.
No conviene para niños menores de tres años.



WWW.SPINMASTER.COM

1

WWW.HATCHIMALS.COM

CUIDADO Y MANTENIMIENTO: Este producto debe utilizarse únicamente en interiores. - No lo utilices en exteriores, ya que la suciedad, la hierba y el cemento pueden arañar el acabado y bloquear los sensores. - No sumerjas el juguete en agua. - No utilices el juguete cerca del agua. Esto puede resultar muy peligroso, ya que podría provocar un malfuncionamiento o dañar los componentes electrónicos. - No insertes objetos extraños en los sensores. - No lo expongas a luz solar directa o fuentes de calor.

INFORMACIÓN PARA CONSUMIDORES: Instrucciones de seguridad: - Se recomienda la supervisión de un adulto. - Se recomienda comprobar periódicamente si el juguete ha sufrido daños. En caso de que esté dañado, se debe dejar de utilizar el juguete. - Este juguete no es apto para menores de 3 años. - Mantén las manos, el pelo y las prendas sueltas alejados de las piezas móviles cuando el interruptor esté ENCENDIDO. - Apagar el HATCHIMAL™ cuando no esté utilizándose. - No perder de vista el HATCHIMAL™ mientras se esté usando, para que esté bajo control en todo momento. - Los usuarios del producto deben seguir todas las recomendaciones de esta guía de instrucciones cuando estén utilizando el producto.

Nota: Las descargas electrostáticas pueden impedir el funcionamiento del producto. En caso de problema, se recomienda reiniciar el juguete. Para reiniciar el producto, apáguelo completamente y, a continuación, vuelva a encenderlo. Si no vuelve a funcionar con normalidad, coloque el producto en otro lugar e inténtelo de nuevo. Para asegurar un funcionamiento normal, sustituya las pilas gastadas, ya que estas impiden el funcionamiento adecuado del juguete.



(ES) Funciona con 2 pilas AA (LR6) de 1,5 V (incluidas). Las pilas o las baterías deben ser recicladas o desechadas de manera apropiada. Cuando este producto alcance el final de su vida útil, no lo deseches como residuo doméstico. La normativa exige que se recoja de forma separada para que pueda tratarse con las mejores técnicas de recuperación y reciclaje disponibles. De esta forma, se minimizará el impacto que la contaminación del suelo y el agua causada por sustancias peligrosas tiene sobre el medio ambiente y la salud humana, se reducirán los recursos necesarios para fabricar nuevos productos y se evitará la saturación de los vertederos. ¡Colabore desechando este producto de forma adecuada! El símbolo del contenedor con ruedas significa que debería recogerse como residuo de aparatos eléctricos y electrónicos. Puede devolver un producto antiguo en su establecimiento habitual cuando adquiera un producto nuevo similar. Si desea obtener más información, consulta con las autoridades locales.



DECLARACIÓN DE LA FCC: Este dispositivo cumple con la sección 15 de la normativa de la FCC. El funcionamiento está sujeto a estas dos siguientes condiciones: (1) el dispositivo no puede causar interferencias dañinas y (2) el dispositivo debe admitir la recepción de cualquier tipo de interferencia, incluidas aquellas que puedan causar un funcionamiento indeseado. Este equipo ha sido probado y cumple los límites para dispositivos de clase B digital establecidos en la sección 15 de la normativa de la FCC. Estos límites han sido diseñados para proporcionar una protección razonable contra la interferencia dañina en las comunicaciones por radio. Este equipo genera, utiliza y emite energía en forma de radiofrecuencias, por lo que, si no se instala y utiliza como indican las instrucciones, podría provocar interferencias dañinas en comunicaciones de radio. No obstante, no se puede garantizar que no habrá interferencias en una instalación determinada. Si este juguete provoca interferencias en la recepción de radio o televisión (puede comprobarlo apagando y encendiendo el juguete mientras escucha si se producen interferencias), puede tomar alguna de las siguientes medidas: • Reorientar o cambiar de lugar la antena receptora • Aumentar la separación entre el juguete y la radio o el televisor • Consultar con el vendedor o un técnico de televisión y radio si necesita asistencia adicional.

NOTA: Los cambios, los ajustes o las modificaciones realizadas en este dispositivo, como, entre otros, la sustitución de cualquier componente transmisor (cristal, semiconductor, etc.) podría suponer la infracción de las secciones 15 o 95 de la normativa de la FCC, y debe ser explícitamente aprobada por Spin Master Ltd.; en caso contrario, el usuario podría verse privado del derecho de operar el equipo. Para cumplir con los límites de la clase B de las normas FCC, este aparato se debe utilizar con cables blindados.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS: Requiere 2 pilas (AA (LR6)) de 1,5 V (incluidas). Las pilas son objetos pequeños. Las pilas deben ser sustituidas por un adulto. Siga las instrucciones de polaridad (+ / -) que aparecen en el compartimento de las pilas. Retire rápidamente las pilas usadas. Las pilas usadas deben desecharse de forma adecuada. Retire las pilas si va a guardar el juguete durante un período de tiempo prolongado. Utilice únicamente pilas del tipo recomendado o de un tipo equivalente. NO exponga las pilas usadas al fuego. NO deseche las pilas usadas quemándolas, ya que podrían explotar o desprender productos químicos. NO mezcle pilas nuevas y viejas, ni pilas de tipos distintos (p. ej., alcalinas, normales y recargables). No se recomienda usar pilas recargables, ya que el rendimiento puede verse afectado. Las pilas recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto. Se deben extraer las pilas recargables del juguete antes de cargarlas. Se deben extraer las pilas recargables del juguete antes de recargarlas (excepto las pilas LiPo). NO intente recargar pilas no recargables. NO cause cortocircuitos en las terminales de corriente.

CÓMO EMPEZAR

La primera vez que saques el huevo de tu Hatchimal de la caja, quita las sujeciones de la parte inferior del huevo para encenderlo. Desecha las sujeciones.

INFORMACIÓN IMPORTANTE

1. Solo salgo del cascarón una vez.
2. No puedo salir del cascarón si no me sujetas.
3. Tienes que jugar con el huevo cuando aún esté dentro para que salga.
4. Si colocas el huevo en una superficie plana, verás cómo se mece.
5. Puedes desconectar el huevo poniéndolo boca abajo hasta que la nana pare y las luces se apaguen (aproximadamente 25 segundos).
6. Si el huevo está apagado, sujeta su parte inferior para despertarme.
7. Cada accesorio se usa para una actividad diferente.
8. Para usar el sonajero o el peluche, orienta la "H" hacia ti y toca mi pecho con el accesorio.

MANTENIMIENTO Y SEGURIDAD

- El huevo es MUY FRÁGIL. Usa siempre las dos manos.
- Si el huevo se rompe, te perderás la experiencia de ver cómo salgo del cascarón.
- Límpieme cuidadosamente con un paño limpio y húmedo.
- Mantén los ojos y la cara alejados de la parte superior del huevo cuando eclosione.
- NO me sumerjas en agua. De lo contrario, los componentes electrónicos podrían sufrir daños.

¿HAS ROTO EL HUEVO SIN DARTE CUENTA?

Ten mucho cuidado con el huevo. Si se rompe accidentalmente antes de que esté listo para romper el cascarón, no podrás volver a ponerme dentro. Si rompes el huevo antes de que esté listo para romper el cascarón, sigue los pasos 5 y 6 de la **página 4**, “¡HORA DE SALIR DEL CASCARÓN!”.

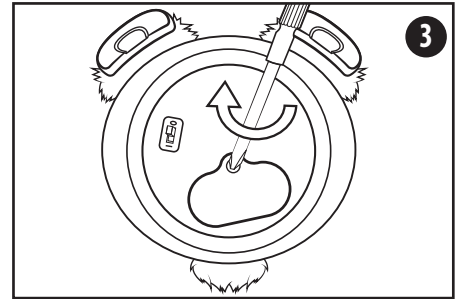
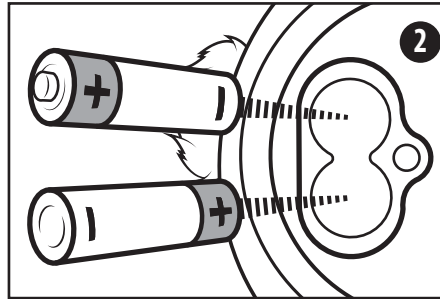
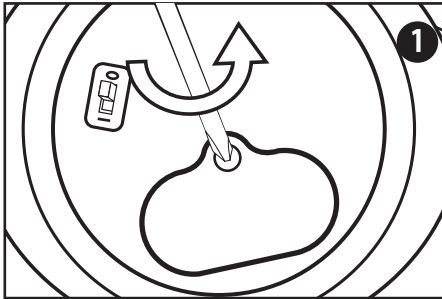
INSTALACIÓN DE LAS PILAS

Para disfrutar del mejor funcionamiento, se recomienda poner pilas nuevas cuando los Hatchimals rompen el cascarón.



Para ver el video de instrucciones, visita el canal de YouTube:
www.youtube.com/hatchimals

1. Abra la tapa del compartimento de las pilas con un destornillador.
2. Si contiene pilas gastadas, retírelas de la unidad. NO se deben utilizar herramientas metálicas o puntiagudas para instalar o extraer las pilas. Instale las pilas nuevas como se muestra en el esquema de polaridad (+/-) dentro del compartimento de las pilas.
3. Vuelva a colocar la tapa del compartimento de las pilas.
4. Consulte la normativa local relativa al reciclaje y desecho de las pilas.



PILAS GASTADAS

Los ojos parpadearán en rojo y naranja y Hatchibaby™ roncará cuando se estén gastando las pilas.

WWW.SPINMASTER.COM

10

WWW.HATCHIMALS.COM

¡MÍMAME DENTRO DEL HUEVO!

Sujeta la parte inferior del huevo para escuchar el latido de mi corazón y abrazarme.

Acaricia con pasadas rápidas la parte inferior del huevo para hacer que me agite y me ría.

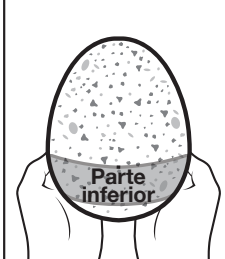
Inclina el huevo hacia atrás y mantenlo de lado para mecirme hasta dormirme.

Inclina rápidamente el huevo hacia abajo y, después, ponme derecho para jugar conmigo.

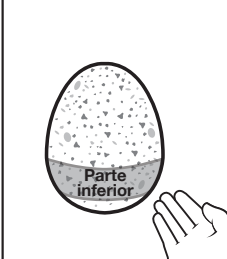
Si das pequeños toques en el huevo, te responderé con otro toque. ¡Solo puedo oírte si estoy en silencio!

Coloca el huevo sobre una superficie plana para que se balancee de un lado al otro.

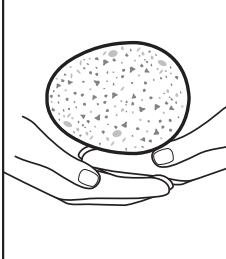
SUJETAR / FROTAR



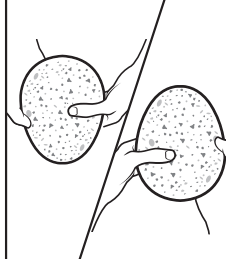
ACARICIAR



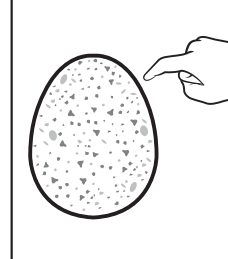
MECER



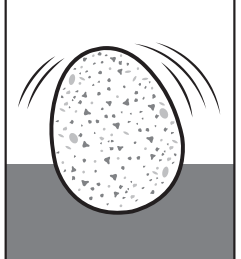
INCLINAR



TOCAR



COLOCAR



****¡Cuando veas unos ojos color arcoíris, estaré listo para salir del cascarón!****
No te preocupes, no puedo salir del huevo si tú no estás.

Para obtener una lista de las actividades que se pueden hacer mientras esté en el huevo, consulta la hoja de resumen.

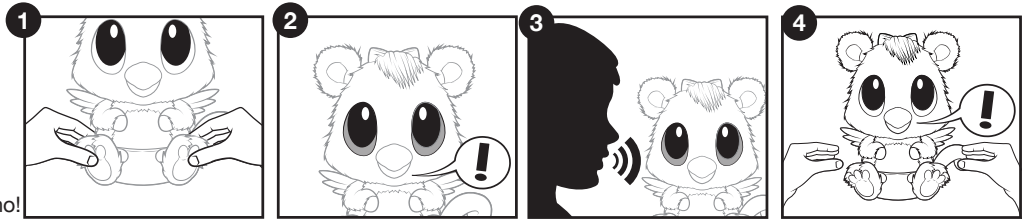
WWW.SPINMASTER.COM

3

WWW.HATCHIMALS.COM

CÓMO "HABLAR"

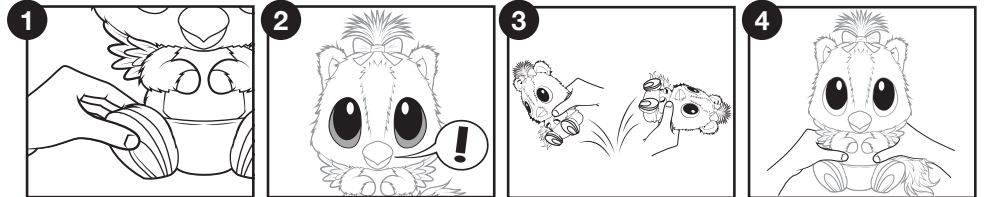
1. Aprieta ambos pies durante 2 segundos.
2. Mis ojos parpadearán en turquesa y diré "Hola" en mi propio idioma de Hatchimal. **Sigue sujetando mis pies.**
3. Cuando veas que mis ojos están en turquesa fijo, di algo durante 4 segundos.
4. ¡Suelta mis pies y repetiré lo que has dicho!



JUEGOS

BEBÉ SALTARÍN

1. Aprieta mi pie derecho durante 3 segundos. Mis ojos parpadearán en azul y diré "¡Sí!" en mi propio idioma de Hatchimal.
2. Cuando diga "Preparados, listos, ya", la música empezará y comenzará el juego.
3. Hazme saltar hacia delante y hacia atrás mientras suena la música.
4. Cuando la música pare, tienes que dejar de moverme.
5. Hazlo bien 3 veces para ganar.



COLORES DE ANIMALES

1. Aprieta mi pie izquierdo durante 3 segundos. Mis ojos parpadearán en verde y diré "¡Sí!" en mi propio idioma de Hatchimal.
 2. Cuando diga "Preparados, listos, ya", empezaré a hacer el sonido de un animal y comenzará el juego.
 3. Toca el sensor de mi frente cuando veas el color correspondiente al sonido de animal que estoy haciendo.
- Pollito "Pío Pío" = amarillo
 Rana "Croá Croá" = verde
 Oveja "Bee Bee" = blanco
 Cerdo "Oink Oink" = rosa
4. Hazlo bien 8 veces para ganar.



WWW.SPINMASTER.COM

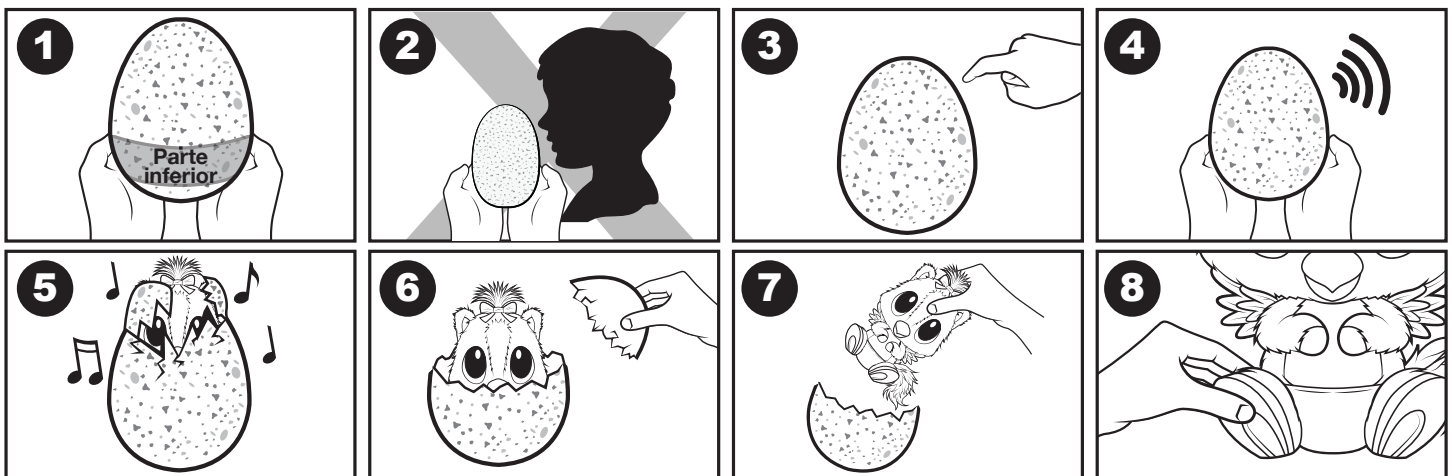
9

WWW.HATCHIMALS.COM

¡HORA DE SALIR DEL CASCARÓN!

****Cuando aparezcan los ojos arcoíris, ¡estoy listo para salir del cascarón!****

1. Frota la parte inferior del huevo para animarme a picotear.
2. Mantén los ojos y la cara alejados de la parte superior del huevo mientras esté rompiendo el cascarón.
3. Si paro y escuchas toques, da un toque en el huevo para animarme a salir.
4. Si paro y me escuchas jadear, sujeta el huevo para escuchar el latido de mi corazón.
5. Cuando salga por completo del cascarón, cantaré "Cumplehatchy feliz".
6. Quita los trozos de cascarón que puedan impedirme salir.
7. ¡Ahora, sácame del huevo!
8. Tócame uno de los dedos del pie para estar seguro de que he terminado de salir.



WWW.SPINMASTER.COM

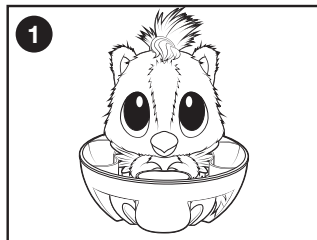
4

WWW.HATCHIMALS.COM

ACCESORIOS



CEPILLO Cepíllame el pelo.



TRONA

1. Siéntame en la trona.

2. Úsala para almacenar mis accesorios.



BASE DEL HUEVO

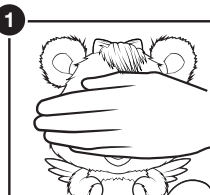
1. Ponme en la base del huevo para que pueda meceme y jugar.
2. ¡Si me das el sonajero mientras estoy en la base del huevo, cantaré una canción infantil!
3. Cuando tenga un berrinche (ojos rojos), colócame en la base del huevo durante un rato.
4. Cuando tenga sueño (ojos blancos), colócame en la base del huevo para echar una siesta.



MUCHAS MÁS FORMAS DE JUGAR

¡CU CÚ!

1. Tápame los ojos durante 2 segundos o más y, después, quita la mano.
2. Diré "cucú" en el idioma Hatchimal.

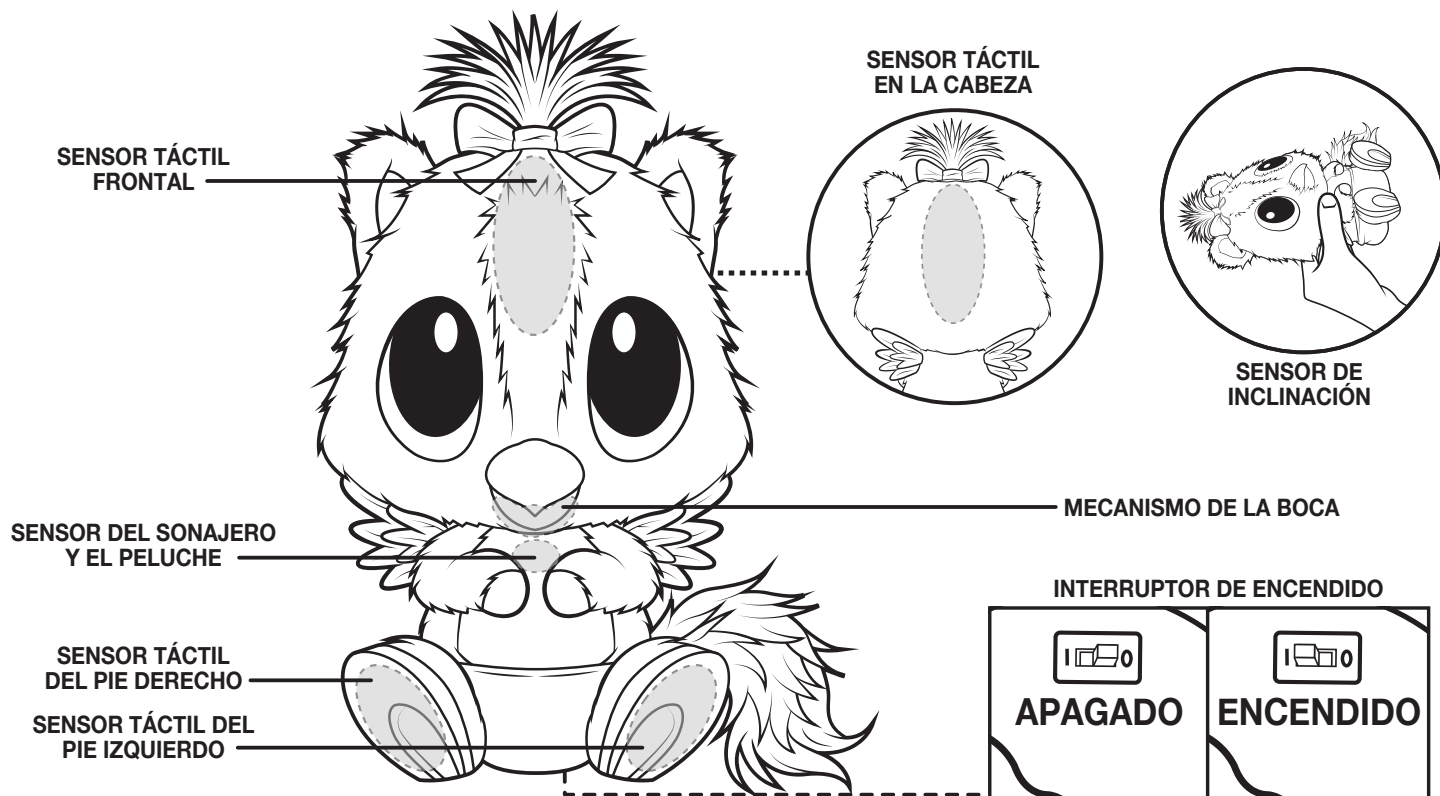


WWW.SPINMASTER.COM

8

WWW.HATCHIMALS.COM

HATCHIBABY™



WWW.SPINMASTER.COM

5

WWW.HATCHIMALS.COM

TRUCO SECRETO

Cada tipo de Hatchibaby tiene su propio truco secreto. Para descubrir el mío, mantén presionada mi cabeza y toca el sensor frontal dos veces al mismo tiempo.

Si no interactúas conmigo durante unos 2 minutos, me quedaré dormido. Para despertarme, toca el sensor de mi frente.

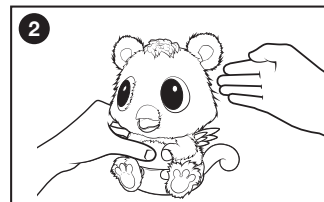
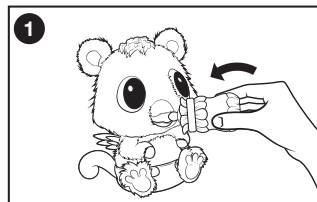


ACCESORIOS

BIBERÓN

1. Cuando tenga hambre (ojos morados), coloca el biberón en mi boca y presiona la parte inferior de mi pico hacia abajo para alimentarme. Sigue presionando para alimentarme. Si me alimentas demasiado, me darán gases (ojos naranja).

2. ¡Ponme derecho y dame palmaditas detrás de la cabeza para hacerme eructar!



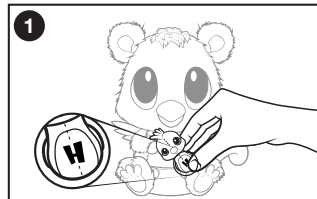
PELUCHE

1. Sujeta el peluche de manera que la "H" quede orientada hacia ti. Ahora lleva el peluche a mi pecho para que pueda hablarle.

2. Si lo sigues apretando contra mi pecho, empezaré a quedarme dormido.

3. Será más fácil que me quede dormido si tengo sueño (ojos blancos).

4. También puedes usar el peluche para darme mimos cuando estoy triste (ojos azules).

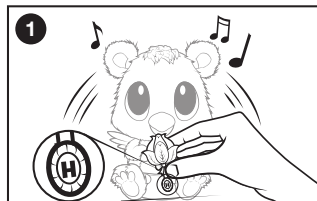


SONAJERO

1. Sujeta el sonajero de manera que la "H" quede orientada hacia ti. Ahora lleva el sonajero a mi pecho para hacerme bailar (ojos arcoíris).

2. Mientras bailo, puedes tocarme los dedos de los pies para hacer un ritmo de batería.

3. Toca detrás de mi cabeza para que deje de bailar.



WWW.SPINMASTER.COM

7

WWW.HATCHIMALS.COM

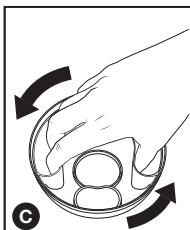
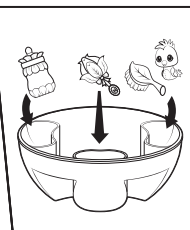
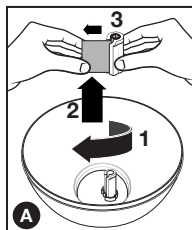
¡BUSCA LOS ACCESORIOS!

A. Una vez que haya salido del huevo, gira el carrete del mensaje secreto en el sentido de las agujas del reloj para desbloquearlo y, después, sácalo y desenróllalo para leer sobre mí.

B. Separa y descubre los accesorios secretos que ocultan los compartimentos del huevo (biberón, sonajero, peluche y cepillo).

C. Una vez que hayas cogido los accesorios, gira el portaaccesorios en el sentido contrario a las agujas del reloj para desbloquearlo y sácalo. ¡El portaaccesorios se convierte en una trona!

D. ¡También puedes aprovechar la base de mi huevo como nido! Cuando me coloques dentro, asegúrate de que las alas están cerca de los símbolos de ala.



¡CONOCE A TU BEBÉ!

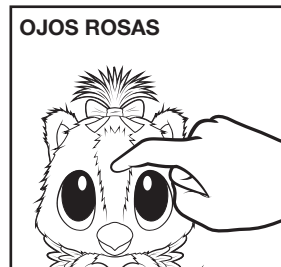
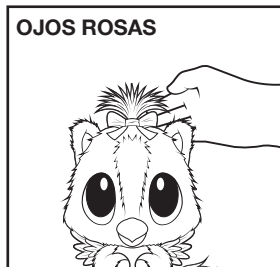
Acaríciame la cabeza

Acaríciame la nariz/frente

Hazme cosquillas en los pies (toques rápidos)

Méceme hasta que me duerma

Túmbame boca arriba y, después, ponme derecho para jugar



WWW.SPINMASTER.COM

6

WWW.HATCHIMALS.COM