

## **HU: FAIRYELSA - FELHASZNÁLÓI KÉZIKÖNYV**

Köszönjük, hogy megvásárolta termékünket - FAIRYELSA. Ez a termék egy repülő tündért ábrázol, amely fényekkel és infravörös érzékelővel van felszerelve a repülés irányításához. Az automatikus érzékeléssel a tündér fel és le tud repülni, és könnyen kezelhető. Ez egy kiváló játék, amely fejleszti a gyermek motoros készségeit és koordinációját.

### **MI VAN A CSOMAGBAN**

- Repülő tündér 1x
- USB töltő 1x

### **MŰSZAKI ELŐÍRÁSOK**

- Anyag: ABS műanyag
- Mozgás iránya: Mozgásirány: Fel és le
- Töltés: töltés: USB tápkábelen keresztül
- Töltési idő: töltési idő: kb. 25 perc
- Repülési idő: 8-10 perc
- Méretek: Méretek: 17 x 6 x 21 cm

### **FIGYELMEZTETÉSEK**

- Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára.
- A játékot felnőtt felügyelete mellett kell használni.
- Legyen óvatos a szárnyak végén található esetleges éles pontokkal. A sérülések elkerülése érdekében tartsa a szárnyakat a szemektől biztonságos távolságban.
- Kerülje a veszélyt, és ne érintse meg a szárnyakat, amikor azok nagy sebességgel forognak.
- Tartsa a játékot biztonságos távolságban és távol az arcoktól és szemektől.
- Ne működtesse a játékot olyan emberek vagy állatok közelében, akik nem ismerik a játék működését.
- Tartsa a játékot távol a tűztől és a víztől.
- Ne engedje ki a játékot autók, emberek, háziállatok, légvezetékek, vízfelületek, épületek, fák és nagyfeszültségű elektromos vezetékek közelében.
- Tartsa távol az ujjakat, a hajat és a laza ruházatot a forgó szárnyaktól.
- Soha ne dugjon idegen tárgyakat a forgó részekbe, például a szárnyakba.
- Ne érintse meg a szárnyakat, amíg a repülő tündér működik.
- Ne próbálja meg elkapni a tündért repülés közben.
- A repülő tündért kizárólag a mellékelt USB töltőkábellel töltsse.
- Mielőtt a játékot a gyermekeknek átadná, győződjön meg arról, hogy minden csomagolást eltávolított.
- Ne hajlítsa meg a tündér szárnyait, mert ez befolyásolja a működését.
- Amikor nem használja, mindig válassza le a tündért az áramforrásról.
- Körülbelül 5 perc repülés után a tündér sebessége csökken, az akkumulátor lemerül, a tündér fokozatosan leereszkedik és leszáll a földre. Itt az ideje újratölteni.
- Ne tárolja a tündért hő és közvetlen napfény közelében.
- A tündér repülési ideje az üzemeltetéstől függően változhat.

- Erős szélben ne üzemeltesse a játékot, mert kicsúszhat az irányítása alól, ami nagy valószínűséggel kemény landoláshoz és a játék esetleges sérüléséhez vezethet.
- Engedje a játékot egyenesen a levegőbe; ellenkező esetben a szobában lévő tárgyakkal ütközhet, és a földre eshet.

## **TERMÉKÖSSZETEVŐK**

1. Rotorok
2. Szárnyak
3. Tápkapcsoló
4. Töltőport
5. Érzékelő
6. Szellőzőnyílás a ventilátorhoz

**MEGJEGYZÉS: A csomagban két szárnyat találsz, amelyeket kézzel kell a tündérhez rögzíteni! A felszerelés egyszerű - a szárnyakon lévő csapokat helyezd be a tündér testén lévő nyílásokba.**

## **MŰKÖDÉS ÉS ELLENŐRZÉS**

**A JÁTÉK TÖLTÉSE:** Csatlakoztassa az USB tápkábelt a játék egyik végéhez, a másik végét pedig csatlakoztassa a számítógéphez, power bankhoz vagy adapterhez (nem tartozék).

1. Tartsa a tündért függőlegesen a lábánál fogva, és kapcsolja be a kapcsolót.
2. A fények kigyulladnak, és 3 másodperccel később a szárnyak elkezdenek pörögni. Most már elengedheted a tündért a felszálláshoz. A tündért mindig függőlegesen felfelé engedd el. A tündér alacsony sebességgel kezd el repülni, a felszállás után egy bizonyos magasságban gyorsulni fog.
3. Irányítsd a tündért úgy, hogy a kezedet alatta tartod. A repülő tündér képes érzékelni a körülötte lévő tárgyakat, és intelligensen mozog. Egy bizonyos távolság után automatikusan leereszkedik; ekkor kell a kezedet alá helyezned, hogy visszaemeld a levegőbe. Ha a kezedet a tündér lába alá helyezed, az újra felemelkedik. Amikor a kezedet eltávolítod, a tündér a földre száll.
4. A repülő tündér automatikusan megáll, ha akadályba ütközik. Ha azt akarod, hogy a tündér újra felszálljon, kapcsold ki és újra be.

## **MEGJEGYZÉSEK**

- Ha a tündért oldalra vagy fejjel lefelé billented, a szárnyak nem fognak forogni.
- Ha a tündér a földre esik, vagy akadályba ütközik, a szárnyak nem forognak tovább. Ez nem jelenti azt, hogy a tündér kikapcsolt. A tündér kikapcsolásához használd a kapcsolót. Mindig akkor kapcsold ki a tündért, amikor a szárnyak megállnak.

## TISZTÍTÁS

Ne használjon nedves ruhát a tisztításhoz, és soha ne merítse a játékot vízbe. Csak száraz ruhával tisztítsa le a port a játékról.

## UTASÍTÁSOK A SZEMÉTLEADÁS ÉS HULLADÉKKEZELÉSHEZ:



Ez a címke azt jelenti, hogy a termék az EU egész területén nem ártalmatlanítható más háztartási hulladékként. Az ellenőrizetlen hulladéklerakásból eredő esetleges környezeti vagy emberi egészségkárosodás megelőzése érdekében. Az anyagi erőforrások fenntartható felhasználásának elősegítése érdekében felelősségteljesen újrahasznosítani. Ha használt készüléket szeretne visszavinni, használja a leadási és gyűjtési rendszert, vagy vegye fel a kapcsolatot azzal a kiskereskedővel, akitől a terméket vásárolta. A kiskereskedő átveheti a terméket környezetbarát újrahasznosításra.



A gyártó nyilatkozata arról, hogy a termék megfelel a vonatkozó uniós irányelvek követelményeinek.