



Manual de instrucciones

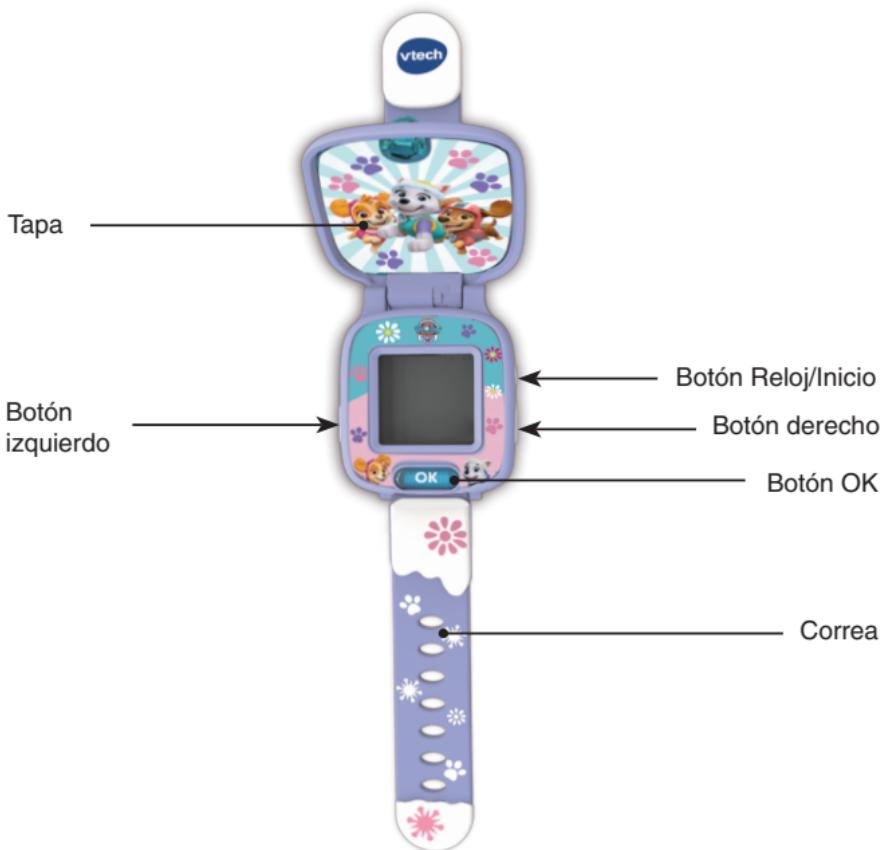
EL RELOJ EDUCATIVO DE EVEREST



©2025 Spin Master Ltd. PAW PATROL and all related titles, logos, characters; and SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used under license. Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.

INTRODUCCIÓN

Gracias por adquirir **El reloj educativo de Everest**. Un precioso y divertido reloj interactivo con diez esferas diferentes, funciones de la hora, como cronómetro, alarma y cuenta atrás, y cuatro juegos educativos para fomentar las habilidades de solución de problemas, la atención y la memoria de los niños mientras juegan con los personajes de su serie favorita.



INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- **El reloj educativo de Everest**
- Una pila CR2450
- Una guía de inicio rápido

ADVERTENCIA:

- Los materiales de este embalaje, tales como cintas, cuerdas, hojas de plástico, alambres, etiquetas, cierres de seguridad y tornillos de embalaje, no son parte de este juguete y deberían ser desechados por la seguridad de su hijo.
- Usar bajo la vigilancia de un adulto.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

Pilas	Una pila CR2450
Formato de hora	12h ó 24h
Pantalla	Digital
Temperatura óptima de uso	De 0° a 40°

Nota importante

- No ponga el reloj debajo de un grifo con agua corriente.
- No lo sumerja en agua. No es un reloj acuático. No lo use en la ducha, bañera o piscina.
- Mantenga la tapa cerrada cuando no lo use.

INSTRUCCIONES

Fuente de alimentación

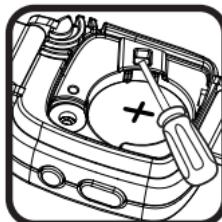
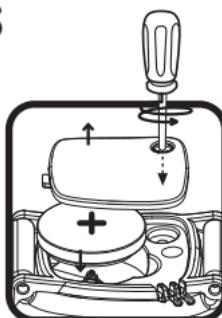
El reloj educativo de Everest funciona con una pila de botón CR2450, incluida para demostración.

ADVERTENCIA

Es posible que las personas con pieles muy sensibles sientan irritación después de llevar puesto el reloj durante largos períodos de tiempo. Para evitarlo, aconsejamos que los menores se lo quiten cuando vayan a dormir por la noche y mantengan la correa limpia y seca. Evite ajustar la correa demasiado fuerte para evitar dichas irritaciones. En caso de notar enrojecimiento, picor o irritación, consulte con su médico antes de usar el reloj de nuevo.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo. Use un destornillador para abrirlo.
3. Use el destornillador para desplazar la pequeña palanca de metal, como se indica en la imagen. Retire la pila cuando uno de sus extremos sobresalga.
4. Coloque una pila CR2450 nueva según muestra el dibujo y presiónela para insertarla en el compartimento. Para un mejor rendimiento se recomienda pilas alcalinas o baterías de Ni-MH (níquel-hidruro metálico) totalmente cargadas.
5. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento, asegurándose de que el tornillo está suficientemente apretado.



¡ADVERTENCIA!

Las pilas deben ser colocadas por un adulto.

Mantenga las pilas fuera del alcance de los menores.

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+,-) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.

PILAS RECARGABLES

- Si las pilas recargables son extraíbles, retírelas del juguete para su carga.
- Recargue las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No intente recargar pilas normales.

Símbolo	Significado
   	Advertencia: Contiene pilas de botón.
	Lea el manual de instrucciones.

ADVERTENCIA

Este producto contiene una o más pilas de botón. En caso de ingestión, la pila de botón entra en contacto con la saliva. Eso provoca una reacción química que puede causar quemaduras internas y dar lugar a lesiones graves o incluso la muerte en apenas dos horas. Elimine inmediatamente las pilas de botón usadas. Mantenga las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si sospecha que un niño se ha tragado una pila de botón o la ha situado en alguna parte de su cuerpo, busque de forma inmediata atención médica y llévelo al servicio de urgencias del hospital más cercano.

Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos.

- Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb, indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra negra, indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

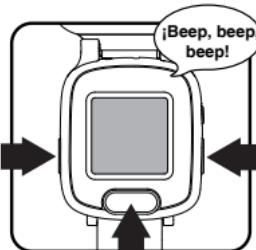


¡Cuidemos del planeta!

- Le animamos a darle una segunda vida a su juguete llevándolo a un Punto Limpio. De esta forma sus materiales se podrán reciclar respetando así el medio ambiente.
- Busque en su localidad el Punto Limpio más cercano.

Activar el modo normal de juego

Cuando uses el reloj por primera vez, debes desbloquear el Modo Demostración. Para ello, levanta la tapa y pulsa a la vez los **Botones Izquierdo, Derecho y OK** durante unos cinco segundos. Escucharás tres breves pitidos cuando se deshabilite el Modo Demostración. Pulsa cualquier botón para activar el reloj y configurar la hora. Presiona los botones izquierdo y derecho para elegir y pulsa el botón OK para confirmar y moverte a la siguiente opción. Una vez que hayas completado los ajustes de hora, aparecerá una marca de verificación que confirmará tu elección.



Nota

- Cuando el nivel de batería sea bajo  , la mayor parte de las funciones del reloj no estarán disponibles, excepto la pantalla del reloj.
- Recomendamos instalar una nueva pila tan pronto como sea posible para continuar usando el reloj.
- Si la batería es tan baja que no se muestra la hora en el reloj, será necesario ajustar de nuevo la hora cuando se reemplace la batería por una nueva.

CARACTERÍSTICAS

1. Tapa

Levanta la **tapa** para ver la hora. Cuando esté puesta, toca sobre la parte inferior de la **tapa** para activar voces y sonidos con un efecto de luz.

2. Botones izquierdo y derecho

Usa estos **botones** para elegir una actividad o una opción.

3. Botón OK

Con este **botón** podrás confirmar las selecciones que hayas hecho o cambiar de opciones en algunas actividades.

4. Botón Reloj/Inicio

Presiona este **botón** para volver a la pantalla del reloj desde cualquier actividad o función.

4.1 Pantalla del reloj

Cuando pulses el **botón Reloj/Inicio**, la hora se mostrará en la pantalla. Pulsa los **botones izquierdo o derecho** para ver el menú de Inicio, donde podrás elegir las otras actividades.

4.2 Menú de inicio

Pulsa los **botones izquierdo o derecho** para mostrar el **menú de Inicio**. Allí encontrarás las siguientes actividades:

- Presiona los **botones izquierdo o derecho** para desplazarte por las opciones.
- Pulsa el **botón OK** para confirmar

1. Alarma 	2. Cronómetro 	3. Cuenta Atrás 
4. Juegos 	5. Opciones 	

5. Alarma

- Pulsa los **botones izquierdo o derecho** para seleccionar la hora y elige uno de los tres sonidos para la alarma.
- Con el **botón OK**, confirma la hora y así te moverás a la siguiente opción.
- Presiona el **botón Reloj/Inicio** para guardar automáticamente la última información.



6. Cronómetro

- Pulsa el **botón OK** para que comience a contar el tiempo y púlsalo de nuevo para detener el cronómetro.
- Cuando el cronómetro se haya detenido, puedes presionar los **botones izquierdo** o **derecho** para reiniciar.



7. Cuenta atrás

- Presiona los **botones izquierdo** o **derecho** para cambiar el tiempo. Confirma el tiempo con el **botón OK**.
- Al pulsar el **botón Reloj/Inicio** guardarás automáticamente la información actual.
- Pulsa el **botón OK** para confirmar la duración de la cuenta atrás, y ésta comenzará en ese mismo momento.
- Cuando el tiempo esté corriendo, puedes presionar el **botón OK** para pausar o continuar con la cuenta atrás, o pulsa los **botones izquierdo** o **derecho** para reiniciar.



8. Opciones

En este menú, pulsa los botones izquierdo o derecho para moverte por las diferentes opciones:

8.1. La hora

- Presiona los botones izquierdo o derecho para cambiar la hora.
- Confirma la hora pulsando el botón OK.
- Al pulsar el **botón Reloj/Inicio** guardarás automáticamente la hora.



8.2. Esferas del reloj

- Presiona los botones izquierdo o derecho para elegir una de las opciones disponibles para personalizar tu reloj.
- Confirma la opción con el botón OK o guárdala pulsando el botón Reloj/Inicio.



8.3. Reloj de cuco

- Pulsa los botones izquierdo o derecho para activar o desactivar el reloj de cuco.
- Confirma la opción con el botón OK o guárdala pulsando el botón Reloj/Inicio.
- Para proteger tu descanso, el reloj de cuco sólo se activará de siete de la mañana a siete de la tarde, salvo que estés jugando a una actividad.



9. Desconexión automática

Para preservar la duración de la pila, el reloj se desconectará de forma automática tras unos 30 segundos sin interactuar. Pulsa cualquier botón del reloj o levanta la tapa para encenderlo de nuevo.

Nota:

El reloj no se desconectará automáticamente si está en marcha el cronómetro.

La unidad también se desconectará automáticamente si la carga de la pila es muy baja. Recomendamos cambiar la pila cuando aparezca en la pantalla el icono de batería baja.



ACTIVIDADES

1. Juegos



En el menú de juegos, pulsa los botones izquierdo o derecho del reloj para desplazarte por los distintos juegos.

1.1 ¡En parejas!

¡Las insignias y vehículos de la Patrulla se han mezclado! Ayuda a Ryder a encontrar el cachorro dueño de cada insignia y vehículo. Pulsa el botón izquierdo o derecho para elegir y después pulsa el botón OK para confirmar tu respuesta.



1.2 ¡Everest escaladora!

¡Ayuda a Everest a practicar la escalada! En esta actividad deberás elegir el número que te pida el reloj entre las distintas opciones mostradas en la pantalla. Pulsa el botón izquierdo o derecho del reloj para seleccionar el número correcto y pulsa el botón OK para confirmar tu respuesta.



1.3 ¡Buscando las figuras!

Skye está volando en su helicóptero, pero necesita tu ayuda para localizar diferentes figuras. Elige la figura correcta con el botón izquierdo o derecho del reloj y pulsa el botón OK para que Skye la recoja.



1.4. ¡La fiesta de baile de Liberty!

¡Baila con Liberty! Fíjate bien en sus pasos de baile porque luego te tocará realizarlos a ti. Usa los botones izquierdo y derecho del reloj para repetir sus movimientos de baile.



CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o lo hace con irregularidad, por favor, siga estos pasos:

1. Apague el juguete.
2. Quite las pilas.
3. Deje que la unidad repose durante unos minutos, después, vuelva a poner las pilas.
4. Encienda el juguete, ahora deberá funcionar.
5. Si el producto sigue sin funcionar, utilice pilas nuevas.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtecheu.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

*Para buscar más información
acerca de nuestros productos
y consultar las condiciones de
garantía visite nuestra página web.*

www.vtech.es

