



Manual de instrucciones

Consola de juegos de la Patrulla Canina Game & Go

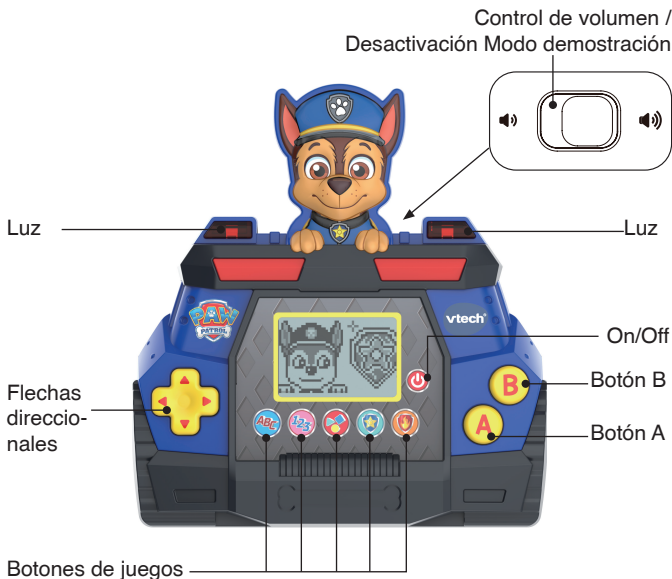


©2026 Spin Master Ltd. PAW PATROL and all related titles, logos, characters; and SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used under license. Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar la **Consola de juegos de la Patrulla Canina Game & Go**, de **VTech**!

¡La Patrulla Canina está lista para la acción! Con 5 juegos interactivos guiados por la voz de Ryder, la consola de juegos de la Patrulla Canina ayuda a los niños a explorar y aprender letras, números, formas y a contar de una forma amena y divertida. Su imaginativo diseño pensado para los más pequeños, con mandos fáciles de usar, efectos de luz y las animaciones en pantalla de Ryder y sus amigos cachorros, convierte el juego en una alegre experiencia de aprendizaje.



INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- Una Consola de juegos de la Patrulla Canina Game & Go, de VTech
- Guía de inicio rápido
- 3 pilas AAA con finalidad demostrativa

ADVERTENCIA:

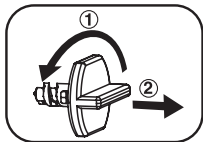
* Los materiales de este embalaje, tales como cintas, cuerdas, hojas de plástico, alambres, etiquetas, cierres de seguridad y tornillos de embalaje, no son parte de este juguete y deberían ser desechados por la seguridad de su hijo.

* Usar bajo la vigilancia de un adulto.

NOTA: le recomendamos que conserve este manual ya que contiene información importante.

Sistema de sujeción del embalaje:

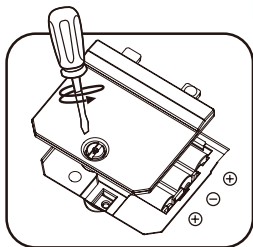
- ① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.
- ② Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará más.



PARA EMPEZAR A JUGAR

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte inferior del mismo.
3. Si hay pilas instaladas en la unidad, extráigalas tirando de uno de los extremos.
4. Coloque 3 pilas 1.5V AAA/LR03 nuevas según muestra el dibujo.
Para un mejor rendimiento se recomienda el uso de 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

- Recargue las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No intente recargar pilas normales.

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.



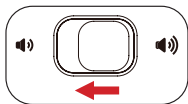
¡Cuidemos del planeta!

- 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.

CÓMO SALIR DEL MODO DEMOSTRACIÓN

Cuando extraiga del embalaje el juguete **Consola de juegos de la Patrulla Canina Game & Go** por primera vez, deberá desactivar el **Modo Demostración** en el producto.

Para desactivarlo, pulse primero el **Botón On/Off** para encender la unidad. Deslice después el **Control de volumen** a la posición **Volumen bajo**.



PARA ENCENDER LA UNIDAD

Pulse el **Botón On/Off** para encender el producto. El juguete comenzará a funcionar ya en el modo de juego normal, donde Ryder le recibirá con un saludo. Presione los Botones de juegos para elegir uno.

Nota: Las pilas incluidas sólo tienen finalidad demostrativa. Le recomendamos cambiar las pilas incluidas por otras nuevas antes de usar el juguete.

ESTADO DE LAS PILAS

Cuando las pilas se estén agotando, la pantalla mostrará el icono de batería baja y el juguete se apagará. Por favor, cambie las pilas por un juego completo de pilas nuevas antes de volver a usar el producto.

DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de las pilas, el juguete se apagará automáticamente tras un breve periodo de tiempo sin actividad.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

1. Botón On/Off

Pulsa este botón para encender o apagar el juguete.

2. Botones de juegos

Presiona uno de estos 5 botones para empezar un juego o para volver al menú inicial si el juego ha comenzado ya.

3. Botones A y B

Usa estos botones cuando quieras confirmar una opción en la pantalla o para jugar durante las actividades.

4. Flechas direccionales

Pulsa las flechas para elegir las opciones de la pantalla o para moverte en los juegos.

5. Control de volumen

Desliza este selector a una de sus dos posiciones: Volumen bajo o Volumen alto.

JUEGOS

1. PATRULLA CANINA, LISTA PARA ENTRAR EN ACCIÓN

¡Todos los cachorros a sus puestos! Ryder necesita a todos los cachorros listos para la acción. Pulsa el botón A, el botón B o las flechas de dirección para ver animaciones de misiones de los cachorros de la Patrulla Canina.



2. ¡Chase atrapa las chuches!

Desplázate por la pantalla usando las flechas direccionales para seleccionar una letra y aprender sobre ella. Juega también a la misión incluida para ayudar a Chase a recoger las deliciosas chuches. Observa primero la letra que aparece y después recoge todas las chuches que contengan esa letra. Pulsa las flechas direccionales para moverte por la pantalla y atrapar las golosinas correctas.



3. Rescate marino con Skye y Zuma

Selecciona un número en la pantalla y escucha cómo Ryder cuenta a los animales de uno en uno. Selecciona después la pantalla de la misión para acompañar a Skye y Zuma en su rescate en el mar. El volcán ha entrado en erupción de repente y algunas de las tortugas bebés han quedado atrapadas. Skye debe pilotar su helicóptero y rescatar a las pequeñas tortugas. Pulsa los botones de dirección para moverte por la pantalla y pulsa el botón A o B para bajar el gancho y rescatar a las tortugas.



4. Rubble en la zona de construcción

Muévete por la pantalla para elegir una figura y aprender sobre ella. Selecciona después la pantalla de la misión para ayudar a Rubble a recoger las figuras correctas y construir un gimnasio para sus amigos cachorros. Conduce la excavadora de Rubble usando las flechas direccionales para recoger las figuras correctas.



5. ¡Chase en acción!

¡El equipo de Gatitos Catastróficos del alcalde Humdinger ha llenado la carretera de obstáculos! Ayuda a Chase a conducir por la carretera usando los botones de flechas direccionales y esquiva los obstáculos para alcanzar a los gatitos.



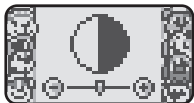
6. Marshall en la carrera contra incendios

El alcalde Humdinger ha colocado trampas de fuego en varios rincones de la ciudad para obstaculizar la competición de carreras. Ayuda a Marshall a conducir su camión de bomberos para apagar las llamas y esquiva los obstáculos que aparezcan en su camino. Usa las flechas Arriba o Abajo para evitar los obstáculos y pulsa el botón A o B para apagar las llamas.



7. Contraste de pantalla

Para ajustar el nivel de contraste en la pantalla, apaga primero el juguete. Una vez apagado, pulsa y mantén presionada la flecha derecha del mando direccional y pulsa a la vez el botón On/Off para encender la unidad. En la pantalla aparecerá el menú de contraste. Usa las flechas direccionales para subir o bajar el nivel de contraste y pulsa el Botón A o B cuando quieras confirmarlo. El juguete se encenderá a continuación para jugar.



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 esponja a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.
6. Recomendamos cambiar las pilas por unas nuevas si el juguete no funciona correctamente

FENÓMENOS AMBIENTALES

La electricidad estática puede causar problemas en el funcionamiento de la unidad. En aquellas ocasiones en las que se dé un funcionamiento incorrecto en el producto por problemas con la electricidad estática, debe reiniciar la unidad manteniendo pulsado el botón On/Off durante 5 segundos hasta que la unidad se apague. Retire las pilas durante diez segundos aproximadamente y volver a colocarlas.

VTech Electronics Europe

Atención al Consumidor: informacion@vtech.eu

Tel: 91 312 07 70 (solo para España)

www.vtech.es

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

www.vtech.es

