



### Manual de instrucciones

# MAGIC POCKET





# **INTRODUCCIÓN**

¡Es la hora de Spidey! Magic Pocket de Spidey y su superequipo te enganchará con sus juegos y funciones. Descubre divertidos juegos con los personajes de la serie además, llévatelo a todas partes gracias a su mosquetón de seguridad.



### INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un juguete Magic Pocket de VTech
- Un mosquetón
- 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.

### SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE:



- ① Gire la pieza de plástico en sentido contrario a las agujas del reloj.
- (2) Tire de él hacia afuera para retirarlo.

# INSTALACIÓN DE LAS PILAS

- 1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
- Encontrará el compartimento de las pilas en la parte trasera del 2. mismo.
- Si hay pilas instaladas en la unidad, extráigalas tirando de uno 3. de los extremos.
- Coloque 3 pilas AAA (AM-4/LR03) nuevas según muestra el 4. 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

- 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.

#### 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

Cuando uses la unidad por primera vez debes desactivar el modo Demostración:

- Levanta la tapa
- Pulsa a la vez los botones Inicio + Laboratorio + OK hasta que oigas 2 pitidos.
- 3. Ya puedes jugar con Magic Pocket en el modo Normal.



# **CARACTERÍSTICAS**

### 1. Tapa

Levanta la tapa para encender la unidad y ciérrala para apagarla. Si está abierta y la pantalla se encuentra apagada, presiona cualquier botón para activarla.

### 2. Botón Inicio 🔉



Presiona este botón para volver a la pantalla inicial y elegir una función.

### 3. Laboratorio de telarañas



Inventa fórmulas para las telarañas de Spidey y sus amigos.

## 4. Superhéroe del día



Descubre a todos los héroes de la serie. Podrás ver a uno cada día.

#### 5 Flechas direccionales

Usa estos botones para elegir una actividad o una opción.

# 6. Botón OK ox

Con este botón podrás confirmar opciones.

### 7. Reloj

El reloj se mostrará unos segundos cuando se abra la tapa. Pulsa Ok para cambiar el salvapantallas con tu imagen preferida.

#### 8. Alarma

Configura la alarma y elige entre diferentes tonos de sonido. Abre la tapa o presiona un botón para silenciarla.

#### 9. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, la unidad se desconectará de forma automática tras unos 60 segundos sin interactuar. Pulsa cualquier botón para encenderla de nuevo.

La unidad también se apagará si la carga de las pilas es muy baja. Recomendamos cambiarlas cuando aparezca en la pantalla el icono de batería baja.



### 10. Mosquetón

Usa el mosquetón para sujetar Magic Pocket a tu bolsa o mochila.



### **ACTIVIDADES**

### 1. Materiales químicos

Podrás ver la cantidad de materiales que tienes para hacer las fórmulas: proteína, pigmento, líquido o pegamento.



### 2. Superequipo Spidey

Cuanto más juegues, más materiales podrás conseguir para las fórmulas del Laboratorio de telerañas. Elige entre estos cuatro juegos.



#### 2.1 Rastro de monedas

Rhino ha robado dinero del banco. Usa las flechas para ayudar a Spidey a recoger todas las monedas, no puedes perder ninguna.



#### 2.2 Pinturas con aerosol

A Spidey le encanta pintar y ha creado algunos opuestos, formas y números. Pulsa las flechas para elegir la respuesta correcta y Ok para confirmar.



#### 2.3 Descubre el código

¡Al rescate! Descubre el código para detener al Duende Verde. Memoriza los pasos y repítelos pulsando las flechas.



#### 2.4 Detened a Electro

¡Hay que detener a Electro! Elige el número correcto y pulsa Ok para confirmar.



### 3. Ajustes

Pulsa los botones izquierdo o derecho para moverte por las diferentes opciones:



#### 3.1 Luz de pantalla

Enciende o apaga la luz de la pantalla según prefieras.



#### 3.2 Volumen

Presiona izquierda o derecha para ajustar el volumen.



#### 3.3 Contraste

Presiona izquierda o derecha para ajustar el contraste de la pantalla.



#### 3.4 La hora

Presiona los botones izquierdo o derecho para cambiar la hora o la imagen del reloj y el botón Ok para confirmar.



#### 3.5 Alarma

Pulsa los botones izquierdo o derecho para seleccionar la hora y elige uno de los tres sonidos para la alarma. Pulsa Ok para confirmar.



#### 4. Laboratorio de telerañas

Usa tus habilidades para contar e inventa nuevas fórmulas para las telarañas. Presiona la flecha de abajo para añadir las gotas de material después, pulsa izquierda o derecha rápidamente para mezclarlos. Si te falta algún material, tendrás que ganarlo jugando a las actividades.



### 5. Superhéroe del día

Descubre a los diferentes personajes de la serie. Podrás descubrir a uno cada día.



### **CUIDADO Y MANTENIMIENTO**

- Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
- Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
- Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
- 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

