

ZIPES SPEED PIPES

ACCESSORIES KIT

Gravity Power Pack™

5+



Gebruikershandleiding

Le manuel d'utilisateur

Inhoud > Table des matières

4 stuks



Werkt op 2 AA-batterijen (niet meegeleverd)
Fonctionne avec deux piles AA (non fournies).



Afstandsbediening
Contrôleur à distance
x 1



Raceauto met ledverlichting
x 1



Kosmische stroboscoopbal
boule cosmique stroboscopique
x 1



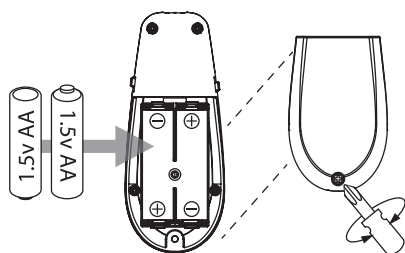
USB-oplaadkabel
Câble de chargement USB
x 1



Gebruiksaanwijzing
Manuel d'instructions
x 1



Aan de slag > Mise en route



Batterijen plaatsen in de afstandsbediening

1. Open het klepje van de batterijhouder met een schroevendraaier (niet meegeleverd).
2. Plaats twee nieuwe AA-batterijen (1,5 V/LR6). (niet meegeleverd).
3. Sluit het klepje van de batterijhouder met de schroevendraaier. (niet meegeleverd).

Bij gebruik van oplaadbare batterijen:

- Verwijder oplaadbare batterijen uit het apparaat voordat u ze oplaadt.
- Bij gebruik van losse en oplaadbare batterijen mogen deze batterijen alleen worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.

Installation des piles pour télécommande

1. Ouvrez le compartiment de la pile avec tournevis. (Non inclus)
2. Insérez les piles de 2 x 1.5V AA (LR6) neuves. (Non inclus)
3. Fermez le couvercle du compartiment avec tournevis. (Non inclus)

Si des piles rechargeables sont utilisées,

- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant de les charger.



De auto opladen

⚠ Schakel de auto UIT vóór het opladen.

Steek het ene uiteinde van de USB-kabel in de auto en het andere in de USB-uitgang van een apparaat met voeding. Tijdens het opladen gaat de verlichting van de auto aan, zodra de auto volledig is opgeladen gaat de verlichting uit. Het duurt ongeveer 30 minuten tot 1 uur totdat de auto is opgeladen.

- De opladers die voor dit speelgoed worden gebruikt moet regelmatig worden gecontroleerd op schade aan het snoer, de stekker, de behuizing en andere onderdelen. Deze onderdelen mogen bij eventuele beschadiging pas weer met deze transformator worden gebruikt als de schade is verholpen.

Charger le véhicule

⚠ S'assurer d'éteindre le véhicule avant de recharger la batterie. Branchez les deux extrémités du câble USB dans la voiture et tout dispositif d'alimentation USB. Temps de charge est d'environ 1 heure. Lorsque le véhicule est en charge, le véhicule s'allume et il s'éteint une fois que le véhicule est complètement chargé. Temps de charge est environ 30 minutes à 1 heure.

- Les chargeurs utilisés avec le jouet doivent être vérifiés régulièrement afin de repérer tout dommage éventuel du cordon, de la prise, du boîtier ou d'une autre partie. En cas de problème, ne plus utiliser ce chargeur tant que la partie endommagée n'a pas été réparée.

Veiligheidsinformatie batterijen

In uitzonderlijke gevallen kan uit batterijen een substantie lekken die chemische brandwonden of beschadiging van uw product kan veroorzaken. Zo voorkomt u dat de batterijen gaan lekken: Gebruik geen nieuwe en oude batterijen door elkaar en combineer geen alkaline-, standaard- (koolstof-zink) of oplaadbare batterijen (nikkel cadmium). Plaats de batterijen zoals aangegeven in de batterijhouder. Verwijder de batterijen als u het product gedurende lange tijd niet gebruikt. Laat lege batterijen nooit in het apparaat zitten. Gooi batterijen op een veilige manier weg. Gooi dit product niet in het vuur. Hierdoor kunnen de batterijen exploderen of gaan lekken.

Voorkom kortsluiting tussen de contactpunten van de batterij. Gebruik uitsluitend batterijen van het type dat wordt aanbevolen, of vergelijkbare exemplaren. Laad niet-oplaadbare batterijen nooit op. Batterijen moeten worden hergebruikt of afgevoerd volgens lokale richtlijnen. Bij uw gemeente kunt u informatie krijgen over recycling en inzamel punten.

Consignes de sécurité batterie

Dans des circonstances exceptionnelles, les piles peuvent couler qui peuvent provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter la fuite des piles : Ne pas mélanger des piles neuves ou des piles de différents types de piles alcalines, standards (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium). Insérer les piles comme indiqué dans le compartiment des piles.

Retirez les piles pendant de longues périodes de non-utilisation. Toujours enlever toutes les piles du produit. Débarrassez-vous des batteries en toute sécurité. Ne jetez pas ce produit dans un incendie. Les piles à l'intérieur peuvent exploser ou couler. Ne jamais court-circuiter les bornes de la batterie. Utilisez uniquement des piles de type identique ou équivalent, tel que recommandé. Ne pas recharger des piles non rechargeables. Piles doivent être recyclés ou éliminés des selon l'état et les directives locales. Consulter la municipalité pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.

Kosmische stroboscoopbal > Boule Cosmique Stroboscopique

Stop de kosmische stroboscoopbal in het circuit, laat de auto er tegenaan botsen en het licht gaat aan. **Supervet in het donker!**

Mettez la balle du stroboscope cosmique dans le circuit, laissez la voiture s'écraser et la lumière s'allume.

Super cool dans le noir!

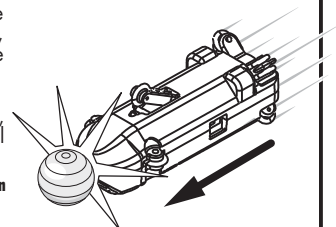


De kosmische stroboscoopbal is uitgerust met vooraf geïnstalleerde, onbereikbare en niet-ervangbare batterijen. Het lampje is voorzien van een bewegingsensor, dus het gaat vanzelf aan als de auto tegen de bal botst. Het licht gaat uit als de bal gedurende 5 tot 10 seconden niet wordt aangeraakt.

Boule Cosmique Stroboscopique est livrée avec piles préinstallées, non accessible, non remplaçable. La lumière est activé par mouvement, bosse tellement juste et il tourne sur. Témoins s'éteint après 5 à 10 secondes de non-cogner.

Als de batterijen van de stroboscoopbal leeg zijn, moet de bal in zijn geheel als een batterij bij het klein chemisch afval worden aangeboden.

Après que strobo ball batteries sont mortes, balle stroboscope entière doit être jeté comme une batterie.



Aan de slag > Commencer à jouer

1. Zorg dat de auto is opgeladen
Assurez-vous que le véhicule est chargé

2. OFF ON
Zet de auto aan
Mettre en marche le véhicule

3. ON OFF
Zet de afstandsbediening aan
Placer de la télécommande

Bij het geven van commando's gaat het lampje branden.
Signal lumineux clignote lors de l'émission de commande

4. A B
Selecteer A of B.
Commutateur à A ou B

5. Open het klepje in het buisje met de opening voor de auto, zet de auto in het buisje en sluit het klepje.
Ouvrez la porte de tuyau d'entrée de véhicule, mettre le véhicule dans le tube, fermer la porte.

6. Stuurknop - druk op deze knop om de richting van de auto te bepalen, vooruit of achteruit..
Touche de direction - presse au contrôle le mouvement du véhicule, vers l'avant ou vers l'arrière.

! Schakel de auto UIT vóór het opladen.
S'assurer d'éteindre le véhicule avant de recharger la batterie.

Om een auto te kunnen opladen MOET de schakelaar in de UIT-stand staan. Zodra dit het geval is, kunt u de auto via de USB-kabel opladen in het stopcontact.

Pour recharger un véhicule, il DOIT être placé sur OFF. Une fois dans le réglage OFF, vous pouvez brancher le véhicule dans la prise de courant à l'aide du câble USB.

!

Storingen oplossen > Dépannage

• Rijdt de auto niet, controleer dan of:

1. de AAN-UITKNOP in de AAN-stand staat.
2. de kanaalfrequentieschakelaar op de afstandsbediening overeenkomt met de frequentie van de auto. Dit kunt u controleren door de frequentieschakelaar heen en weer te bewegen en tegelijkertijd de knoppen te testen.
3. de auto is opgeladen.
4. de batterijen in de afstandsbediening functioneren.
5. de afstandsbediening op een afstand van maximaal 3 meter direct op de auto wordt gericht, zonder dat het signaal wordt onderbroken.

• Is de auto wel verlicht maar rijdt hij niet door de buisjes, controleer dan of:

1. de buisjes op juiste manier in elkaar zijn gezet en goed op elkaar aansluiten. Zijn de buisjes niet helemaal rond, dan kunnen er openingen ontstaan tussen de buisjes en het wiel van de auto. De auto heeft dan geen grip en rijdt niet op maximale snelheid.
2. Laat de auto een paar keer heen en weer rijden.
3. Pak het volgende buisje beet en laat de auto tegelijkertijd rijden.
4. Maak de buisjes open bij een verbindingsstuk en haal de auto los.
5. Schud de gehele constructie voorzichtig heen en weer, zodat de auto door het buisje glijdt.

• Overige belangrijke informatie

1. Zet zowel de auto als de afstandsbediening na gebruik uit.
2. Voor maximale snelheid moet het wiel van de auto schoon zijn, zodat het voldoende grip krijgt op de binnenzijde van de buisjes. U kunt stof en vul van het wiel verwijderen door het over een stukje afplaktape te rollen.
3. ZIPES auto's en afstandsbedieningen werken op frequentie A of B. Probeer beide kanalen.

• Si le véhicule ne fonctionne pas, vérifiez que :

1. Le ON/OFF est en marche.
2. Le commutateur de fréquence de canal sur la télécommande correspond à la fréquence du véhicule. Tester en basculant l'interrupteur de fréquence en arrière tout en testant les boutons.
3. le véhicule est chargé.
4. les piles dans votre télécommande n'ont pas été mauvais.
5. La télécommande est dirigée vers le véhicule directement à une distance de 9 pi et débloqué.

• Si le véhicule est en cours d'exécution mais ne bouge ne pas dans les tuyaux, vérifiez que :

1. les tuyaux sont montés correctement et bien alignées. Si les tuyaux sont déformée, on peut les lacunes entre les tuyaux et la roue d'entraînement du véhicule. Le véhicule n'aura pas de traction et ne se déplacera pas à vitesse max.
2. Dégager la voiture vers l'avant et vers l'arrière, à plusieurs reprises.
3. Un peu saisissant le tube et conduire la voiture en même temps.
4. Ouvrez les tuyaux à un connecteur d'accéder et de déloger le véhicule.
5. Secouez légèrement la piste entière pour présenter la diapositive de voiture à l'intérieur de la pipe.

• Autres informations importantes

1. Éteignez le véhicule et le contrôleur après avoir joué.
2. pour la vitesse max, il est important que les roues de votre véhicule est propre, donc il peut obtenir la bonne traction sur les tuyaux. Vous pouvez supprimer les poussières et débris de votre roue avec un morceau de ruban adhésif.
3. ZIPES™ véhicules et télécommandes fonctionnent dans des fréquences A ou B. Essayez les deux Canals



WAARSCHUWING:

VERSTIKKINGSGEVAAR- dit speelgoed bevat een klein balletje.
Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

AVERTISSEMENT :

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Le jouet contenant une petite balle.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Copyright © 2018 Creative Concepts USA. All Rights Reserved.

ZIPES™ is a registered trademark of MIEH, Inc.

Distributeur:

JML Benelux B.V.

Eemnesserweg 11 unit 10
1251 NA Laren, Nederland

MADE IN CHINA (NINGBO).
FABRIQUÉ EN CHINA (NINGBO).

Protected by Patents: US9,731,212 / HK1209265 / ZL201520614800.2 / WO2017184836A1
Other U.S. & International Patents Pending.



CE EN71
ASTM F963

