

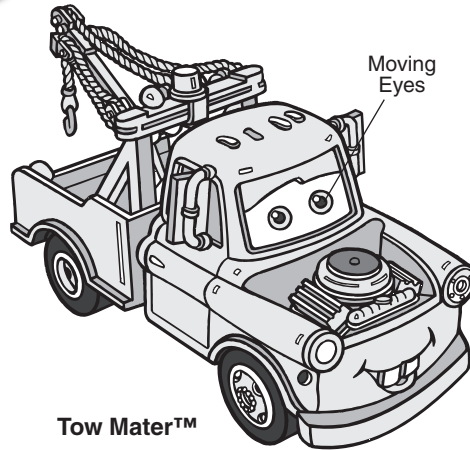


TOW MATER™ MOVING EYES INSTRUCTIONS

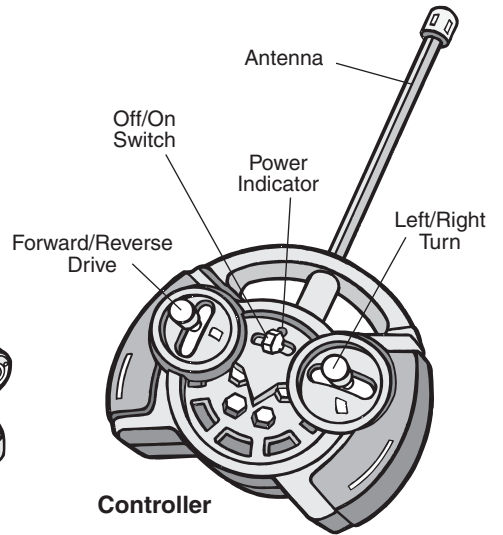
4+ YEARS

SAFETY TIPS:

- NEVER drive Tow Mater™ on the street. That's for real cars!
- Drive Tow Mater™ on flat, hard and clean surfaces.
- Avoid collisions with walls and other hard surfaces.
- Always turn your controller OFF before picking up Tow Mater™.
- Keep fingers, hair and loose clothing away from wheels and tires while Tow Mater™ is turned ON.
- Always make sure Tow Mater™ and his controller are turned OFF when not in use.
- Let Tow Mater™ rest for 5 minutes after every 15 minutes of play.



Tow Mater™



Controller

Contents:

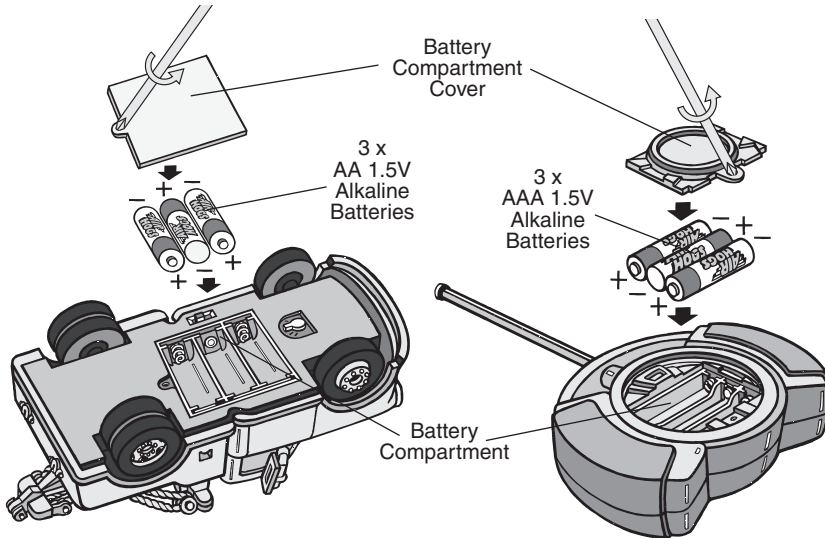
- 1 x Tow Mater™ • 1 x Remote Control
- 3 x 1.5V AA Alkaline Batteries
- 3 x 1.5V AAA Alkaline Batteries • 1 x Instruction Guide

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD – Small parts.
Not for Children under 3 years.

⚠ CAUTION: When playing outdoors, play only in well lit, dry, safe environments and under adult supervision.

INSTALLING/REPLACING THE BATTERIES

1. Open the battery door with a screwdriver (not included).
2. If used batteries are present, remove these batteries from the unit by pulling up on one end of each battery.
3. Install new batteries as shown in the polarity diagram (+/-)

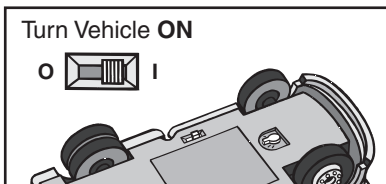


4. Replace battery door securely.
5. Check your local laws and regulations for correct recycling and/or battery disposal.

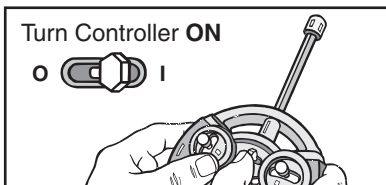
BATTERY SAFETY INFORMATION

- Vehicle requires 3 x 1.5V AA alkaline batteries and controller requires 3 x 1.5V AAA alkaline batteries (included).
- Batteries are small objects.
- Replacement of batteries must be done by adults.
- Follow the polarity (+/-) diagram in the battery compartment.
- Promptly remove dead batteries from the toy.
- Dispose of used batteries properly.
- Remove batteries for prolonged storage.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- DO NOT incinerate used batteries.
- DO NOT dispose of batteries in fire, as batteries may explode or leak.
- DO NOT mix old and new batteries.
- DO NOT mix different types of batteries, i.e.: alkaline/standard (carbon-zinc) or rechargeable batteries.
- DO NOT use rechargeable batteries.
- DO NOT recharge non-rechargeable batteries.
- DO NOT short-circuit the supply terminals.
- DO NOT store your car or controller near heat or in direct sunlight.

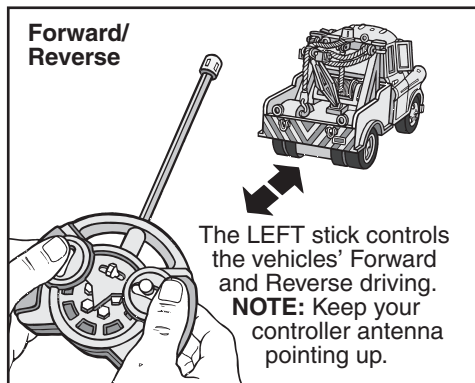
USING THE CONTROLLER



Turn Vehicle ON

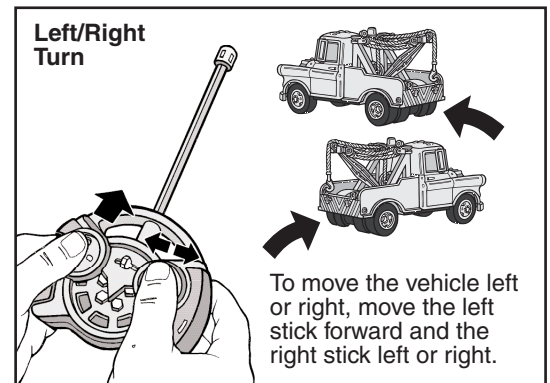


Turn Controller ON



Forward/Reverse

The LEFT stick controls the vehicles' Forward and Reverse driving.
NOTE: Keep your controller antenna pointing up.

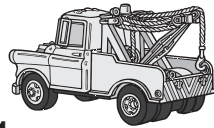


Left/Right Turn

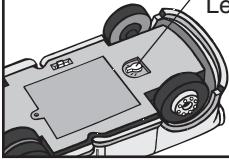
To move the vehicle left or right, move the left stick forward and the right stick left or right.

WHEEL ALIGNMENT

1. If the vehicle turns to the left, move the wheel alignment lever to the right until the vehicle drives straight.
2. If the vehicle turns to the right, move the wheel alignment lever to the left until the vehicle drives straight.



Wheel Alignment Lever

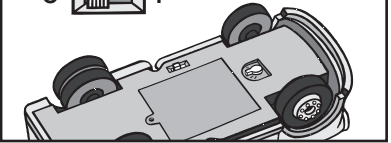


NOTE: As the wheels turn left or right, Tow Mater™ also looks left or right!

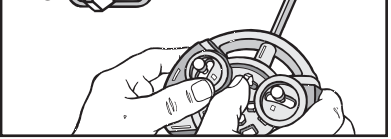


When finished playing, be sure to turn the controller and vehicle **OFF!**

Turn Vehicle **OFF**



Turn Controller **OFF**



TROUBLESHOOTING GUIDE

| PROBLEM | CAUSE | SOLUTION |
|---|--|---|
| Vehicle is slow or will not move. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Batteries in the vehicle and/or controller need to be replaced. 2. Vehicle is out of range of controller. 3. There is hair or debris stuck in the wheels or wheel axles. 4. Batteries are installed incorrectly. 5. Improper surface for vehicle. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Replace batteries in the vehicle and/or controller with new, fresh batteries. 2. Move closer to the vehicle. 3. With the vehicle and controller turned off, have an adult carefully remove the hair or debris from the wheels or wheel axles. 4. With the vehicle and controller turned off, have an adult check that the batteries are installed correctly. 5. Change your play area to a hard, flat surface. Examples of poor play surfaces are thick carpet, grass or sand. Examples of good play surfaces are non-carpeted floors or concrete. DO NOT PLAY ON THE STREET OR IN AN AREA WHERE THERE IS NO ADULT SUPERVISION. |
| Vehicle does not drive in a straight line. | Vehicle requires wheel alignment. | Refer to Wheel Alignment guide above. |
| Vehicle is damp or wet. | Inappropriate driving surface /conditions. | Turn the controller off and ask an adult to safely remove the vehicle from the water source. It's recommended to discontinue use of the toy. Once dry, the vehicle should be properly disposed of. |
| My vehicle and/or controller is dirty. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Inappropriate driving surface. 2. Dirty hands. | Ensure the controller and vehicle are off. Have an adult remove the batteries first and replace the battery covers. Slightly damp a clean cloth in clean plain water and wipe toy clean. Wipe dry. DO NOT IMMERSE IN WATER and DO NOT USE ANY CHEMICALS. Let the toy completely dry before putting batteries back into clean, dry battery compartment. |
| Vehicle is not responding or driving on its' own. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Using another vehicle/controller of the same frequency. 2. Radio Interference from another source. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Check your vehicles frequency and be sure TO NOT operate multiple vehicles of the same frequency. 2. Keep clear of other sources of radio interference (i.e.: CB radios, large buildings, electrical wires, etc.). |
| NOTE: If normal function of the product is disturbed or interrupted, strong electro-magnetic interference may be causing the issue. To reset product, turn it completely off, then turn it back on. If normal operation does not | | resume, move the product to another location and try again. To ensure normal performance, change the batteries, as low batteries may not allow full function. |

This product complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesirable operation. This equipment has been tested and found to comply with the limits for Class B digital devices pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference to radio communications. Because this toy generates, uses, and can radiate radio frequency energy, there can be no guarantee that interference will not occur. If not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. If this toy does cause interference to radio or television reception (you can check this by turning the toy off and on while listening for the interference), one or more of the following measures may be useful: • Reorient or relocate the receiving antenna • Increase the separation between the toy and the radio or the TV • Consult the dealer or an experienced TV-radio technician for help. **NOTE:** Changes, adjustments or modifications to this unit, including but not limited to, replacement of any transmitter component (crystal, semiconductor, etc.) could result in a violation of FCC rules under part 15 and/or 95 and must be expressly approved by Spin Master Ltd. or they could void the user's authority to operate the equipment.

CANADIAN Class B statement: This class B digital apparatus meets all the requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

RSS-310 Statement: This device complies with Industry Canada licence-exempt RSS standard(s).

Carrier frequency: 49.860 MHz, Field strength: 79.1 dBuV/m at 3 m.

SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA
 Customer Care: 1-800-622-8339 Fax: 416-364-8005
 Email: customercare@spinmaster.com
 Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221, USA
 Spin Master Toys Far East Limited, Rm #1113, 11/F, Chinachem Golden Plaza, 77 Mody Rd., Tsimshatsui E., Kowloon, HK

Imported by:
 SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L., 16 AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBOURG
 www.spinmaster.com

© Disney/Pixar. Air Hogs®, related trademarks & © 2011 Spin Master Ltd. All rights reserved. This product conforms to safety requirements of ASTM F963 & CHPA. • Please retain this information for future reference. • Please remove all packaging materials before giving to children. • An adult should periodically check this toy to ensure no damage or hazards exist, if so, remove from use. • Children should be supervised during play. • Keep addresses and phone numbers for future reference. • The item inside this package may vary from the photographs and/or illustrations. MADE IN CHINA.

20038708 NTL English REV 0
 T43004_0001_20038708_NTL_IS_R1



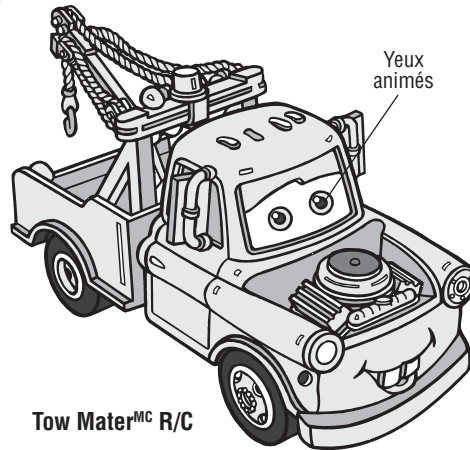


TOW MATER™ YEUX ANIMÉS MODE D'EMPLOI

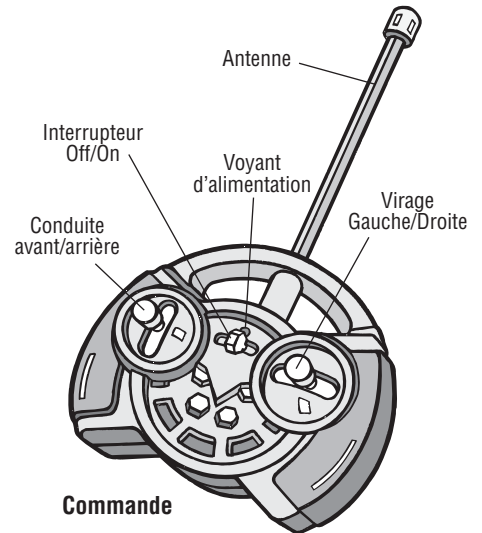
4+ ANS

CONSEILS PRATIQUES :

- NE JAMAIS faire rouler Tow Mater^{MC} dans la rue. C'est pour les vraies voitures !
- Fais rouler Tow Mater^{MC} sur des surfaces lisses, dures et propres.
- Évite les collisions aux murs et autres surfaces solides.
- Mets toujours ta commande sur OFF avant de ramasser Tow Mater^{MC}.
- Avoir toujours les doigts, les cheveux et les vêtements larges hors de la portée des roues de Tow Mater^{MC} lorsqu'il est sur ON.
- S'assurer que Tow Mater^{MC} et sa commande soient toujours sur OFF lorsqu'ils ne sont pas utilisés.
- Laisse Tow Mater^{MC} reposer 5 minutes toutes les 15 minutes de jeu.



Tow Mater^{MC} R/C



Commande

Contenu :

- 1 Tow Mater^{MC} R/C • 1 Remote Control
- 3 piles alcalines AA de 1,5V
- 3 piles alcalines AAA de 1,5V • 1 mode d'emploi



AVERTISSEMENT :
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.
Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans.



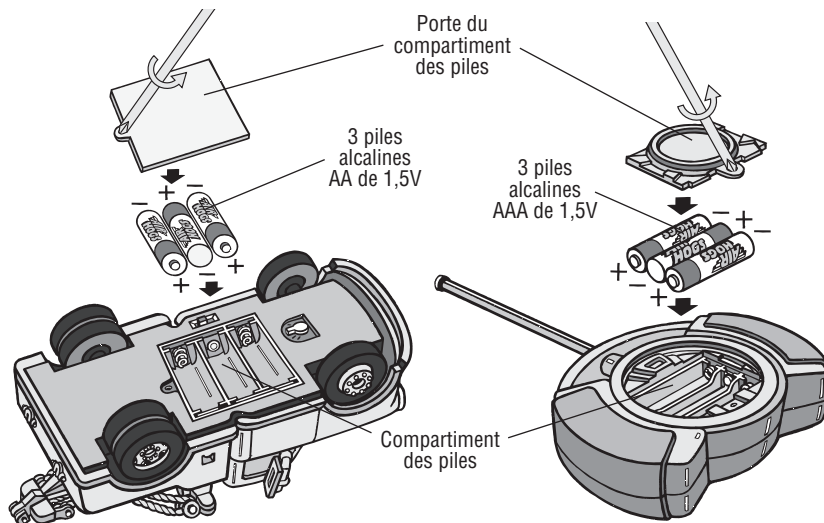
ATTENTION : Lors des jeux en extérieurs, jouer uniquement dans un milieu sec, sûr et sous la surveillance d'un adulte.

INSTALLATION/REPLACEMENT DES PILES

1. Dévissez le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis (non inclus).
2. Si des piles utilisées se trouvent dans l'unité, les retirer en tirant sur l'extrémité de chacune d'elle.
3. Installez des piles neuves comme indiqué sur le schéma de polarité

(+/-) affiché à l'intérieur du compartiment des piles.

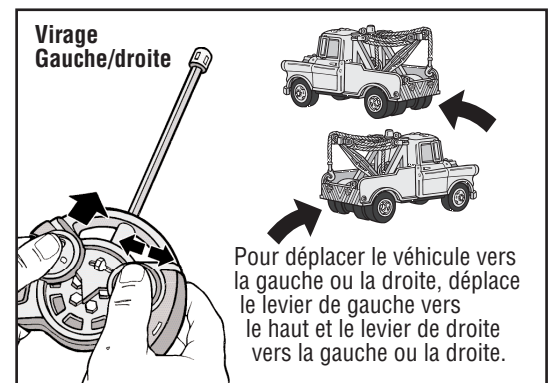
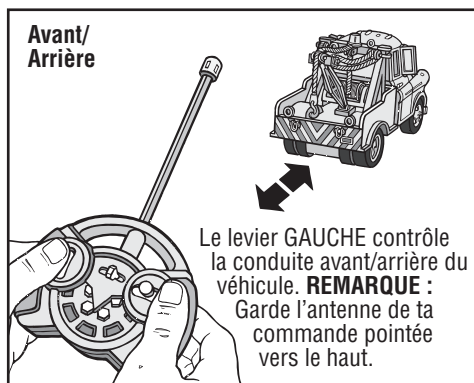
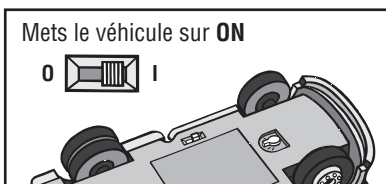
4. Remettez bien en place le couvercle du compartiment des piles.
5. Veuillez vérifier les règlements locaux pour assurer l'élimination correcte des piles.



INFORMATIONS SUR LES PILES

- Le véhicule nécessite 3 piles alcalines AA de 1,5V et la commande nécessite 3 piles alcalines AAA de 1,5V (incluses).
- Les piles sont de petits objets.
- Les piles doivent toujours être remplacées par un adulte.
- Suivre le schéma de polarité (+/-) situé dans le compartiment des piles.
- Enlever rapidement les piles usagées du jouet.
- Jeter les piles usagées comme il convient.
- Enlever les piles en cas de rangement prolongé.
- NE PAS brûler les piles usagées.
- NE PAS jeter les piles dans le feu, car elles pourraient exploser ou fuir.
- NE PAS mélanger des piles neuves et usagées.
- NE PAS mélanger différents types de piles, par exemple : alcalines/standards (charbon -zinc) ou rechargeables.
- NE PAS utiliser de piles rechargeables.
- NE PAS recharger des piles non rechargeables.
- NE PAS court-circuiter les bornes d'alimentation.
- NE PAS ranger le véhicule ou la commande près d'une source de chaleur ou sous la lumière directe du soleil.

COMMENT UTILISER TA COMMANDE

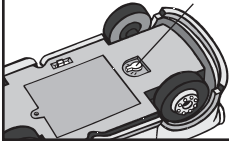


ALIGNEMENT DES ROUES

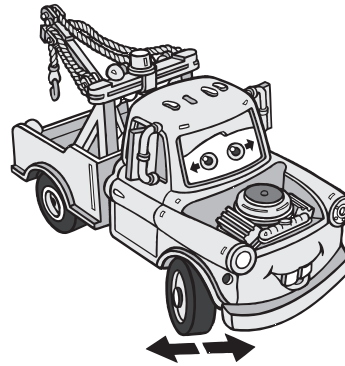
1. Si le véhicule tourne vers la gauche, déplace l'alignement des roues vers la droite jusqu'à ce que le véhicule roule tout droit.
2. Si le véhicule tourne vers la droite, déplace l'alignement des roues vers la gauche jusqu'à ce que le véhicule roule tout droit.



Niveau d'alignement des roues

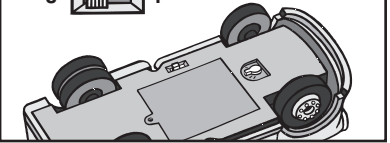


REMARQUE : Lorsque les roues tournent vers la gauche ou la droite, Tow Mater^{MC} regarde aussi à gauche ou à droite !

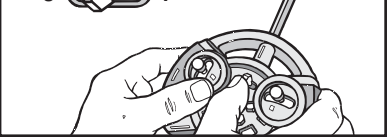


Quand tu as fini de jouer, vérifie que l'interrupteur soit sur **OFF** !

Mets le véhicule sur **OFF**



Mets la commande sur **OFF**



GUIDE DE DÉPANNAGE

| PROBLÈME | CAUSE | SOLUTION |
|---|---|---|
| Le véhicule est lent ou ne se déplace pas. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Les piles du véhicule et/ou la commande doivent être remplacées. 2. Le véhicule est hors de la portée de la commande. 3. Il y a des cheveux ou des débris coincés dans les roues ou dans l'axe. 4. Les piles ne sont pas installées correctement. 5. Surface utilisée pour le véhicule inappropriée. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Remplacer les piles du véhicule et/ou de la commande avec des piles neuves. 2. Se rapprocher du véhicule. 3. Avec le véhicule et la commande éteints, demande à un adulte de retirer avec précaution les cheveux ou les résidus des roues ou de l'axe des roues. 4. Avec le véhicule et la commande éteints, un adulte devra vérifier si les piles sont installées correctement. 5. Change de zone de jeu pour une superficie solide et lisse. Quelques exemples de surfaces inappropriées sont les moquettes, l'herbe ou le sable. Quelques exemples de surfaces appropriées sont les sols sans tapis ni moquette ou le béton. NE PAS JOUER DANS LA RUE OU DANS UNE ZONE QUI NE SOIT PAS SURVEILLÉE PAR UN ADULTE. |
| Le véhicule ne roule pas droit. | Le véhicule n'a pas les roues correctement alignées. | Se référer à la section de l'alignement des roues cité plus haut. |
| Le véhicule est trempé ou mouillé. | Surfaces/condition de conduite inappropriée | Éteins la commande et demande à un adulte de sortir avec précaution le véhicule de l'eau. Il est recommandé de cesser toute utilisation du jouet. Une fois sec, le véhicule devrait fonctionner à nouveau. |
| Mon véhicule et/ou ma commande sont sales. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Surface de conduite inappropriée. 2. Mains sales. | Assure-toi que la commande et le véhicule soient éteints. Demande à un adulte de retirer les piles avec précaution et de replacer la porte du compartiment des piles. Humidifie légèrement un chiffon doux à l'eau Claire et nettoie le jouet. Sécher le jouet avec un chiffon sec. NE PAS IMMÉGER SOUS L'EAU et NE PAS UTILISER DE PRODUITS CHIMIQUES. Laisser le jouet sécher complètement avant de replacer les piles dans leur compartiment propre et sec. |
| Mon véhicule ne fonctionne pas ou fonctionne tout seul. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilisation d'un autre véhicule/ une autre commande sous la même fréquence. 2. Interférences radio d'une autre source. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Vérifie la fréquence de ton véhicule et assure-toi de NE PAS faire fonctionner plusieurs véhicules sous la même fréquence. 2. Éloigne-toi d'autres sources d'interférences radio (par exemple : les radios CB, les grands édifices, les câbles électriques, etc). |
| REMARQUE : De fortes interférences électromagnétiques peuvent entraîner une altération ou l'interruption du fonctionnement normal du produit. Pour réinitialiser le produit, éteins-le complètement puis rallume-le. Si le fonctionnement ne reprend | | pas normalement, déplace le produit et réessaie. Pour t'assurer des performances normales, change les piles. Des piles faibles peuvent ne pas permettre au produit de fonctionner. |

Cet appareil est conforme à l'article 15 de la FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes : 1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles, et 2) Cet appareil doit tolérer toutes les interférences reçues, y compris les interférences pouvant entraîner un fonctionnement indésirable. Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites de Classe B pour un équipement numérique en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour fournir une protection raisonnable contre toute interférence nuisible avec les communications radios. Comme ce jouet génère, emploie et peut émettre de l'énergie de fréquence radio, il n'est pas garanti que des interférences ne se produisent pas. Si ce jouet devait causer des interférences à la réception radio ou télévisée (vous pouvez vérifier cela en l'éteignant puis en le remettant sous tension et en écoutant s'il y a des interférences), une des mesures suivantes peut être utile : • Réorientez ou déplacez l'antenne réceptrice. • Augmentez la distance entre le jouet et la radio ou la télévision. • Consultez le revendeur ou demandez l'aide d'un technicien radio/T.V. expérimenté. **AVERTISSEMENT :** Tout changement ou modification de cette unité n'ayant pas été expressément approuvé par Spin Master Enterprises, Inc. entraîne l'annulation du droit de l'utilisateur à exploiter l'équipement.

Déclaration CANADIENNE Classe B : Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Déclaration RSS-310 : Cet appareil est conforme aux normes exemptes de brevets CNR d'Industry Canada.

Fréquence porteuse : 49.860 MHz Force de champ : 79.1 dBmV/3m.

SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA
 Service consommateurs : 1-800-622-8339 Fax : 416-364-8005
 Email : customercare@spinmaster.com
 Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221, USA
 Spin Master Toys Far East Limited, Rm #1113, 11/F, Chinachem Golden Plaza, 77 Mody Rd., Tsimsatsui E., Kowloon, HK

Importé par :
 SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L., 16 AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBOURG
 www.spinmaster.com

© Disney/Pixar. Air Hogs®, les marques de commerce apparentées et © 2011 Spin Master Ltd. Tous droits réservés. Ce produit est conforme aux normes de sécurité ASTM F963 et CHPA. • Veuillez conserver ce mode d'emploi pour consultation ultérieure. • Enlever tout l'emballage avant de donner ce produit à des enfants. • Un adulte doit régulièrement vérifier l'état de ce jouet afin de s'assurer qu'il n'a subi aucun dommage et ne représente aucun danger. Dans le cas contraire, en interrompre l'utilisation. • Les enfants doivent être surveillés lorsqu'ils jouent. • Veuillez garder les adresses et les numéros de téléphone pour consultation ultérieure. • L'objet dans cet emballage peut différer des photographies et/ou des illustrations. FABRIQUÉ EN CHINE.

20038708 NTL French REV 0
 T43004_0001_20038708_NTL_IS_01



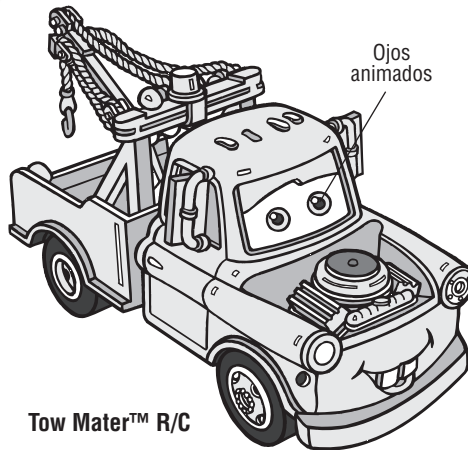


TOW MATER™ R/C OJOS ANIMADOS GUÍA DE INSTRUCCIONES

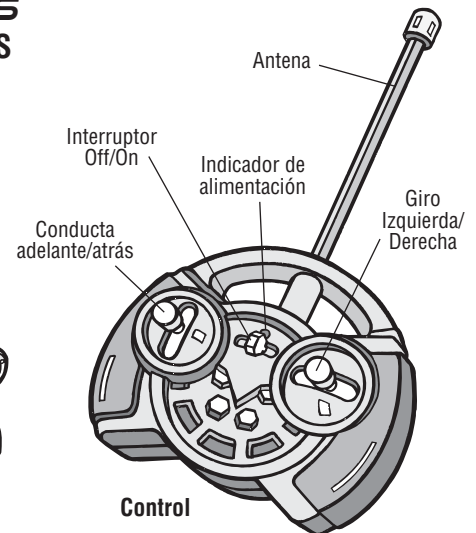
4+ años

CONSEJOS ÚTILES:

- NUNCA conducir Tow Mater™ en la calle. ¡Eso es para los coches de verdad!
- Conduce Tow Mater™ en superficies lisas, duras y limpias.
- Evita los choques contra las paredes u otras superficies duras.
- Pon siempre el control en OFF antes de manipular Tow Mater™.
- Mantén los dedos, el pelo y la ropa ancha lejos de las ruedas cuando Tow Mater™ está en ON.
- Comprueba siempre que Tow Mater™ y su control estén en OFF cuando no se usan.
- Déjalo descansar Tow Mater 5 minutos cada 15 minutos de juego.



Tow Mater™ R/C



Control

Contenido :

- 1 Tow Mater™ R/C • 1 control remoto
- 3 pilas alcalinas AA de 1.5V • 3 pilas alcalinas AAA de 1.5V
- 1 guía de instrucciones

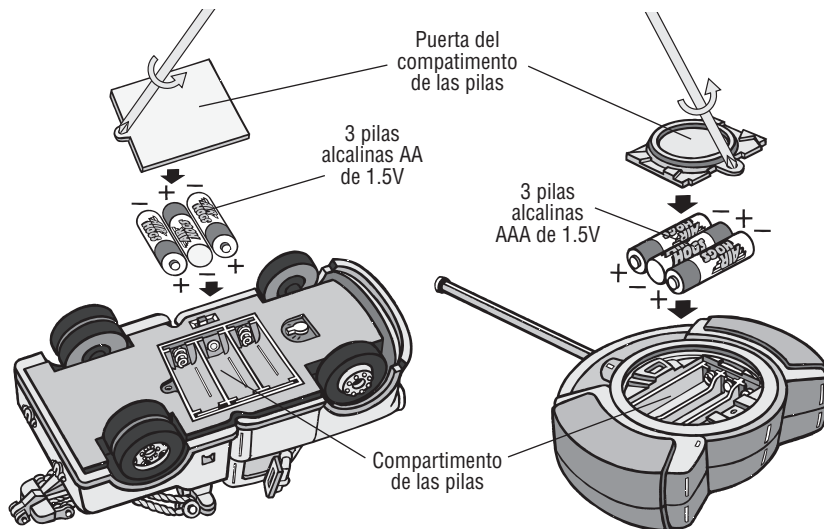
ADVERTENCIA:
PELIGRO DE ASFIXIA – Piezas pequeñas.
No está diseñado para niños de menos de 3 años.

ATENCIÓN: Si se juega en el exterior, jugar únicamente en un lugar seco, seguro y bajo la vigilancia de un adulto.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Abrir la tapa de las pilas con un destornillador (no incluido).
2. Si hay pilas usadas en la unidad, quitarlas tirando de la extremidad de cada una de ellas.
3. Instalar las pilas nuevas tal y como lo indica el esquema de polaridad

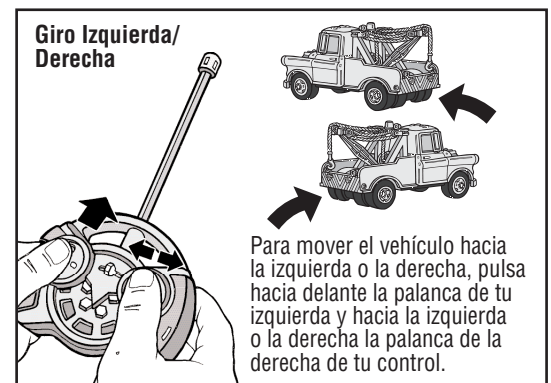
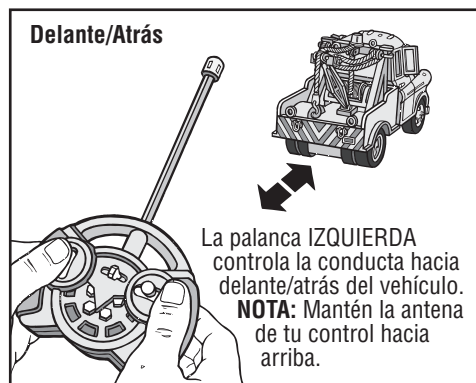
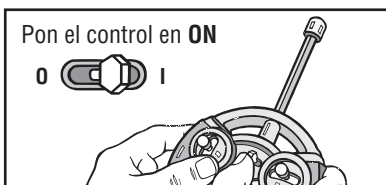
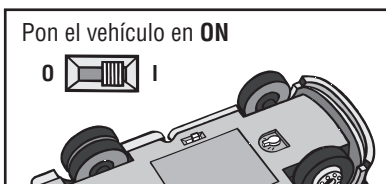
4. Volver a poner la tapa de las pilas firmemente.
5. Referirse a los reglamentos locales para asegurar el desecho adecuado de las pilas.



INFORMACIÓN DE SEGURIDAD DE LAS PILAS

- El vehículo requiere 3 pilas alcalinas AA de 1.5V y el control requiere 3 pilas alcalinas AAA de 1.5V (incluidas).
- Las pilas son objetos pequeños.
- El cambio de las pilas debe ser efectuado por adultos.
- Siga el diagrama de polaridad (+/-) del compartimento de pilas.
- Saque las pilas agotadas del juguete oportunamente.
- Deseche las pilas de manera adecuada.
- Saque las pilas cuando vaya a guardar el juguete por un tiempo prolongado.
- NO incinere las pilas usadas.
- NO deseche las pilas en el fuego, ya que las pilas pueden explotar o tener derrame.
- NO mezcle pilas viejas con pilas nuevas.
- NO mezcle diferentes tipos de pilas, por ejemplo: pilas alcalinas con estándares (carbono-zinc) o recargables.
- NO use pilas recargables.
- NO recargue pilas que no son recargables.
- NO haga corto circuito en las terminales de alimentación.
- NO guardar el vehículo o el control cerca de una fuente de calor o bajo la luz directa del sol.

CÓMO UTILIZAR TU CONTROL

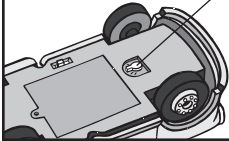


ALINEACIÓN DE LAS RUEDAS

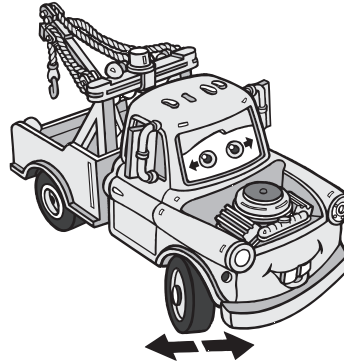
1. Si el vehículo gira hacia la izquierda, mueve la alineación de las ruedas hacia la derecha hasta que conduzca derecho.
2. Si el vehículo gira hacia la derecha, mueve la alineación de las ruedas hacia la izquierda hasta que conduzca derecho.



Nivel de alineación de las ruedas.

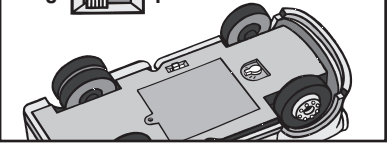


NOTA: Cuando giras a la derecha o a la izquierda, ¡Tow Mater™ también mira a la izquierda o a la derecha!

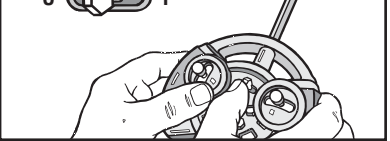


¡Cuando terminas de jugar, asegúrate de poner el interruptor en **OFF**!

Pon el vehículo en **OFF**



Pon el control en **OFF**



GUÍA DE REPARACIÓN

| PROBLEMA | CAUSA | SOLUCIÓN |
|---|--|---|
| El vehículo es lento o no se mueve. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Las pilas del vehículo y/ del control deben cambiarse. 2. El vehículo está fuera del alcance del control. 3. Hay pelo o residuos atascados en las ruedas o en su eje. 4. Las pilas no están puestas correctamente. 5. Superficie inadecuada para el vehículo. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Cambiar las pilas del vehículo y/o del control por pilas nuevas. 2. Acercarse al vehículo. 3. Con el vehículo y el control remoto apagados, pide a un adulto que retire con cuidado los pelos o la suciedad de las ruedas o del eje de las ruedas. 4. Con el vehículo y el control apagados, un adulto tendrá que comprobar si las pilas están instaladas correctamente. 5. Cambia de zona de juego para una superficie soliday lisa. Algunos ejemplos de superficies inadecuadas son las moquetas, la hierba o la arena. Algunos ejemplos de superficies adecuadas son los suelos sin alfombras ni moquetas o el cemento. NO JUGAR EN LA CALLE O EN UNA ZONA QUE NO ESTÉ VIGILADA POR UN ADULTO. |
| El vehículo no va en línea recta. | El vehículo no tiene las ruedas correctamente alineadas. | Referirse a la alineación de las ruedas mencionada más arriba. |
| El vehículo esta empapado o mojado. | Superficies/condiciones de conducción inadecuadas. | Apaga el control y pide a un adulto que saque con cuidado el juguete del agua. Se recomienda desistir todo uso del juguete. Una vez seco, el vehículo debería poder funcionar de nuevo. |
| Mi vehículo y/o mi control están sucios. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Superficie de conducción inadecuada. 2. Manos sucias. | Comprueba que el control y el vehículo estén apagados. Pide a un adulto que retire las pilas y que vuelva a colocar la puerta del compartimento de las pilas. Humedece ligeramente un trapo suave con agua limpia y limpia el juguete. Secar con un trapo seco. NO SUMERGIR EN EL AGUA ni USAR PRODUCTOS QUÍMICOS. Dejar secar el juguete completamente antes de volver a colocar las pilas en el compartimento seco y limpio. |
| Mi vehículo no responde o funciona solo. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización de otro vehículo/control bajo la misma frecuencia. 2. Interferencias radio de otra fuente. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprueba la frecuencia de tu vehículo y comprueba que NO HAGAS funcionar varios vehículos bajo la misma frecuencia. 2. Aléjate de toda fuente de interferencias radio (por ejemplo: las radios de banda ciudadana, los grandes edificios, los cables eléctricos, etc). |
| NOTA: Si se interrumpe u obstaculiza el funcionamiento normal del producto, puede que el problema sea causado por una fuerte interferencia electromagnética. Para reactivar el producto, apagarlo completamente y volverlo a encender. Si la operación | | normal so se reanuda, mover el producto a otro lugar y volver a intentarlo de nuevo. Para asegurar un rendimiento normal, cargar las pilas, ya que pilas bajas no permiten un funcionamiento pleno. |

Este aparato cumple con las normas de la Parte 15 de las normas de FCC. El funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones: 1) Este dispositivo no debe causar interferencias perjudiciales, y 2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia que reciba. Esto incluye interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado. Este equipo ha sido probado y se ha verificado que cumple con los límites para un aparato digital de Clase B en conformidad con la Parte 15 de las normas de FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar protección razonable contra interferencias perjudiciales en las comunicaciones de radio. Este juguete utiliza y genera energía de radiofrecuencia por lo que no se puede garantizar la producción de interferencias. Si este juguete ocasiona interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión (lo cual se puede solucionar encendiendo y apagando el juguete mientras se escucha la interferencia), podría ser útil tomar una o varias de las siguientes medidas: • Vuelva a orientar o ubicar la antena receptora. • Aumente la separación entre el juguete y la radio o el televisor. • Consulte al distribuidor o a un técnico especializado en radio y TV. **ADVERTENCIA:** Los cambios, ajustes o modificaciones realizados a esta unidad, que incluye pero no se limita al reemplazo de cualquier componente del transmisor (cristal, semiconductor, etc.) podrían resultar en una violación de la Parte 15 y/o 95 de las normas FCC y deberían ser expresamente aprobados de acuerdo con Spin Master Ltd. o podrían anular la autoridad del usuario para manejar el equipo.

Declaración CANADIENSE Clase B: Este aparato digital de clase B cumple todos los requisitos de la normativa canadiense sobre equipos que causan interferencias.

RSS-310 Declaración: Este aparato cumple con las normas exentas de patentes CNR de Industry Canada.

Frecuencia portadora: 49.860 MHz Intensidad de campo: 79.1 dBmV/3m.

SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA
 Asistencia Cliente: 1-800-622-8339 Fax: 416-364-8005
 Email: customercare@spinmaster.com
 Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221, USA
 Spin Master Toys Far East Limited, Rm #1113, 11/F, Chinachem Golden Plaza, 77 Mody Rd., Tsimshatsui E., Kowloon, Hong Kong

Importado por:
 SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L., 16 AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBOURG
 www.spinmaster.com

© Disney/Pixar. Air Hogs®, las marcas comerciales afines y © 2011 Spin Master Ltd. Todos los derechos reservados. Este producto cumple con las normas de seguridad ASTM F963 y CHPA. • Conserve esta información para futuras referencias. • Retire todo el material de empaque antes de dar el producto a los niños. • Un adulto debe verificar el juguete de vez en cuando para asegurar que no hay daños ni riesgos. Si se encuentran daños, abandona su uso. • Los niños deben ser supervisados mientras juegan. • Conserve las direcciones y los números de teléfono para futuras referencias. • El artículo dentro de este empaque puede variar de las fotografías y/o ilustraciones. HECHO EN CHINA.

20038708 NTL Spanish_REV 0
 T43004_0001_20038708_NTL_IS_R1

