

# UNIKATOY

Distributer: UNIKATI D.o.o.  
Volaričeva ulica 1, 6230 Postojna, Slovenija  
Tel.: +386 5 700 00 00; [www.unikatoy.si](http://www.unikatoy.si)

UNIKATOY

ŠIFRA UNIKA: 270770

NAZIV ARTIKLA: ROBOT ZMAJ CLEMENTONI BAT. ŠK. 61529

Sestavite Mecha Dragon robota. V setu so vsi potrebni deli ter napotki za sestavo robota. Spoznajte se z osnovami strojnštva in mehanike. Opozorilo. Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujska. Priporočamo za otroke starejše od 8 let. Barve in detajli vsebine se lahko razlikujejo od prikazanih na embalaži. **Preberite priložen priročnik in shranite navodila za kasnejšo uporabo.** Za delovanje potrebuje 4 x 1,5 V AA/LR6 baterije (nisu priložene). Deli artikla, ki so označeni s prečrtanim smetnjakom ali na tak način označeni v navodilih, so v vseh državah EU (Direktiva UE 2012/19/UE) in ostalih, ki imajo ločeno zbiranje odpadkov predmet obveznega ločenega zbiranja odpadkov, ko se njihova uporabnost zaključí. Ko sestavite zmaja, si naložite aplikacijo na vaš pametni telefon ali tablico in se podajte v programerske vode z upravljanjem vašega zmaja. Aplikacijo dobite na APP store, Google play ali amazon appstore. Želimo vam obilo užitek pri igranju z Mecha Dragon igračo.



Po vsakem koraku vedno preverite, če ste vse komponente pravilno in dovolj trdno pričvrstili.

# MECHA DRAGON 8+

SESTAVITE SI MEHANSKEGA ZMAJA



## OPOZORILO!

Primerno za otroke starejše od 8 let. Priložena navodila mora prebrati odrasla oseba.



**CLEMENTONI UK LTD**  
Unit 10 - Brook Business Centre -  
Cowley Mill Road - UXBRIDGE - UB8 2FX  
P. +44 203 383 2020  
<https://www.clementoni.com/en/form/>

**MANUFACTURER: Clementoni S.p.A.**  
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.  
62019 Recanati (MC) - Italy  
Tel.: +39 071 75811  
[www.clementoni.com](http://www.clementoni.com)

Preberite in shranite navodila za morebitno kasnejšo uporabo.

 **Clementoni**

# Vstavljanje baterij.

1. Prepričajte se, da je robot izklopljen.
2. Za odpiranje predalčka z baterijami uporabite izvijač.
3. Odstranite porabljene baterije.
4. Vstavite baterije(4x 1,5 AA), bodite pozorni, da sta pola baterije pravilno obrnjena.
5. Baterije mora vstaviti/odstraniti odrasla oseba.
6. Zaprite predalček z baterijami in ponovno privijte vijak.

**Napajanje:** 6 VDC baterij 4x 1,5 V AA. Baterije niso priložene.

**Okvirni čas sestavljanja:** 1,5 do 2 uri.

Artikel je primeren za otroke starejše od 8 let. Pri sestavljanju mora biti prisotna odrasla oseba.

**INSERTING THE BATTERIES  
ASK AN ADULT FOR HELP!**



## PREDSTAVITEV

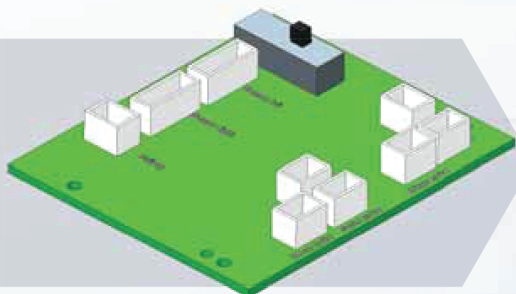
Sestavite kompleksnega robota iz več kot 90ih kosov. Zmaj ima veliko interaktivnih funkcij, mobilna krila in osupljive zvočne efekte. Prenesete lahko tudi brezplačno aplikacijo, ki vam omogoča igranje z 22 različnimi funkcijami i in 3 načini igranja.



## Tiskano vezje

Set vsebuje tiskano vezje iz epoxyja utrjenega s steklom, osnovne plošče na katero pritrujemo električne komponente ( upornike, induktorje, kondenzatorje, itd.) ter žice, ki povezujejo prej omenjene komponente.

Premaknite gumb na vezju na:  
W – način žvižganja;  
C – način ploskanja;  
OFF- ugasnjen robot;  
APP – način uporabe z aplikacijo.



### Tiskano vezje in komponente:



SWITCH – gumb za nastavev načina oz. gumb za ugašanje.  
IR LEFT – IR senzor leve roke molex  
IR RIGHT – IR senzor desne roke molex  
BATTERY – baterijski molex  
MIC – molex mikrofona  
LED – led molex  
WING MOTOR – molex za delovanje kril  
SPK - molex zvočnika  
SERVO – molex servo motorja  
WHEEL MOTOR - oprijem nog molex

## Infrardeči senzor

R senzor deluje na podlagi svetlobne občutljivosti. LED oddaja svetlobne signale, ki jih fotodiode zaznava in interpretira. Oddajalnik oddaja infrardeče signale na valovni dolžino od 900nm do 1000nm. Če je na poti svetlobnega signala objekt se ta odbije in senzor zazna objekt. V nasprotnem primeru signal potuje do fotodiode, ki zazna da objekta ni.



## MIKROFON

Mikrofon je komponenta, ki valove zvočnega tlaka pretvori v električne signale. Mikrofon, napet na zmaju, lahko zazna vaše žvižganje, ploskanje z roko oz visokofrekvenčne signale in jih pretvori v električne impulze. Visokofrekvenčni signali so mehanski zvočni valovi. Za razliko od akustičnih pojavov so strogo gledano frekvence, ki označujejo ultrazvoke višje od tistih, ki jih sliši povprečno človeško uho.



## ZVOČNIK

Zvočnik je elektronski element, skozi katerega robot oddaja zvoke v notranjem pomnilniku. Njegove glavne komponente vključujejo magnet, plastiko membrano in bakreno tuljavo. Magnetno polje, ki ga ustvarjata magnet in električni tok povzroči, da membrana vibrira, kar pa povzroči gibanje zraka, ki proizvaja zvok.



## SERVO MOTOR

Servo motor je motor, ki omogoča natančno krmiljenje kota položaj roke. Konvencionalni električni servo motor je sestavljen iz dveh glavnih elementov: elektromotor, ki mu je mogoče dodati reduktor, in senzor položaja. Za razliko od mnogih drugih motorjev servo motor zagotavlja natančno, živahna in hitra gibanja, zahvaljujoč zelo visokemu navoru.



## MOTOR S KOAKSIALNIM REDUKTORJEM

V koaksialnem (ali epicikličnem) reduktoru zobnika pogonska gred (sončno gonilo) in izhodna gred (nosilec planetnega zobnika) je poravnana na isti rotacijski osi. Geometrično koaksialni modeli, kot je tisti, ki je bil sprejet za premikanje kril, so sestavljeni iz sončnega orodja, nosilca planetnega orodja in kronskega orodja z notranjim zobom. Ti elementi prenašajo gibanje zahvaljujoč planetnim zobnikom, ki se vrtijo in so med seboj povezani s planetnim nosilcem zobnikov. Na ta način zmanjšajo hitrost, ki jo motor prenaša na krila, tako da je njihovo gibanje bolj gladko in realistično.



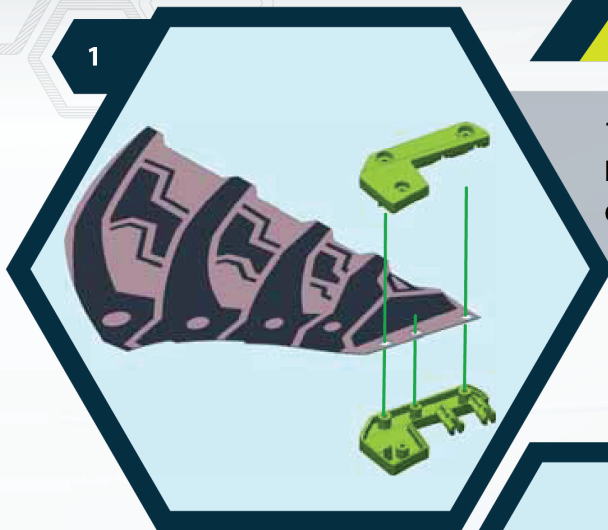
## MOTOR ZA TRENJE

Kot lahko vidite na sliki, je motor, ki poganja vašega zmaja, izdelan dveh jasno ločenih delov, vendar sta oba nameščena v zadnji desni nogi. Ta dva dela sta dejanski elektromotor in kaskada zobnikov, ki prenašata vrtenje motorja na kolo. Slednje se uporablja za zmanjšanje hitrosti vrtenja motorja, tako, da sicer vozite robota hitro, vendar z manj moči.



# MONTAŽA

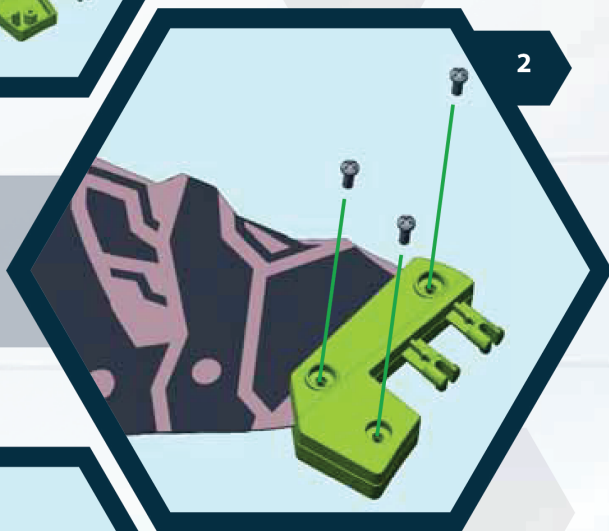
1



1. Pritrdite zelena delca na krilo. Pozorni bodite, da dele pravilno obrnete.

2. Vzemite 6 majhnih priloženih vijakov in pritrdite spojna delca na krilih. ( 3 vijaki vsako krilo ).

2



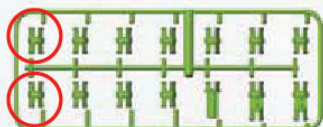
3. Dobro zatisnite vijake (obe krili).

3

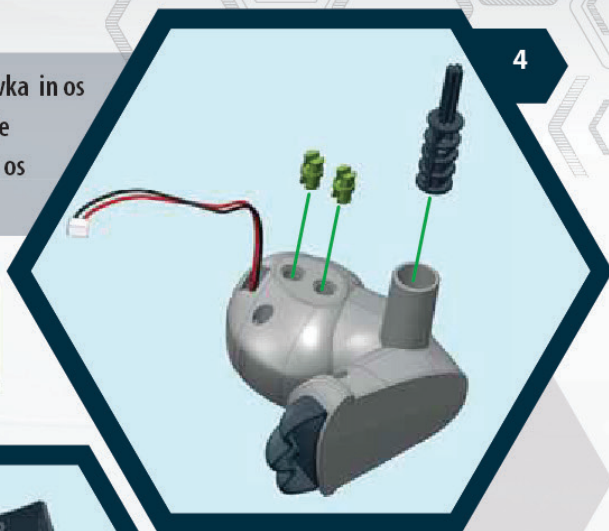


Ponovite postopek na drugem krilu.

4. Vzemite dva plastična vstavka in os (glej sliko) in jih vstavite kot je prikazano. Bodite pozorni, da os potisnete do konca.

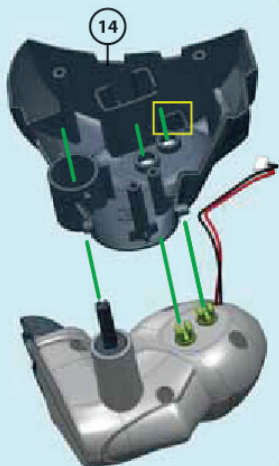


Bushes



4

5



5. Vzemite kos #14 in mola žičko povlecite skozi kvadratno odprtino (glej sliko).

6



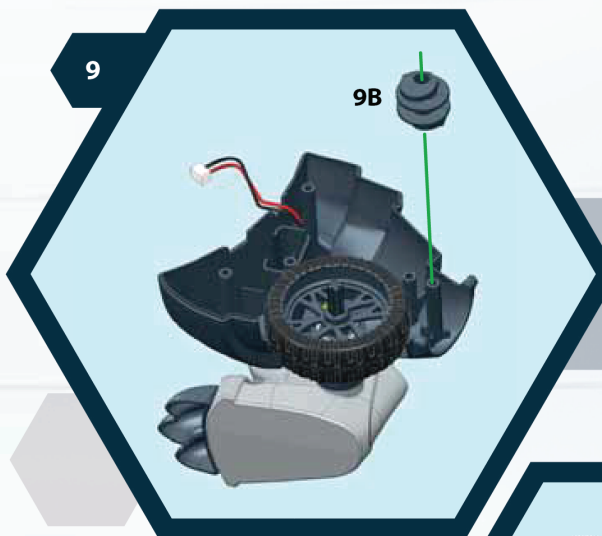
6. Prepričajte se, da sta kosa poravnana in ju spojite.



7



8



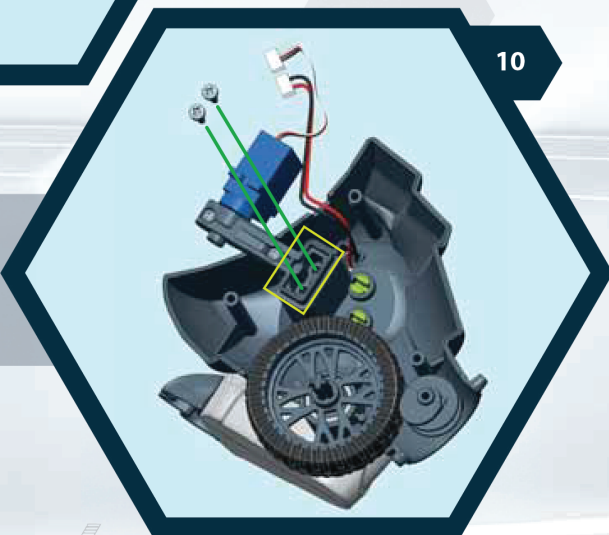
9

9B

9A. Ko sestavite kolo, ga pritrdite na os.

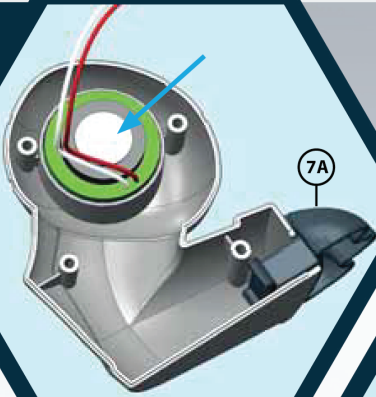
9B. Nastavite odmično os kot je prikazano na sliki.

10. Nastavite servo motor kot je prikazano na sliki in ga pritrdite z dvema vijakoma.



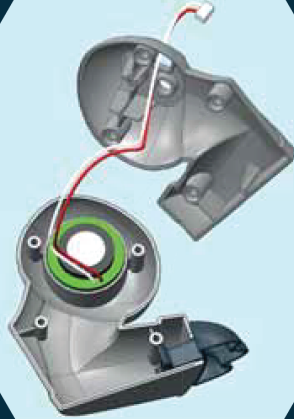
10

11

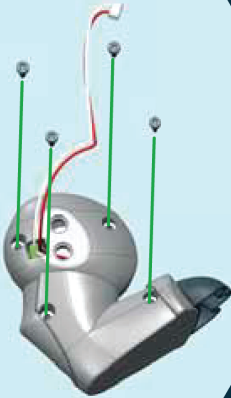


- 11A. Vstavite zvočnik  
 11B. Pritrdite kremplje 7A.  
 12. Povlecite žico skozi kvadratno odprtino (glej sliko).  
 13. Pravilno zatisnite vijake.  
 14. Vstavite plastična vstavka kot je prikazano na sliki.

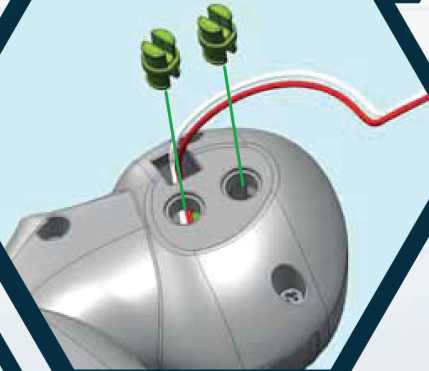
12



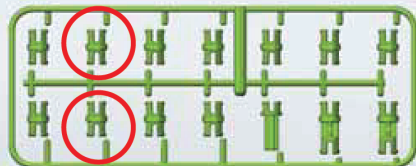
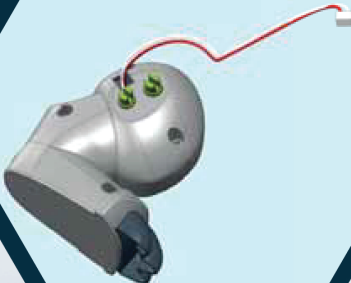
13



14

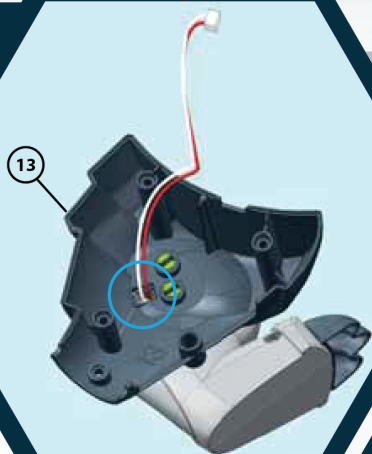


15



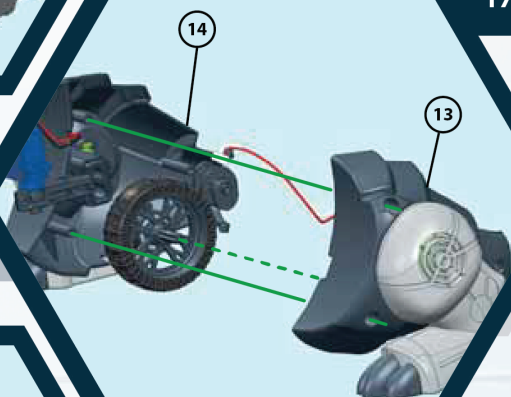


16

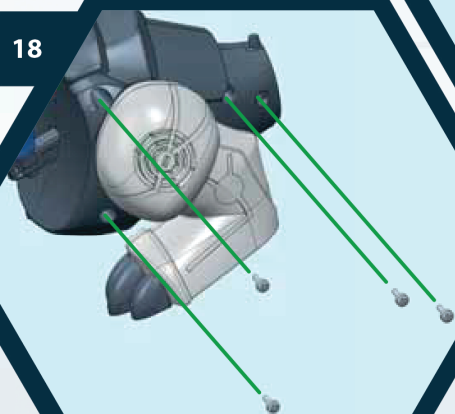


16. Sestavljeno nogo pritrдите na del #13. Žičko zopet povlecite skozi kvadratno odprtino.

17. Združite dela #13 in #14. Bodite pozorni, da žičko servo motorja speljete skozi utor, ki se nahaja direktno nad motorjem.

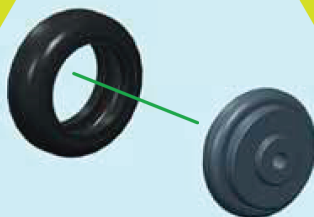


18



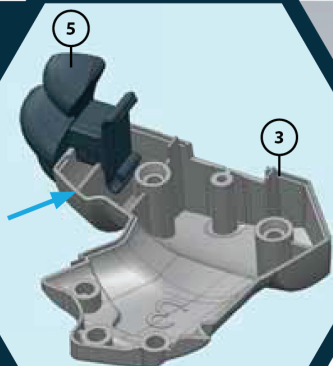
Pravilno privijte vijake

19



Po vsakem koraku vedno preverite, če ste vse komponente pravilno in dovolj trdno pričvrstili.

20

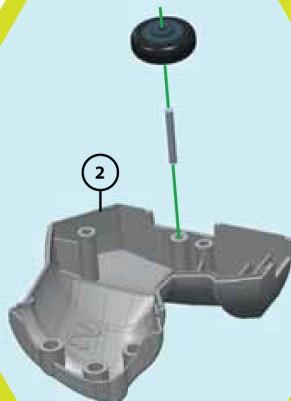


20. Vzemite kremplje #5 in kos pritrdite na kos #3.

21. Vstavite gredno palčko in kolo kot je prikazano. Bodite pozorni, da izberete pravo luknjo.

22. Spojite dela #2 in #3. Za lažjo spojitve poravnajte dela kot je prikazano na sliki.

21



22



23

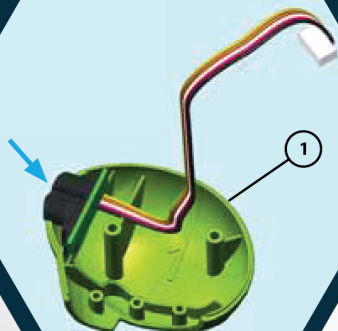


24



23. Ko slišite klik sta dela pravilno spojena. Čvrsto privijte vijake.

25

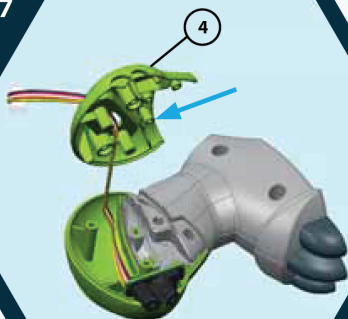


25. Vstavite IR senzor v zeleni del roke #1.  
 27. Žico speljite skozi luknjico na zelenem delu roke #4.  
 28. Združite ta dva dela. Čvrsto privijte z vijakoma.

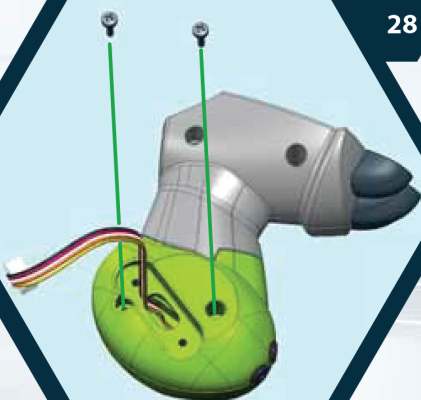
26



27



28

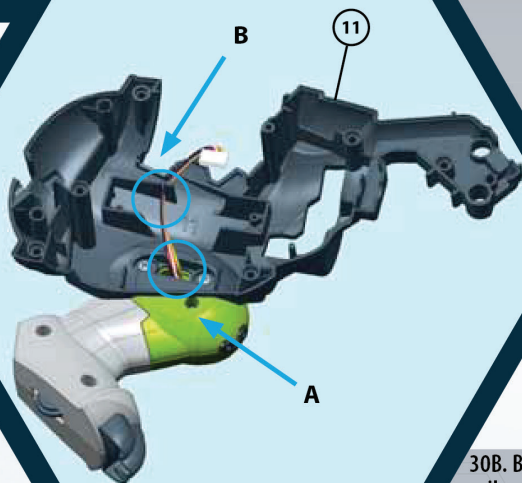


29

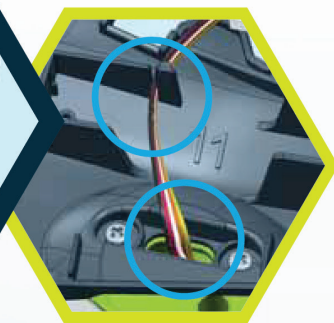


Sledite enakemu postopku za sestavo druge "roke" zmaja. Bodite pozorni, da je IR senzor pravilno in stabilno nameščen.

30



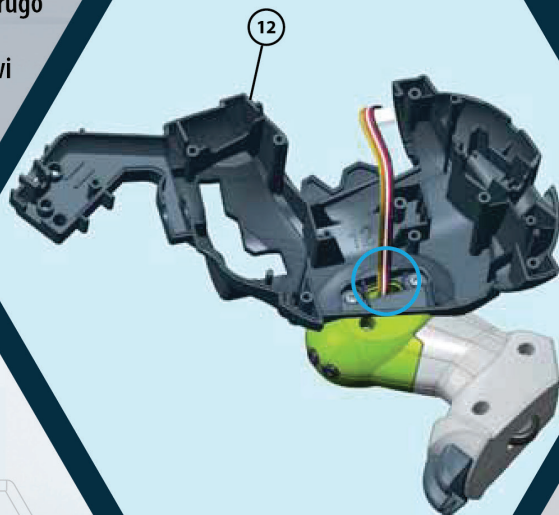
30A. Vzemite levo nogo in jo pritrдите na del #11 trupa. Žičke speljite skozi odprtino kot je prikazano na sliki.



30B. Bodite pozorni, da žičke speljete kot je prikazano na sliki. Vse skupaj pritrđite z dvema vijakoma.

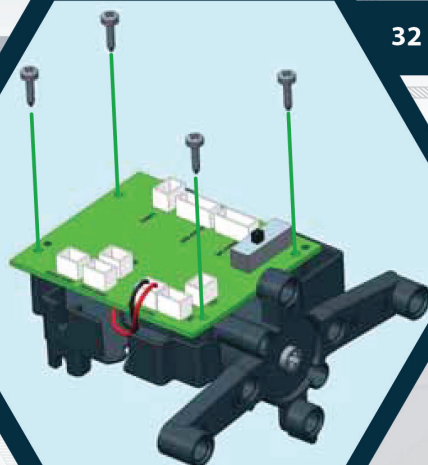
31. Ponovite korak z drugo polovico trupa #12. Ponovno bodite pazljivi pri napeljevanju žic.

31

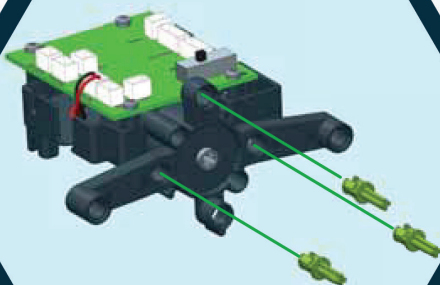


32. Pritrdite tiskano vezje z štirimi vijaki kot je prikazano na sliki.

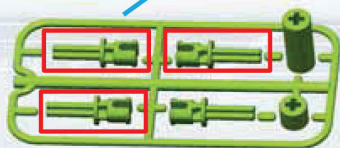
32



33

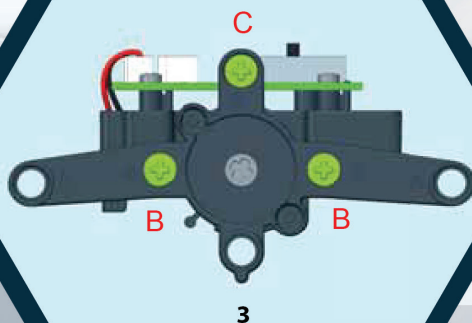


33. Uporabite 3 križne vstavke iz manjšega modela (glej sliko). Ti vstavki se razlikujejo od prej uporabljenih, zato bodite pozorni da jih ne zamešate.

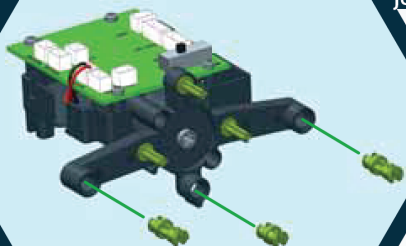


34

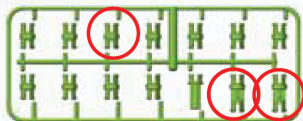
34. Vstavite križne vstavke v luknje C,B,B kot je prikazano na sliki.



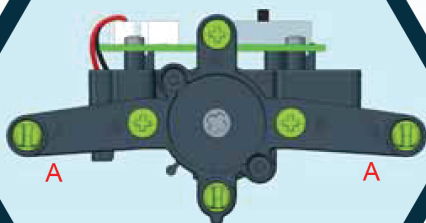
35



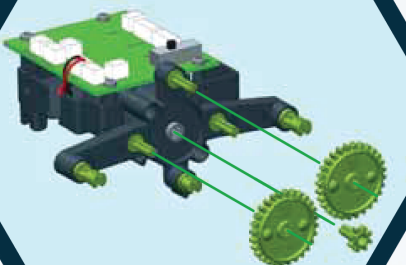
35. Vzemite dva daljša vstavka (glej sliko) in ju vstavite v stranske luknje v navodilih označene z A. Krajši vstavek vstavite v sredinsko spodnjo luknjo kot je prikazano na sliki.



36



37



Po vsakem koraku vedno preverite, če ste vse komponente pravilno in dovolj trdno pričvrstili.

38

DA!



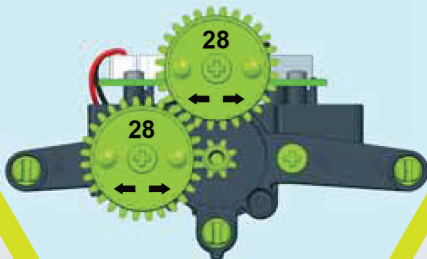
NE!



NE!

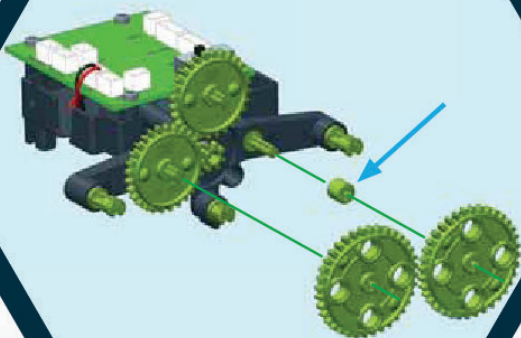


38. Nastavite mali sredinski zobnik in dva zobnika #28. Nastavite jih tako, da je zobnik pravilno obrnjen in da so puščice na zobniku vodoravno postavljene kot je prikazano na sliki.



39

39. Vzemite majhen križni cilindar (glej sliko) in ga nataknete na desno križno palčko, ki je že vstavljena.



Short spacer



40. Nastavite zobnika #36 kot je prikazano na sliki. Prepričajte se, da so puščice na zobnikih vodoravno poravnane. Prav tako preverite ali so prej nameščeni zobniki še vedno pravilno in čvrsto nastavljeni. Ta korak je izredno pomemben za pravilno delovanje kril.

40

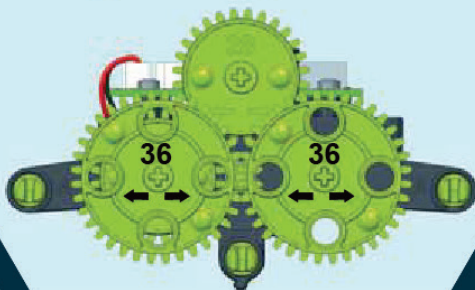
DA!



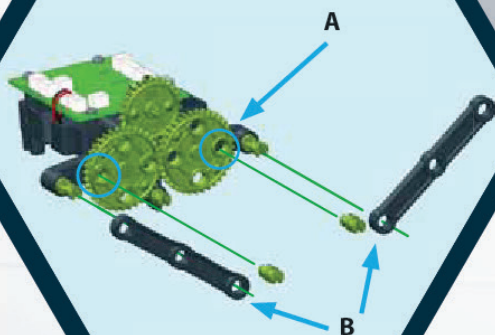
NE!



NE!

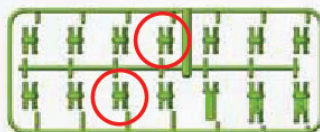


41

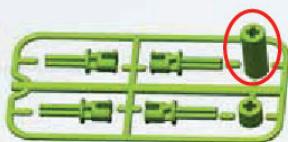


41A. Vzemite dva majhna vstavka iz modela in ju vstavite v zunanje odprtine obeh zobnikov (glej sliko).

41B. Nastavite palčki kot je prikazano na sliki, bodite pozorni, da stran palice ki je označena s črko A ne notranji strani.



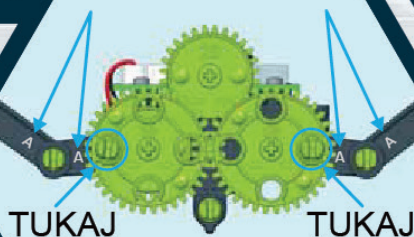
42. Nastavite večji križni cilinder na zgornji zobnik #28 kot je prikazano.



42



43

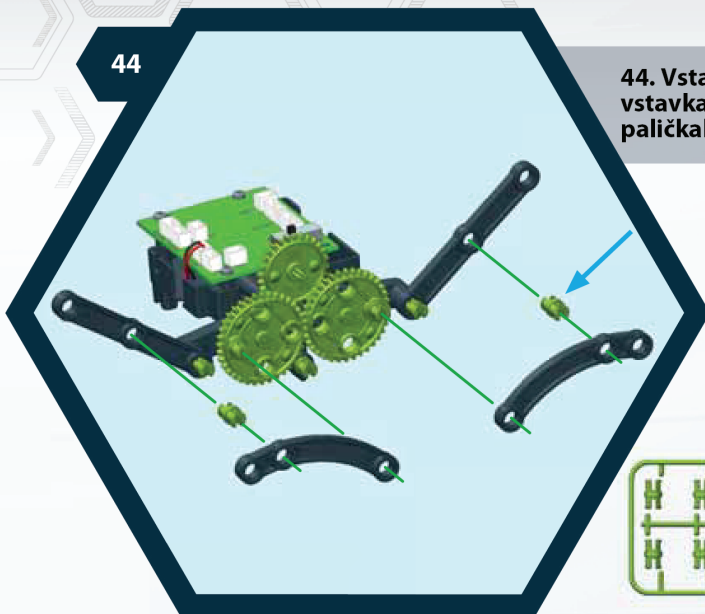


Po vsakem koraku vedno preverite, če ste vse komponente pravilno in dovolj trdno pričvrstili.



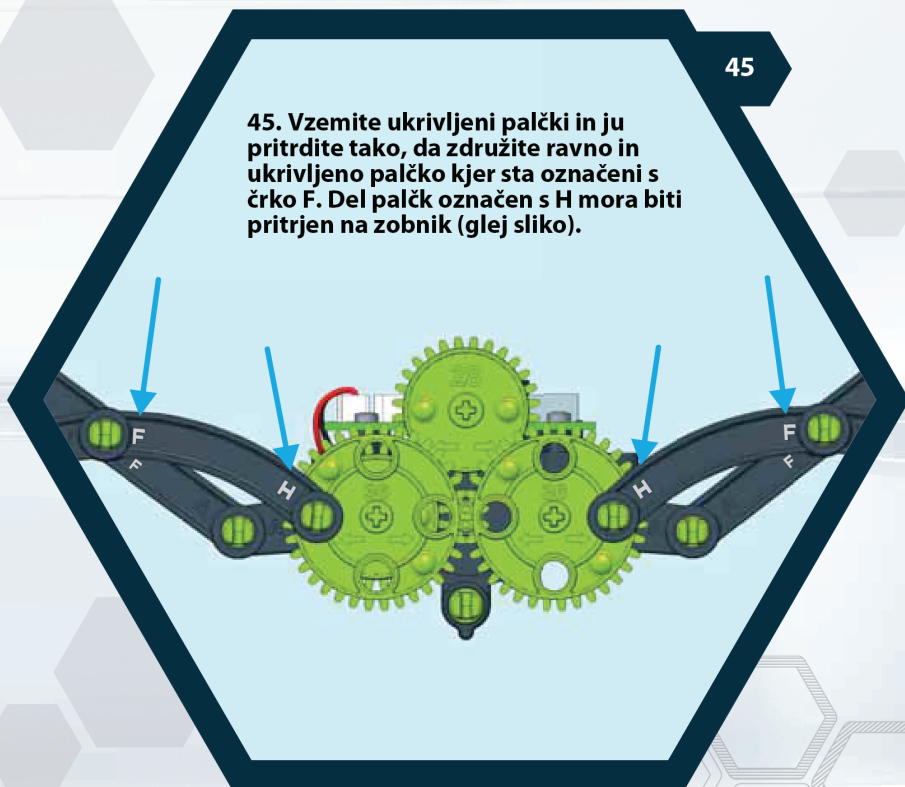
44

44. Vstavite 2 kratka vstavka v luknji F na paličkah.



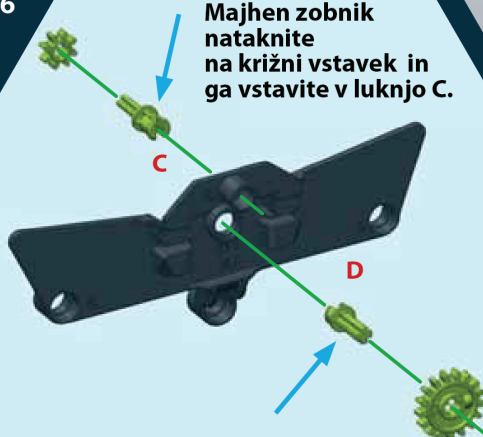
45

45. Vzemite ukrivljeni palčki in ju pritrdite tako, da združite ravno in ukrivljeno palčko kjer sta označeni s črko F. Del palčk označen s H mora biti pritrjen na zobnik (glej sliko).



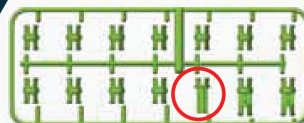
46

Majhen zobnik nataknete na križni vstavek in ga vstavite v luknjo C.

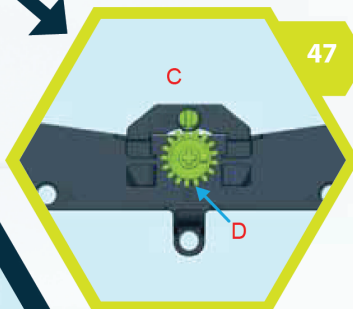


46B. Z druge strani vstavite manjši križni vstavek v luknjo D in nanj pritrdite zobnik #17.

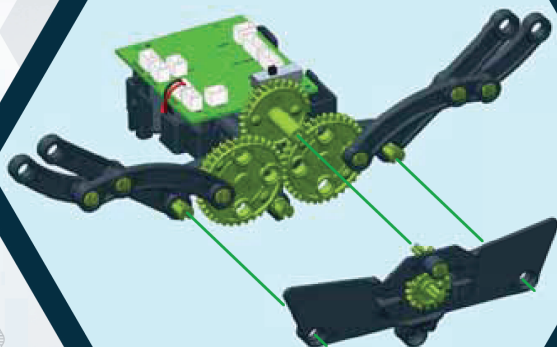
46A. Vzemite križni vstavek (glej sliko).



47



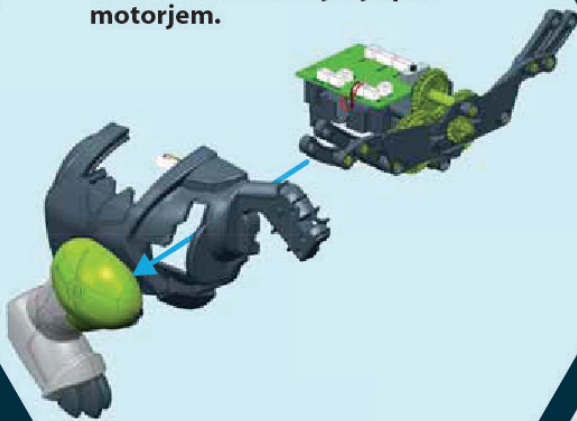
48



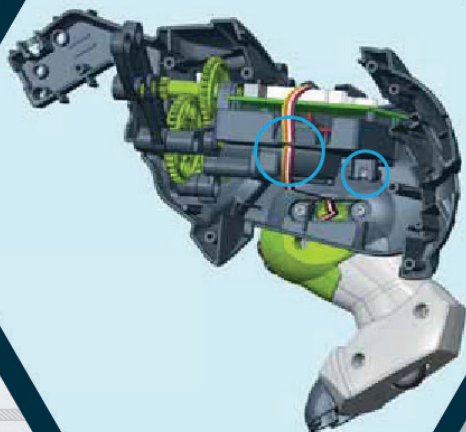
48. Združite sestavljen del s prej sestavljenim delom z zobniki in vezjem.

49

49. Vstavite narejen del skozi odprtino na prej sestavljeni nogi #12. Bodite pozorni, da bo žička ob sestavljanju pod motorjem.



50



Secure the wing block with a screw, as shown in the picture.

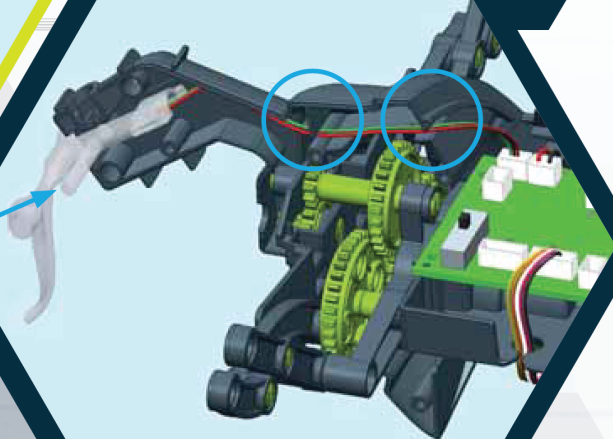
50. Žičke povlecite pod motorjem in jih pritrdite kot je prikazano na sliki in jo nato povežite z IR right vhodom.

51



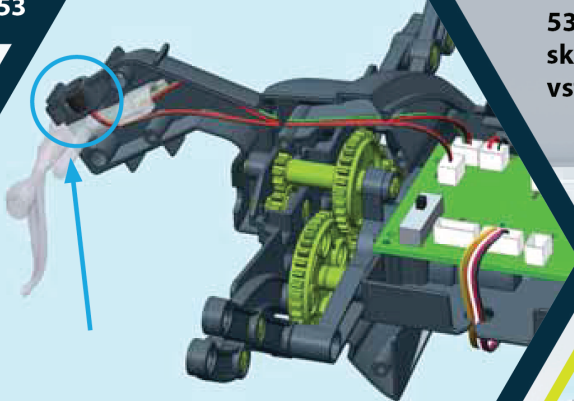
51. Pritrdite led lučko na prozoren del, ki predstavlja oko in jezik.

52



52. Ta del vstavite skozi odprtino na glavi zmaja. Žičke speljite kot je prikazano na sliki in kabel priklopite v LED vhod na tiskanem vezju.

53



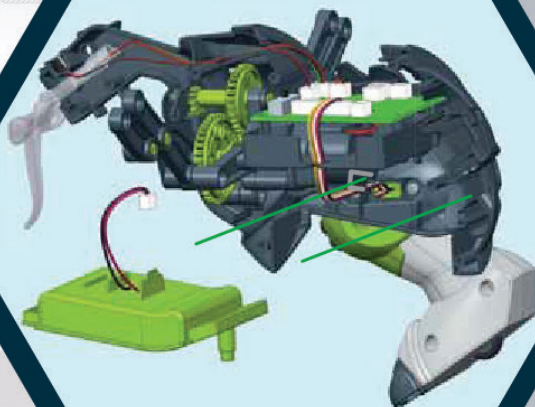
53. Vstavite mikrofonsko luknjico nad prej vstavljenim jezikom.

Zopet previdno speljite žičke po isti poti kot LED in jo priklopite v vhod MIC.

54



55

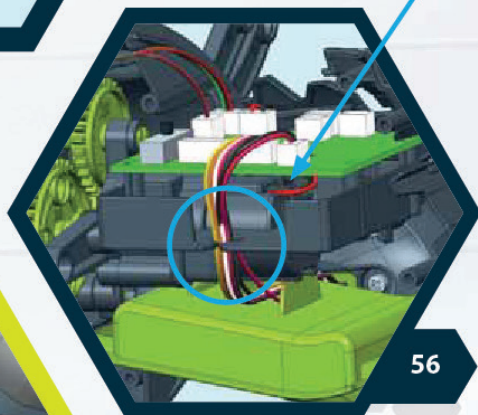


55. Vstavite del z baterijami kot je prikazano na sliki. Žičke naj bodo nad baterijskim delom in upognjene na zunanjo stran.

56. Povlecite vse žičke skozi režo kot je prikazano na sliki. Žičko baterije priključite v vhod BATTERY na tiskanem vezju.

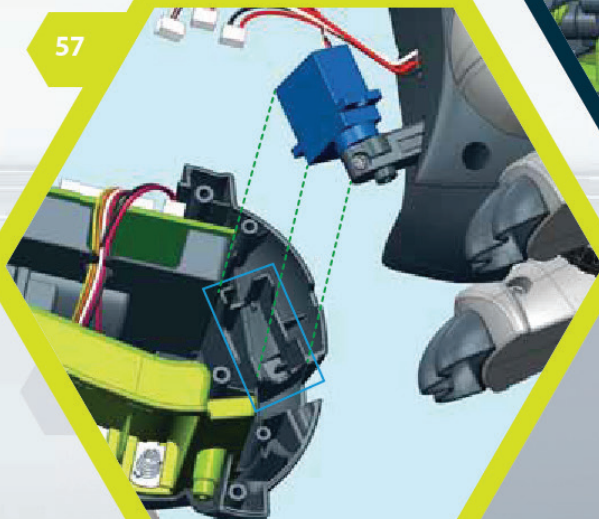


Po vsakem koraku vedno preverite, če ste vse komponente pravilno in dovolj trdno pričvrstili.



56

57



A. Vzemite zadnji del, ki je predhodno nameščen.  
 B. Oba dela pritrdite in vstavite servo motor v pravokotni utor na prsih, kot je prikazano na sliki.  
 C. Obnite žice servo motorja proti zunanji strani in potisnite element na svoje mesto, dokler ne slišite KLIK.

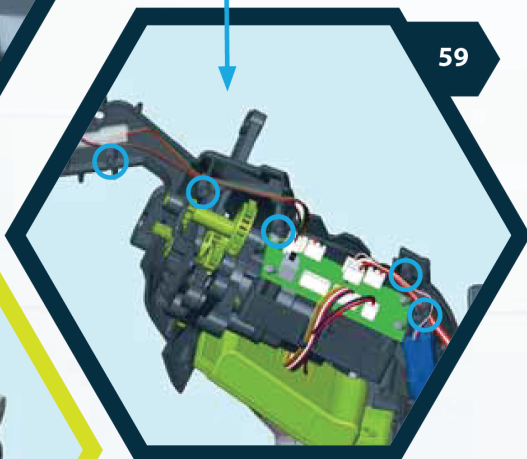
58



58. A. Belordeče žičke vstavite v SPK vhod. B. Žičke motorja priklopite v vhod SERVO MOTOR. C. Črno rdeče žičke vstavite v vhod WHEEL MOTOR.

**NE SPREGLEJTE:** Podrobno preverite, če so žičke pravilno napeljene in priključene. Modri krogi označujejo točke, ki jih žičke ne smejo prekrivati. Žičke ne smejo biti izven zunanjega roba robota

59



60

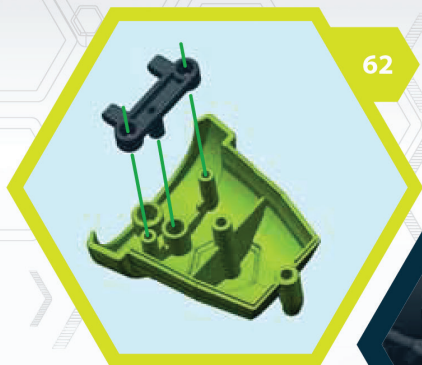


60. Vzemite drugi del trupa in ga spojite kot je prikazano na sliki. Žičke morajo biti speljane po zgornji strani.

61

61. A. Čvrsto privijte vijake. B. Povežite žičke z vhodom IR LEFT. To bi moral biti zadnji prosti vhod.





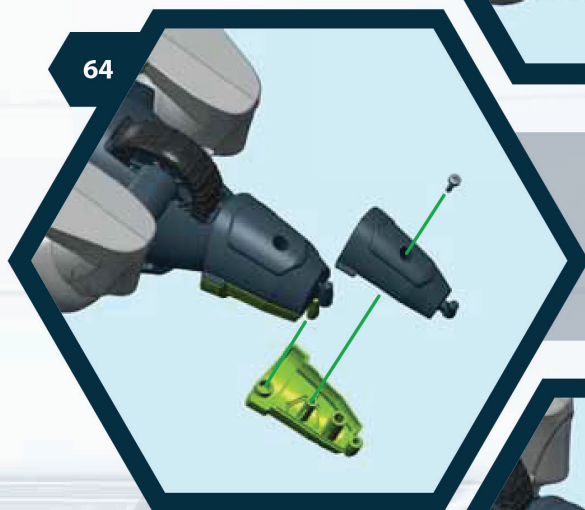
62

62. Pritrdite vstavek na zeleni del repa kot je prikazano na sliki.

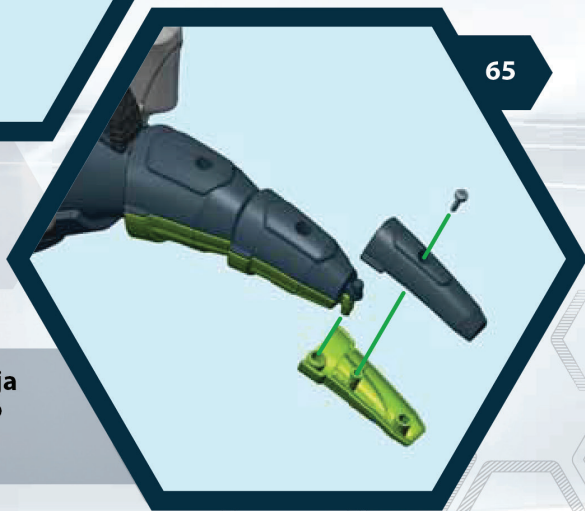


63

63. Obrnite zmaja. A. Prvo pritrdite zeleni zgornji del repa. Spojite ga s spodnjim, temnim delom. Bodite pazljivi, da dele pravilno naravnate in spojite. B. Zmerno zatisnite vijake.



64



65



Po vsakem koraku vedno preverite, če ste vse komponente pravilno in dovolj trdno pričvrstili.

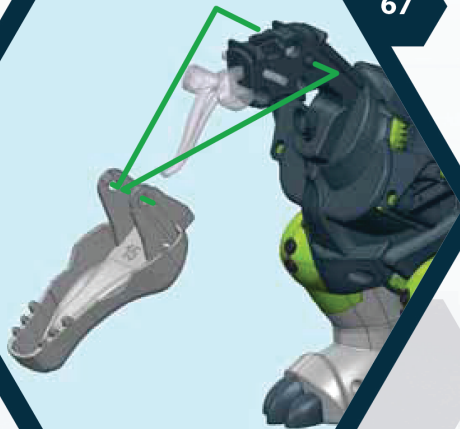
64-65. Spojite še zadnja dva dela repa in čvrsto privijte vijake.

66



66. Vstavite del za premikanje ust v prozoren jezik. Potisnite do konca.

67



67. Pritrdite jezik na vrat kot je prikazano na sliki. Prepričajte se, da je del pravilno nameščen.

68



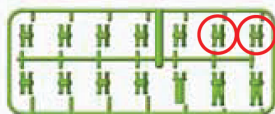
69



68-69. Pritrdite še dva zgornja dela glave. Najprej nastavite eno polovico nato še drugo. Prepričajte se, da glavo pravilno nastavite.



70

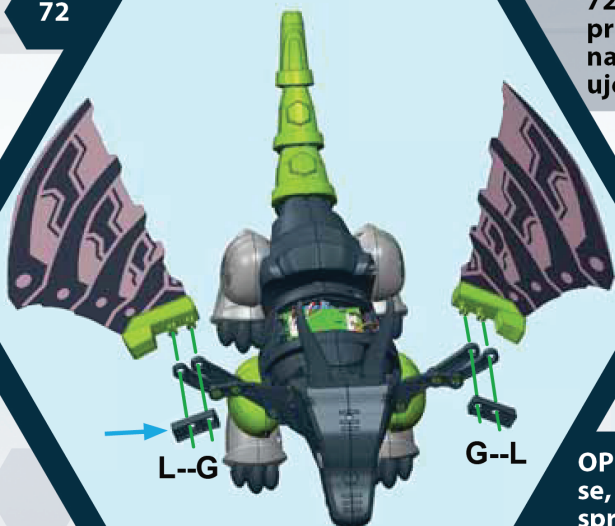


71. Namestite ukrivljeni palčki z oznakami i-L, tako da se črke na drugih palčkih ujemajo.

71



72



72. Pritrdite krila kot je prikazano na sliki, črke na delih se morajo ujemati.

**OPOZORILO.** Prepričajte se, da so črke na strani sprednjega dela robota, ko pritrjujete krila.

73



73A. Vstavite 4X 1,5V AA Baterije.  
73B. Zaprite predalček za baterije  
in ga privijte vijake.

72. Vstavite transparen-  
ten pokrov, pri tem  
pa pazite na žice.

74



## OPCIJA S PLOSKANJEM

Če želite igrati v tem načinu, premaknite stikalo na ploskanje (C) in ploskajte z rokami: opazujte, kako se zmaj odziva na vsak plosk z različnimi premiki!



### COMMAND:

- En plosk, ko je robot pri miru ..... Zmaj se premakne naprej
- En plosk, ko se robot premika naprej ..... Zmaj med premikanjem naprej zavije v levo
- En plosk, ko robot zavija v levo ..... Zmaj med premikanjem naprej zavije v desno
- En plosk, ko robot zavija v desno ..... Zmaj se pralne naprej
- Dva ploska, ko se robot premika naprej ..... Zmaj se ustavi in zarjavi
- Dva ploska, ko je robot pri miru ..... Zmaj se premika nazaj

## OPCIJA S PIŠČALKO

Če želite igrati v tem načinu, premaknite stikalo na piščalko (W) in vzemite piščalko, ki je priložena kompletu: opazujte zmaja kako se odziva na vaše ukaze!



### OPOZORILO

Zapiskajte za eno sekundo in počakajte vsaj eno sekundo pred naslednjim piskanjem.

### COMMAND:

- En pisk, ko je robot pri miru ..... Zmaj se premika naprej in nazaj medtem pa proizvaja zvoke in utripajo mu oči
- En pisk, ko se robot premika ..... Zmaj se premika naprej in levo medtem pa proizvaja zvoke in utripajo mu oči

# FUNKCIJE

Premik naprej



Premik nazaj



levo



desno



Krila



Letenje



Letenje nizko



Miga z repom



Rep v levo



Rep v desno



Utripanje luči



Rjovenje



Bruhanje ognja



Napad



Cartanje



Sledi mi



Pobeg



Umik preprekam



Zabava



Strah



Zavrni



## Glavne lastnosti aplikacije

Za uporabo aplikacije, premaknite stikalo na zmaju na APP pozicijo in prižgite aplikacijo na vašem telefonu. Mecha Dragon aplikacija deluje na tehnologiji ki bazira na visoko frekvenčnih ukazovanjih.

### OPOZORILO:

Ker te posebne zvoke težko slišite, upoštevajte naslednja pravila, da zagotovite pravilno delovanje:

- Naprava ne sme biti v tihem načinu in mora imeti prižgan zvočnik za glas
- Naprava ne sme biti dlje kot 2m od robota
- Ne dajajte ukazov robotu, če proizvaja zvoke

## PROSTI NAČIN

Prvi način predvajanja v aplikaciji je Free Mode, ki vam omogoča upravljanje robota s pametnim telefonom ali tablice. Aplikacija pošilja ukaze robotu s pomočjo visokofrekvenčnih zvokov, ki jih robot lahko zazna, dekodira in prevede v dejanja.

Nekatere funkcije imajo ikono ključavnice ki zaklene ukaz: za izhod kliknite na STOP ali pošljite drug ukaz.

Vrstica za nalaganje ukazov.



Funkcijski meni.

Zaustavitev v sili.

Opozorilo: če želite izvesti funkcijo, pritisnite in držite ustrezno tipko, dokler ne bo nakladalna vrstica polna.

## ZAPOREDNI NAČIN

Ta odsek igre vam omogoča programiranje robota s sestavljanjem zelenega zaporedja ukazov med razpoložljivimi. Kot lahko vidite z zaslona, lahko v aplikaciji ustvarite zaporedja, od katerih je vsako sestavljeno iz 6 ukazov. Ko pritisnete PLAY, bo aplikacija Dragonu poslala ukaze v obliki zvokov, ki jih bo robot nato dekodiral in uporabil za izvedbo zaporedja.

Gumb za vrnitev na domačo stran.

Gumb za vklop / izklop glasbe.

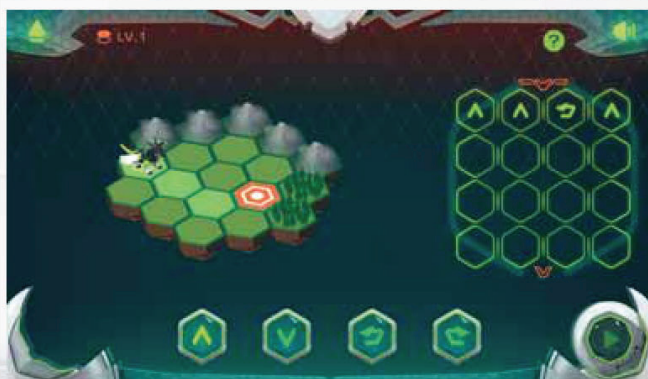
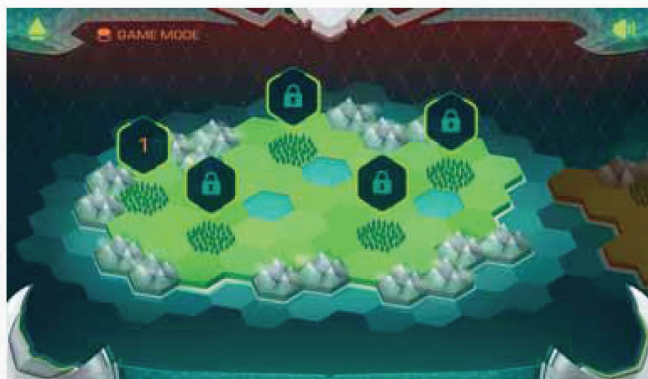


Povlecite ukaz v ustrezni šesterokotnik; da ga odstranite s seznama, ga povlecite iz zaporedja.

Kliknite PLAY, da pošljete zaporedje zmagu.

## IGRALNI NAČIN

Ta način igre vključuje interaktivno igro, ki je v celoti namenjena vašemu Mecha Dragonu. Programirajte svoje zmajeve premike za dokončanje misij, gašenje ognjev in prehod na naslednjo stopnjo.



## NAVODILA ZA PRAVILNO UPORABO IGRAČ / IGRE Z ZAMENLJIVIMI AKUMULATORJI

### OPOZORILO!

- Baterije mora namestiti odrasla oseba.
- Simbol + in - na baterijah morata biti biti pravilno postavljeni.
- Stare baterije je treba odstraniti iz igrače.
- Napajalni priključni blok ne sme biti v kratkem stiku.
- Nikoli se ne dotikajte stikov znotraj ohišja baterije, saj lahko to povzroči kratek stik vezja.
- Nikoli ne poskušajte polniti baterij, ki jih ni mogoče polniti
- Različne vrste baterij ali nove in rabljene baterije ne smete uporabljati istočasno.



### DRUGA PRIPOROČILA:

- Baterije so nevarne pri zaužitju; hranite ločeno od otrok.
- Pred dolgotrajnim odstranjevanjem baterij vedno odstranite izrabljene baterije
- Baterij ne poskušajte odpreti.
- Baterij ne mečite v vodo.

### NAVODILA ZA ODSTRANJEVANJE BATERIJ

Simbol označuje, da je izrabljene baterije treba odstraniti v skladu s trenutnimi predpisi za odstranjevanje odpadkov. Kemični simboli za živo srebro (Hg), kadmija (Cd) in / ali svinca (Pb), ki se pojavijo pod prečrtanim zabojnikom s kolesi. Simbol pomeni, da so baterije zelo škodljive za okolje. Te snovi so zelo škodljive za okolje in človeško zdravje. Pravilno odstranjevanje baterij mogoča njihovo izolacijo in ciljno usmerjenost zbiranja škodljivih snovi in omogoča recikliranje dragocinskih primarnih materialov, zmanjšanje negativnih vplivov na osebe in okolje. Odstranjevanje dotrajanih baterij v kopnem ali okolju znatno poveča tveganje za osnaževanje voda in onesnaževanje nasplošno. V skladu z evropsko direktivo 2013/56 / EU, je prepovedano odlagati



baterije in akumulatorje kot komunalne odpadke in potrošniki so dolžni sodelovati v ločenem zbiranjem odpadkov, da se olajša obdelava in recikliranje le teh.

### KAKO ODSTRANITI BATERIJE

Baterije popolnoma izpraznite do konca. Pustite igračo prižgano do izpraznjenja baterij dokler niso popolnoma prazne. Odstranite baterije iz igre pred odstranjevanjem. Odstranite vse baterije v skladu s trenutnimi predpisi, z uporabo ustrezne posode v pooblaščenem centru za recikliranje ali tako, da jih vrnete v trgovino, kjer so bile kupljene. Vrnite jih lahko brezplačno! Kazni se uporabljajo za napačno odstranjevanje.

### NAVODILA ZA ODSTRANJEVANJE ELEKTRICNE IN ELEKTRONSKE NAPRAVE PREDMET LOČJENEGA ODSTRANJEVANJA ODPADKOV

**POMEMBNO!** Prečrtan koš za smeti simbol označuje, da je v Evropski uniji države članice (Dir. 2012/19 / EU) in v tistih, ki sprejmejo ločeno zbiranje odpadkov sistemov, vse komponente izdelka označen s tem simbolom (ali označen kot v navodilih za igro) ločene zakonodaje o zbiranju odpadkov na konec svojega življenja. Prepovedano je odstranjevanje v smeti kot se mešani komunalni odpadki.

Ločeno zbiranje je obvezno za tiste komponente, ki so označene s simbolom (ali kot takšen naveden v ustreznem dokumentaciji) in jih dostavite v pooblaščne reciklažne centre z namenom, da koristite okolju. Uporabniki izdelka igrajo ključno vlogo v zagotavljanju pravilnega odstranjevanja elektronske opreme, ki je dosegla konec svojega življenja. Zato je pomembno da se vsak uporabnik zaveda svoje vloge in vedno odvrzite električne / elektronske odpadke v skladu z veljavno zakonodajo.

S tem posameznik prispeva k pravilnemu ravnanju z odpadki in njihovo spodbujanje ponovne uporabe, recikliranje in / ali predelava.

**OPOZORILO!** Komponente, označene z simbolom črne kante vsebujejo snovi, ki so škodljive za okolje in zdravje ljudi. Torej je prepovedano z njimi razpolagati kot z mešanimi komunalnimi odpadki ali skupaj z drugimi gospodinjstvi odpadki. Napačno odstranjevanje lahko povzroči škodo okolju in se lahko kaznuje. Teh komponent ne smete uporabljati nepravilno. Zlasti je prepovedano odstranitev električnih in elektronskih del od igrače ali jih uporabiti, če so poškodovani. Ti ukrepi lahko povzročijo nevarnost za zdravje.

**NAPOTILO:** Zgornje informacije se nanašajo samo na dele igrače, označene s prepovedanimi simboli (ali tistih delov navedenih v informativnem listu kot v skladu s to omejitvijo).

Glede morebitnih napak (stvarnih) lahko igračo vrnete k prodajalcu, ki bo poskrbel za garancijo.



### NASVETI ZA DELOVANJE

V primeru nepravilnosti, ki se pojavijo med naslednja preprosta preverjanja se izvede:

#### Igrača ne deluje pravilno

- Ali so baterije pravilno vstavljene?
- Ali je treba baterije zamenjati?
- Igrača se preklopi ali zagradi

#### Ponastavite igračo v enem od naslednjih dveh načinov ali poskusite oba:

- a) vklopite igračo in jo znova vklopite;
  - b) odstranite baterije za vsaj 10 sekund, preden jih znova vstavite.
- Če pride do okvar zaradi elektrostatične razelektivitve, morate igračo izklopiti in ponovno vklopiti. Če s tem niste rešili problema, poiškujte te korake ponovno.

### VZDRŽEVANJE

- Za čiščenje igrače uporabite mehko vlažno krpo, brez kakršnega koli detergenta.
- Ne uporabljajte kemičnih topil.
- Ne izpostavljajte ga neposredni sončni svetlobi niti na kateri koli drug vir toplote.
- Na igračo ne vlivajte tekočin niti je ne potopite v vodo.
- Ne razstavljajte ga in ne dovolite, da pade.
- Odstranite baterije iz igrače, če se je ne uporablja dlje časa.

### OPOZORILO:

Ta igrača je krhka. Prosim, bodite previdni ne pustite, da pade in ne premikajte koles ročno (lahko se polomijo).

### OPOZORILO:

Vsi embalažni materiali, na primer lepilo, trakovi, vrečke, plastične folije, kovinske žice in etikete, niso del igrače in jih hranite izven dosega otrok. Če težave z delovanjem ne izginejo, se obrnite na vpludnostno službo na naslednji povezavi:

<https://www.clementoni.com/en/form/>

ali na telefonski številki +386 5 700 00 00 [www.unikatoy.si](http://www.unikatoy.si)

Made in China

Designed, developed and tested in Italy.