

Project Name: PetSmart Toys R Us Move n Shake

File Name: 4/23/15 \_ MNS\_IS

Folder Location: Artwork/PetSmart/Move N Shake/Boxes/

Flat size: 24.62" x 7.38"

INKS

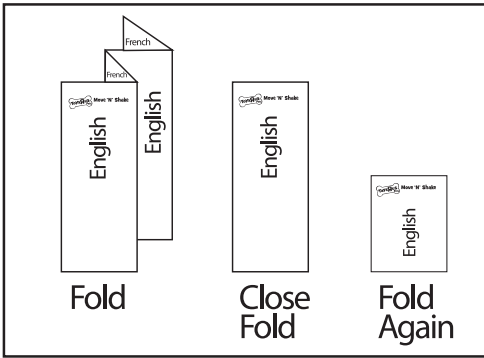
1-Color Process

Prints 1/1

DIE-LINE

Indicates Cut

Indicates Fold



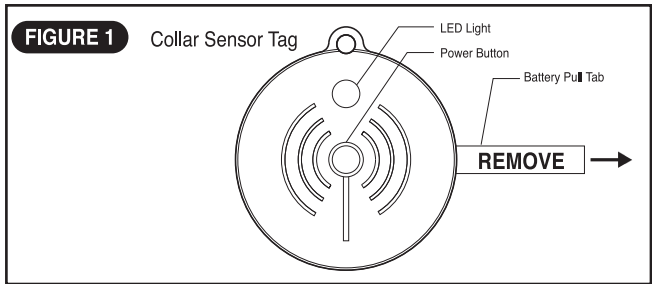
Move 'N' Shake

STOP AND READ ALL INSTRUCTIONS BEFORE USING THIS TOY:

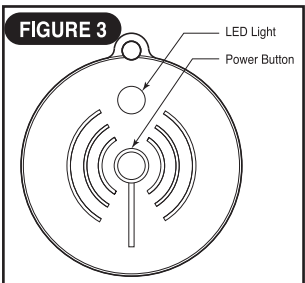
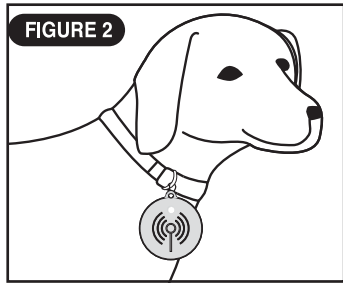
- **THERE ARE TWO BATTERY TABS TO REMOVE.**
- **ONE TAB** is located on the **OUTSIDE** of the Collar Sensor Tag and **ONE TAB** is **INSIDE** the toy on the opposite side of the treat chamber.
- Contact us with questions and concerns at 800-477-5735

SET UP INSTRUCTIONS:

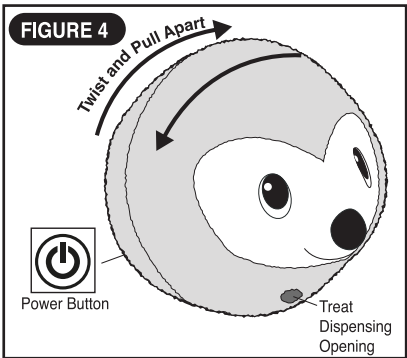
1. Remove all packaging and battery pull tab from Collar Sensor Tag and discard properly. (Figure 1)



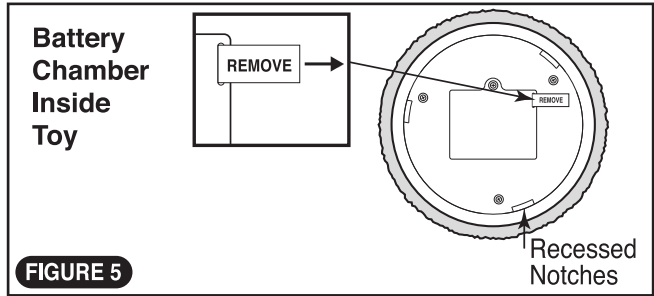
2. Clip the Collar Sensor Tag to your dog's collar. (Figure 2 )  
TURN ON by pressing center button and the Green LED light will blink. (Figure 3 )  
To TURN OFF, press power button again and the Green LED light will turn off.



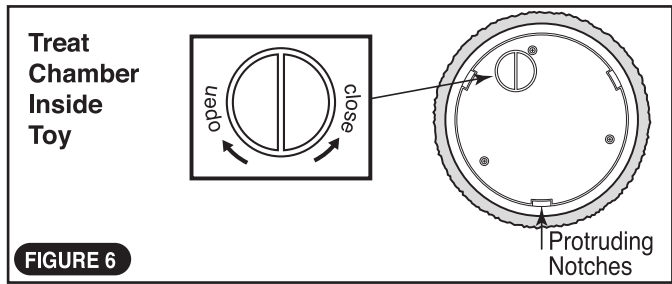
3. Twist the two halves of the plush toy to open until you hear a "click" and pull both halves apart (Figure 4)



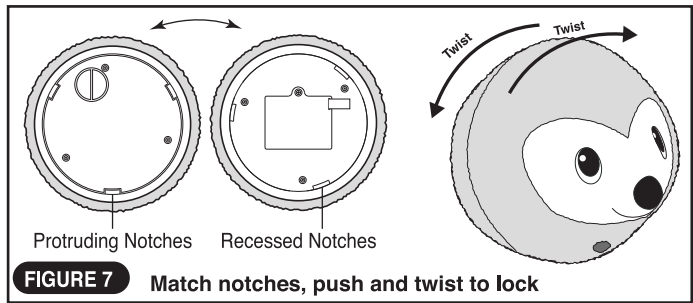
4. With both halves separated, remove battery pull tab from battery chamber. (Figure 5 ).



5. Inside the other half of toy, locate the round twist open cover and turn clockwise to open. Insert treats or kibble into chamber and turn cover counter clockwise to close (Figure 6). Make sure treats inserted into chamber are smaller than the treat dispensing opening or your toy may clog. If a treat does get stuck, simply insert your finger to loosen.

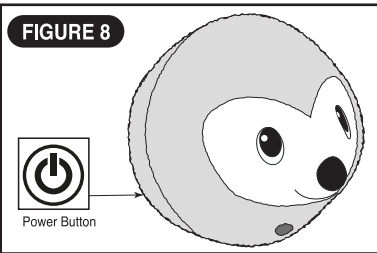


6. With battery tab removed, treats inserted and cover closed you can now put both halves of toy together. Line up the 3 protruding notches on one half toy with the 3 recessed notches on the other half. Once all notches are lined up on each half, twist to close both halves until tightly closed. (Figure 7 )



ACTIVATE TOY:

1. On the plush toy, locate the embroidered "ON" button around the lower backside of the toy and push in to turn on. (Figure 8)



ACTIVATE COLLAR SENSOR

1. Press the button on the center of Collar Sensor Tag once to turn "ON". The LED light starts to blink. The Collar Sensor Tag will go to the "Sleep Mode" after 5 minutes, or press button again to turn off and LED light will go off.

**NOTE** – The Move 'N' Shake action will stop every 20 seconds for a few seconds, to seek for the signal from the Collar Sensor Tag. If the dog walks away more than 3 feet, the toy will stop shaking. When the dog comes back within 5 minutes (from when the last button was pressed), the Move 'N' Shake will be activated again. If the dog comes back after 5 minutes, you need to press the button on the toy, and check if the LED light on the sensor blinks. If not, you need to press the button on the Collar Sensor Tag once.

HELPFUL HINTS:

1. Move 'N' Shake action depends on speed/battery power and floor surface.
2. If the toy malfunctions for no reason, try reinstalling or replacing all batteries with new ones.
3. Do NOT modify the transmitter or receiver or change any components inside the remote control.
4. Clean Move 'N' Shake with a dry, clean cloth only.
5. Remove all batteries from the Move 'N' Shake Toy and Collar Sensor Tag before storing toy for a long period of time.



NO ROADS



NO STAIRS



NO WATER

**BATTERY INSTALLATION INSTRUCTIONS:** To replace batteries an adult should open battery covers by using a Phillips screwdriver (not included) and install as shown 3 new AAA (1.5V) alkaline batteries (included) for the Move 'N' Shake Toy (Image A) and 1 new Button Cell (2032) battery (included) for the Collar Sensor Tag (Image B). Replace battery covers and screws.

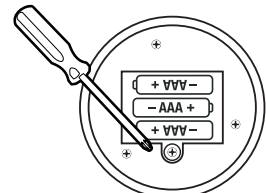


Image A

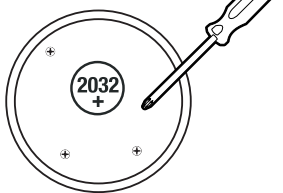


Image B

This device 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 undesired operation.

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio TV / technician for help.

Project Name: PetSmart Toys R Us Move n Shake

File Name: 4/23/15 \_ MNS\_IS

Folder Location: Artwork/PetSmart/Move N Shake/Boxes/

Flat size: 24.62" x 7.38"

Designer: Cindy

Factory Contact: TBD

INKS



Prints 1/1

DIE-LINE

Indicates Cut

Indicates Fold



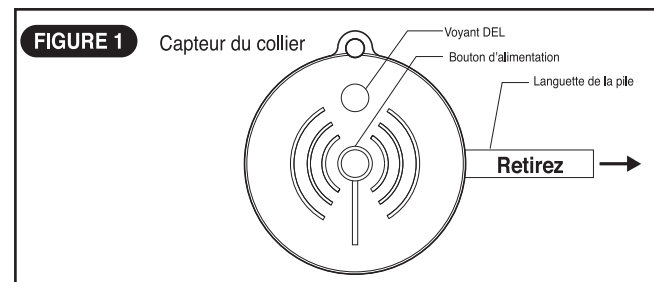
## Move 'N' Shake

## LISEZ TOUTES LES INSTRUCTIONS AVANT D'UTILISER CE JOUET :

- IL Y A DEUX LANGUETTES DE PILE À RETIRER.
- UNE LANGUETTE EST SITUÉE SUR LE CÔTÉ DE L'ÉTIQUETTE DU CAPTEUR DU COLLIER ET L'AUTRE LANGUETTE EST À L'INTÉRIEUR DU JOUET SUR LE CÔTÉ À L'OPPOSÉ DU COMPARTIMENT DE GÂTERIES.
- APPELEZ-NOUS SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS OU DES PRÉOCCUPATIONS AU 1-800-477-5735.

## MODE D'EMPLOI :

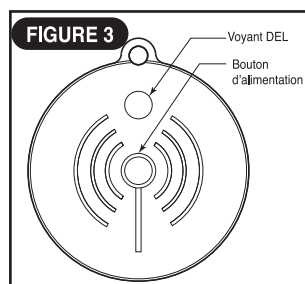
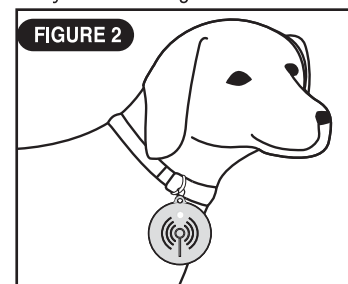
1. Retirez tout l'emballage et les languettes de la pile du capteur du collier et mettez-les au rebut. (Figure 1)



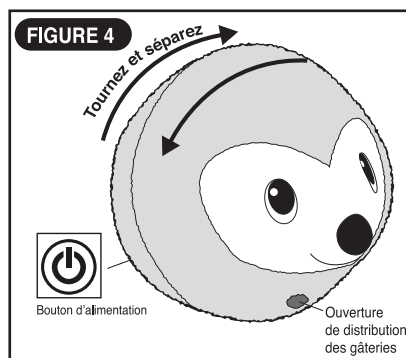
2. Fixez l'étiquette du capteur au collier de votre chien. (Figure 2)

METTEZ-LE EN MARCHÉ en appuyant sur le bouton central pour que le voyant vert se mette à clignoter. (Figure 3)

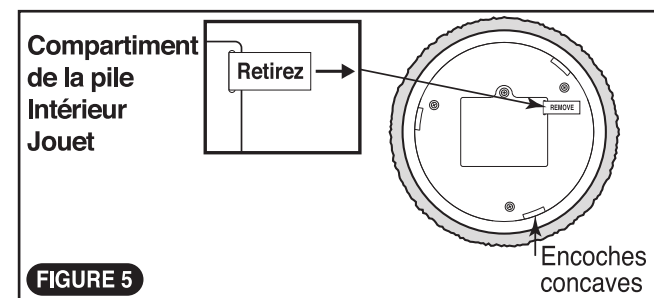
Pour le désactiver, appuyez de nouveau sur le bouton d'alimentation pour que le voyant vert s'éteigne.



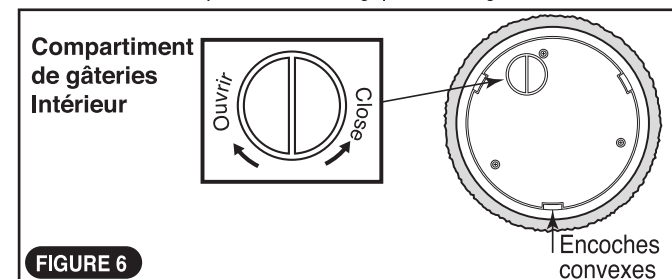
3. Tournez les deux moitiés du jouet pelucheux pour l'ouvrir jusqu'à ce que vous entendiez un clic et séparez les deux moitiés. (Figure 4)



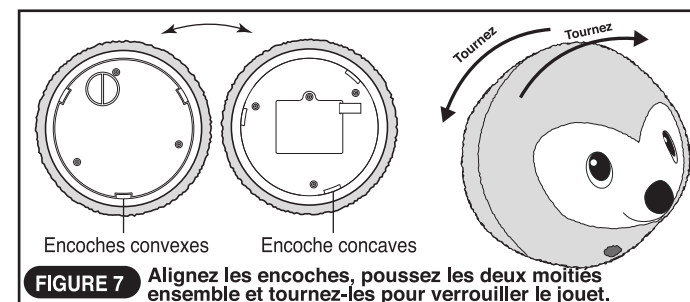
4. Une fois les deux moitiés séparées, retirez la languette du compartiment de la pile. (Figure 5)



5. Dans l'autre moitié du jouet, repérez le couvercle rond à ouverture par torsion et tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour l'ouvrir. Insérez la gâterie ou la croquette dans le compartiment et tournez le couvercle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le fermer (Figure 6). Assurez-vous que les gâteries insérées dans le compartiment sont plus petites que l'ouverture de distribution, sinon votre jouet peut s'obstruer. Si une gâterie se coince, insérez simplement votre doigt pour la déloger.

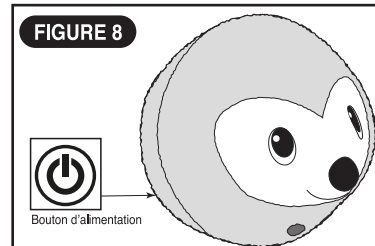


6. Une fois la languette de la pile retirée, les gâteries insérées et le couvercle fermé, vous pouvez maintenant rassembler les deux moitiés du jouet. Alignez les trois encoches convexes sur une moitié du jouet et les trois encoches concaves sur l'autre moitié. Dès que toutes les encoches sont alignées sur chaque moitié, tournez les deux moitiés jusqu'à ce que le jouet soit bien fermé. (Figure 7)



## ACTIVER LE JOUET :

1. Sur le jouet en peluche, repérez le bouton « ON » près de la partie arrière inférieure du jouet et appuyez dessus pour l'activer. (Figure 8)



## ACTIVER LE CAPTEUR DU COLLIER

1. Appuyez une fois sur le bouton au centre du capteur du collier une fois pour l'activer. Le voyant DEL se met à clignoter. Le capteur ira en mode Veille au bout de 5 minutes, ou appuyez de nouveau pour désactiver, puis le voyant DEL s'éteindra.

**REMARQUE** – L'action « Move 'N' Shake » (agitation) s'arrête toutes les 20 secondes pendant quelques secondes pour repérer le signal du capteur. Si le chien s'éloigne de plus de trois pieds, le jouet arrête de s'agiter. Si le chien revient en moins de cinq minutes (depuis la dernière fois que le bouton a été enfoncé), l'action « Move 'N' Shake » (agitation) sera de nouveau activée. Si le chien revient après cinq minutes, vous devez appuyer sur le bouton du jouet et vérifiez si le voyant DEL clignote sur le capteur. Sinon, vous devez appuyer une fois sur le bouton du capteur.

## CONSEILS UTILES :

1. L'action de « Move 'N' Shake » (agitation) dépend de la vitesse et de la puissance de la pile, ainsi que de la surface du sol.
2. En cas de mauvais fonctionnement du jouet sans raison apparente, réinstallez ou remplacez les piles.
3. NE modifiez PAS l'émetteur ou le récepteur et NE changez PAS les composants à l'intérieur de la télécommande.
4. Nettoyez « Move 'N' Shake » à l'aide d'un chiffon propre et sec seulement.
5. Retirez toutes les piles du jouet et du capteur du collier « Move 'N' Shake » avant de ranger le jouet pour une longue période de temps.



PAS DE ROUTE



PAS D'ESCALIER



PAS D'EAU

**INSTRUCTIONS POUR L'INSTALLATION DE LA PILE :** Pour remplacer les piles, un adulte devrait ouvrir les couvercles des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus) et installer trois nouvelles piles AAA (1,5 V) alcalines (incluses) pour le jouet « Move 'N' Shake » (image A) et une nouvelle pile bouton (2032) (incluse) pour le capteur du collier (image B). Remettez le couvercle des piles et resserrez les vis.

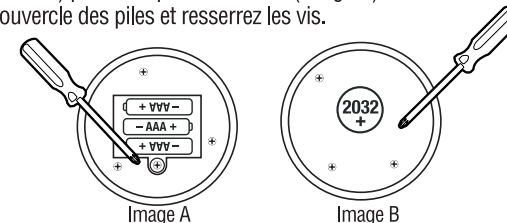


Image A

Image B

Cet appareil respecte la partie 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne peut provoquer d'interférences néfastes et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences susceptibles de provoquer un fonctionnement non souhaité.

Avertissement : toute altération ou modification de cet appareil sans l'autorisation expresse de la partie responsable de la conformité pourrait annuler l'autorisation d'utiliser l'appareil.

**REMARQUE** : cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites d'un dispositif numérique de classe B, en vertu de la partie 15 des règlements de la FCC. Ces limites sont établies pour fournir une protection raisonnable contre les interférences néfastes dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie aux fréquences radio et, s'il n'est pas installé et utilisé en conformité avec les instructions, peut causer des interférences néfastes aux communications radio. Toutefois, il n'existe aucune garantie qu'aucune interférence ne surviendra dans une installation particulière. Si cet appareil interfère avec la réception radiophonique ou télévisuelle, ce qui se vérifie en allumant et en éteignant successivement l'appareil, l'utilisateur est invité à corriger ces interférences en prenant l'une des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'appareil et le récepteur.
- Brancher l'équipement dans une prise sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est branché.
- Consulter le revendeur ou un technicien radio ou télévision compétent pour obtenir de l'aide.