

13 MAR 2012

Approved & dated by: QA/QC
 ENG



Instruction Sheet Waverly's Magic Seashell Playset

Please keep these instructions for future reference as they contain important information pertaining to this item.

www.magicseashells.com

TURNING THE PLAYSET ON AND OFF

1. After removing the playset from packaging, replace demo batteries with new AAA batteries.
2. Locate the power switch on the bottom of the unit and slide switch from "DEMO" to "ON" position.
3. When storing the playset or not using for long periods of time, you may switch to the "OFF" position to conserve battery life.
4. If the playset is idle for 5 minutes, it will go into "sleep" mode. To wake the playset back into play mode, press the round button on the lower left side of the front of the unit. (Fig. 1)

PLAYING WITH SEASHELL AND PEARLS

1. Attach front half of the shell to base by gently pressing into place at bottom front, attaching to hinge. (Fig. 2)
 Close the shell as shown in Fig.1 before you start playing.
2. Press the button on top of playset to open the front half of the shell. (Fig. 3)
3. After front door is open, gently pull down the back half of the shell to open completely. You may also play with back half closed if you prefer. (Fig. 4)
4. Attach seaweed tree to peg in back half of shell (Fig. 5) You may also place mermaid doll in swing and press back until her waist is secured by side clips. (Fig. 6)
5. Slide switch to "ON" position.
6. To activate secrets in playset, first press the "Wake" button at the lower left side of the front of the unit. Then place pearl in pearl reader at base of slide with printed seashell icon facing up (Fig. 7). After secret is complete, remove pearl and place again to hear next secret.
7. Remember that if the playset is idle for 5 minutes, it will go into "sleep" mode and pearls will no longer activate secrets. You will hear a twinkling sound effect signaling that the playset is entering sleep mode. To "wake" the playset, press the button on lower left side of the front of the unit to activate again.
8. When done playing, close the seashell by lifting back half to upright position (Fig. 8), then closing front half until it latches by the top button. (Fig. 9)

Ages : 4+

Item # 39000

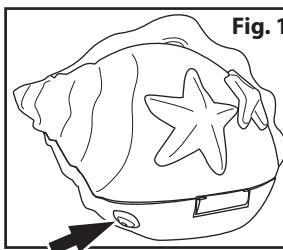


Fig. 1

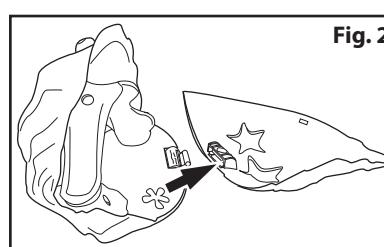


Fig. 2

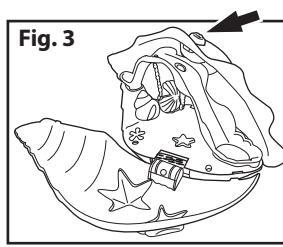


Fig. 3

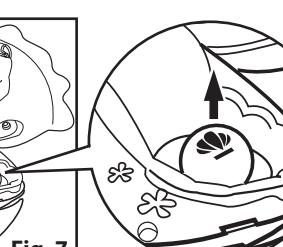


Fig. 4

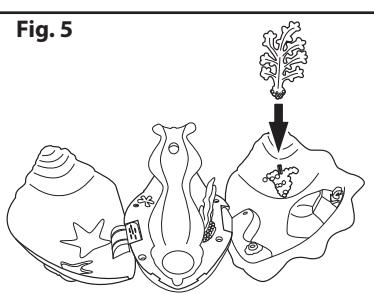


Fig. 5

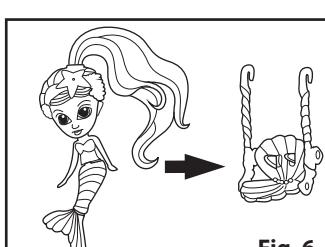


Fig. 6

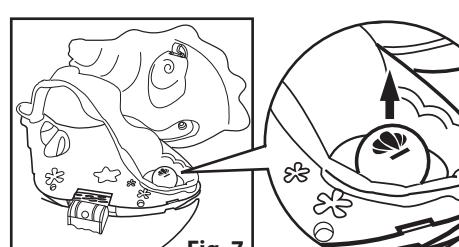


Fig. 7

CAUTION

- Sometimes a build-up of static electricity (from carpets, etc.) may cause the figure to stop working. If this happens, re-install batteries to reset the figure.
- In an environment with radio frequency interference, the product may malfunction. If this happens, re-install batteries to reset the figure.

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.

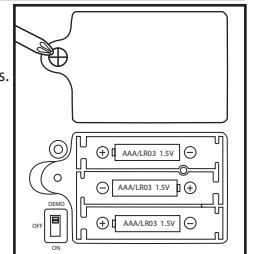
NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate 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 and correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna
- Increase the separation between 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

Battery Information

This item is powered by three (3) AAA/LR03 1.5 V batteries. Adult supervision is recommended when changing the batteries.

1. Locate the battery compartment on the back of the figure.
2. Use a Phillips-head screwdriver to loosen and remove the screw on the battery cover door. Remove door.
3. Insert 3 AAA/LR03 batteries as shown above.
4. Replace the battery cover door and tighten the screw with screwdriver. Do not over-tighten.



WARNING

Battery Safety Information

In exceptional circumstances, batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your product. To avoid battery leakage:

- Do not use rechargeable batteries.
- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), and/or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only use batteries of the same or equivalent type as recommended.
- Insert batteries with the correct polarity.
- Remove exhausted batteries from the product.
- Do not short-circuit the battery terminals.
- Dispose of batteries safely.
- Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

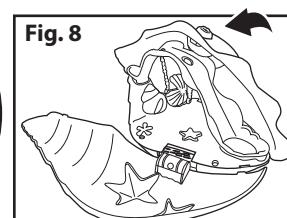


Fig. 8

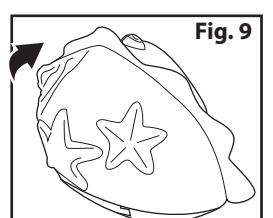


Fig. 9

TROUBLESHOOTING

1. If playset is not functioning properly, slide power switch on bottom of unit to "OFF" position for 30 seconds, then switch to "ON" and play as normal.
2. If step 1 does not resolve the problem, try replacing batteries as noted above.

©2012 Michael Bowling Enterprises Limited#1, All Rights Reserved. TM & ©2012 The Bridge Direct, Inc 301 Yamato Rd. Suite 2112, Boca Raton, FL 33431 USA. All Rights Reserved.

Manufactured under license. The Bridge Direct products are safety tested and comply with ASTM F963. **MADE IN CHINA**. Each sold separately, subject to availability.

Colors and styles may vary from photos as we continue to modify and improve our products. **ADULTS NOTE:** Remove all tags and plastic fasteners before giving toy to child.

Requires 3 AAA/LR03 1.5V Button Cell Batteries, Included. Please keep this address for future reference.

This device complies with Industry Canada licence-exempt RSS-210. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

Note: Under the environment with electrostatic discharge, the toy may malfunction and require user to turn OFF the unit and then ON again.



Feuille d'instructions Le coquillage magique de Waverly

Veuillez conserver ces instructions car elles présentent de l'information importante sur le produit.

www.magicseashells.com

POUR ALLUMER ET ÉTEINDRE LE JEU

1. Après avoir retiré l'emballage, remplacer les piles de démonstration avec de nouvelles piles.
2. Faire glisser le commutateur de l'unité de la position « Demo » à « On ».
3. Pour ranger le jeu, ou s'il n'est pas utilisé pendant une longue période, régler en position « Off » pour protéger les piles.
4. Si le jeu est inutilisé pendant 5 minutes, il passe en mode de veille. Pour revenir au mode de jeu, appuyer sur le bouton du bas, à gauche (Fig. 1).

POUR JOUER AVEC LES COQUILLAGES ET LES PERLES

1. Attache la moitié avant du coquillage à la base en appuyant doucement dessus pour le placer devant, au fond, et attache-le à la charnière (Fig. 2).
2. Appuie sur le bouton de haut, sur l'avant du jeu, pour ouvrir le coquillage (Fig. 3).
3. Quand la porte avant est ouverte, appuie doucement sur la moitié arrière du coquillage pour l'ouvrir complètement. Tu peux aussi jouer avec le coquillage à demi fermé (Fig. 4).
4. Attache une algue au rivet à l'arrière du coquillage (Fig. 5). Tu peux aussi placer la poupée sirène sur la balançoire et appuyer jusqu'à ce qu'elle soit bien attachée avec les pinces (Fig. 6).
5. Fais glisser le commutateur en position « On ».
6. Pour activer les secrets du jeu, appuie d'abord sur le bouton « Wake », en bas, à gauche de l'appareil. Place la perle dans le lecteur de perles au pied de la glisseuse, le côté de l'icône de coquillage vers le haut (Fig. 7). Quand le secret est révélé, retire la perle et replace-la pour entendre le secret suivant.
7. N'oublie pas que si le jeu est inutilisé pendant 5 minutes, il passe en mode de veille et les perles n'activent plus les secrets. Tu entends un signal sonore annonçant que l'appareil est en mode de veille. Pour revenir au jeu, appuie sur le bouton du bas, à gauche de l'appareil.
8. Quand tu as fini de jouer, ferme le coquillage en remontant le demi-coquillage arrière en position verticale (Fig. 8), et en fermant le coquillage avant pour qu'il soit verrouillé par le verrou du haut (Fig. 9).

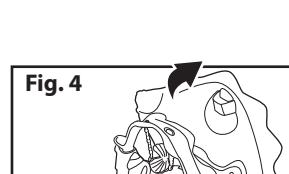


Fig. 5



Fig. 6

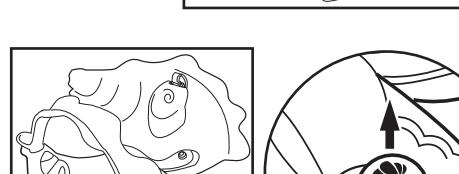
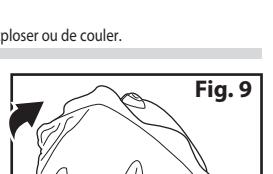
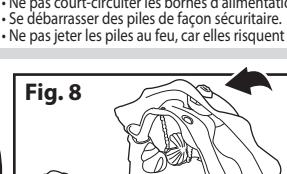


Fig. 7



PROBLÈMES ET SOLUTIONS

1. Si le jeu fonctionne mal, éteins l'appareil (position Off) et attends 30 secondes avant de le rallumer (position On).
2. Si le problème ne se règle pas, remplace les piles par des piles neuves.

©2012 Michael Bowling Enterprises Limited#1, Tous droits réservés. MC & ©2012 The Bridge Direct, Inc 301 Yamato Rd. Suite 2112, Boca Raton, FL 33431 USA. Tous droits réservés.

Fabriqué sous licence. Les produits The Bridge Direct sont éprouvés sécuritaires et conformes à l'ASTM F963. **FABRIQUÉ EN CHINE**. Vendu séparément dans la limite des stocks disponibles.

Les couleurs et les styles peuvent être légèrement différents des photos car nous modifions et améliorons continuellement nos produits. **AUX ADULTES** : Enlevez toutes les étiquettes et attaches en plastique avant de remettre le jouet aux enfants. Requiert 3 piles AAA/LR03 de 1,5V. Piles incluses. Veuillez conserver cette adresse pour consultation ultérieure.

Ce mécanisme est conforme avec l'exemption de licence RSS-210 d'Industrie Canada. Son utilisation est assujettie aux deux conditions suivantes : (1) ce mécanisme ne doit pas causer d'interférence, et (2) ce mécanisme doit accepter toute interférence, y compris l'interférence qui pourraient causer un fonctionnement indésirable de l'appareil.

Noter : Dans un environnement soumis à une décharge électrostatique, le jouet pourrait mal fonctionner et exiger d'être éteint et rallumé par l'utilisateur.

Âges : 4+

Article # 39000

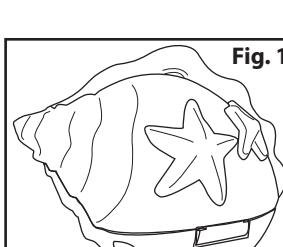


Fig. 1



Fig. 2

Fig. 3

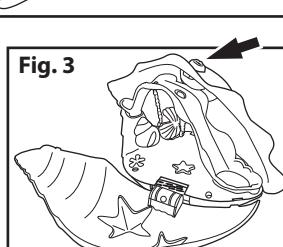


Fig. 4



Fig. 5

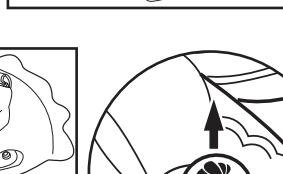


Fig. 6

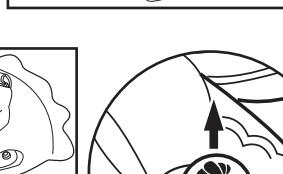
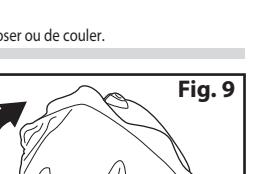
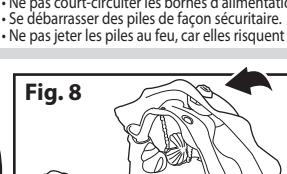
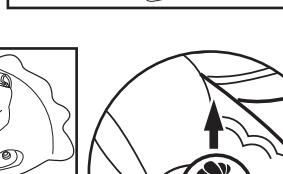


Fig. 7



MISE EN GARDE

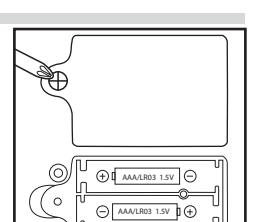
- Parfois, une accumulation d'électricité statique (tapis, etc.) peut empêcher le bon fonctionnement de la poupée. Si c'est le cas, réinstallez les piles pour réinitialiser la poupée.
- Dans un environnement où il y a de l'interférence en raison de radiofréquence, le produit pourrait mal fonctionner. Si c'est le cas, réinstallez les piles pour réinitialiser la poupée.
- Ce dispositif est conforme à la section 15 des règlements de la FCC. Le fonctionnement est assujetti à deux conditions : (1) ce dispositif ne doit causer aucun brouillage nuisible, et (2) ce dispositif doit être en mesure de recevoir toute interférence, y compris celles susceptibles de perturber le fonctionnement.
- **AVERTISSEMENT :** Toute modification apportée à ce produit sans l'autorisation expresse de la partie responsable de la conformité, pourrait annuler le droit accordé à l'utilisateur d'utiliser le produit. **NOTA :** Ce produit a été testé et jugé conforme aux restrictions pour un dispositif numérique de classe B, en vertu de la section 15 des règlements de la FCC. Ces restrictions sont conçues pour offrir une protection raisonnable contre tout brouillage nuisible dans une installation résidentielle. Ce produit génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence et s'il n'est pas installé ou utilisé selon les instructions, il pourra causer un brouillage nuisible aux communications radio. Toutefois, il n'y a aucune garantie qu'il n'y aura aucune interférence dans un endroit particulier. Si le produit cause un brouillage nuisible à la réception de programmes de télévision ou de radio que l'on peut identifier en mettant en marche et en éteignant le produit, il est recommandé que l'utilisateur essaie de corriger l'interférence en prenant l'une ou l'autre des mesures ci-après :

- Reorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Accroître la distance entre le produit et le récepteur.
- Brancher le produit dans une sortie sur un circuit différent de celui où le récepteur est branché.
- Consulter le marchand ou un technicien de radio et télévision qualifié

Information sur les piles

Cet article requiert 3 piles AAA/LR03 de 1,5 V. Les piles doivent être remplacées sous la supervision d'un adulte.

1. Repérez le compartiment des piles dans le dos de la poupée.
2. Utiliser un tournevis de type Philips pour dévisser et enlever la vis du couvercle. Retirer le couvercle.
3. Insérer 4 piles AAA/LR03 tel qu'il illustre.
4. Replacer le couvercle du compartiment et bien visser à l'aide du tournevis. Ne pas trop serrer.



AVERTIS