



# L'Aventure LeapLand

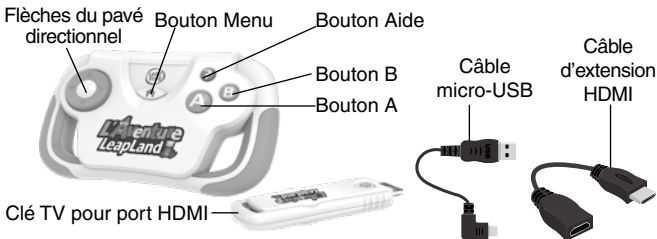


## Manuel d'utilisation

Ce manuel contient des informations importantes. Merci de le conserver pour toute référence ultérieure.

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **L'Aventure LeapLand** de **LeapFrog**<sup>MD</sup>. Félicitations! Cette console de jeu ludo-éducative est sans fil et sans abonnement. Parcourez toutes les parties du royaume, récupérez le plus de pierres précieuses possible et faites le plein d'apprentissages!



## CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 console de jeu **L'Aventure LeapLand** sans fil
- 1 clé TV pour port HDMI
- 1 câble micro-USB
- 1 câble d'extension HDMI
- Guide de démarrage rapide

### ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

### NOTE :

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

### WARNING:

All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

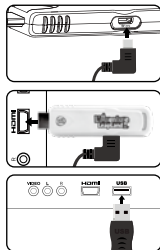
### NOTE:

Please save this Instruction Manual as it contains important information.

# AVANT DE COMMENCER

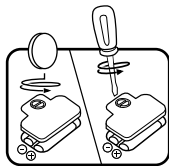
1. Brancher l'embout B du câble micro-USB dans le port USB-B de la clé TV.
2. Brancher la clé TV dans le port HDMI du téléviseur.
3. Brancher l'embout A du câble micro-USB dans le port USB-A du téléviseur (ou de tout autre appareil avec adaptateur DC 5V et une sortie minimale de 500 mA).

**NOTE :** en cas de besoin du câble d'extension HDMI, connecter la clé TV au câble d'extension. Puis, brancher le câble d'extension dans le port HDMI du téléviseur.



## ALIMENTATION

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la console TV à l'aide d'un tournevis plat ou d'une pièce de monnaie.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.



### ATTENTION :

Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte. Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

### WARNING:

Adult assembly required for battery installation. Keep batteries out of reach of children.

## IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.

## PILES RECHARGEABLES :

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

### NOTE :

Si la console TV s'éteint ou si les lumières perdent en intensité, veuillez installer de nouvelles piles puis réessayer.

### NOTE:

If the **Wireless Controller** powers down or if the light fades out during play, please install a new set of batteries.

# FONCTIONNALITÉS

## 1. Pavé directionnel

Le pavé directionnel de la console TV sert à naviguer sur l'écran, à déplacer son personnage, faire une sélection à l'écran. Pour déplacer son personnage, appuyer sur les flèches Droite ou Gauche. Pour abaisser son personnage (devant un obstacle par ex.), appuyer sur la flèche Bas.

## 2. Bouton Menu

Pendant le jeu, appuyer sur le bouton Menu pour quitter le jeu, quitter un niveau ou revenir au menu précédent.

## 3. Bouton Aide

Appuyer sur le bouton Aide, représenté par un point d'interrogation pour entendre à nouveau une consigne de jeu.

## 4. Bouton A

- Appuyer sur le bouton A pour confirmer une sélection du menu d'accueil.
- Appuyer sur le bouton A pour faire sauter un personnage.
- Appuyer sur le bouton A pour faire sauter le personnage encore plus haut lorsqu'il est déjà en l'air.
- Appuyer sur le bouton A plusieurs fois et rapidement pour sortir le personnage emprisonné dans une bulle d'air.
- Lorsqu'il faut choisir entre 2 coffres à trésor, appuyer sur le bouton A pour choisir le coffre à trésor de gauche.

## 5. Bouton B

- Appuyer sur le bouton B pour revenir au menu précédent, ou pour changer de personnage sur l'écran d'accueil.
- En cours de jeu, lorsqu'un petit B apparaît près d'un sujet d'apprentissage (forme, lettre, couleur ou nombre), appuyer sur le bouton B pour entendre et voir l'animation.
- Lorsqu'il faut choisir entre 2 coffres à trésor, appuyer sur le bouton B pour choisir le coffre à trésor de droite.

## 6. Écrans de jeu

### Jeux sauvegardés

- Créer ou supprimer un profil.
- Pour récupérer un profil précédemment supprimé, se mettre sur une ligne vide et appuyer sur les boutons suivants : bouton Menu, bouton Menu, bouton Aide, bouton Aide, bouton B, bouton B, bouton Aide, bouton Aide, bouton Menu, bouton B. Cette séquence devrait faire réapparaître le fichier supprimé.
- Pour débloquer toutes les récompenses du château, se mettre sur un profil sauvegardé et appuyer sur les boutons suivants : bouton Menu, bouton Menu, bouton Aide, bouton Aide, bouton B, bouton B, bouton Aide, bouton Menu.



### Carte du royaume

- Vue d'ensemble de toutes les parties du royaume.
- Le joueur doit trouver au moins une clé avant de pouvoir débloquer une partie du château.
- Pour changer de personnage, appuyer sur le bouton B.
- Pour quitter le jeu, appuyer sur le bouton Menu.
- Cette carte permet aussi de voir toutes les récompenses accumulées après chaque fête de pierres précieuses. Il peut s'agir de drapeaux, de banderoles et de pierres précieuses qui décorent le château.



### Apprentissages

- Pour accéder aux différents sujets d'apprentissages (formes, couleurs, nombres, lettres).



## Menu de sélection de niveau

- Utiliser les flèches du pavé directionnel pour naviguer sur les différents niveaux.
- Appuyer sur le bouton A pour sélectionner un niveau.
- Les niveaux précédents doivent d'abord être débloqués avant de pouvoir accéder au prochain.



## 7. Objets à récupérer

Voici une liste d'objets à récupérer sur le parcours :

### Pierres précieuses

- Les joueurs peuvent récupérer des pierres précieuses à chaque niveau.
- Les joueurs peuvent aussi récupérer des pierres précieuses dans les coffres à trésor.
- On peut obtenir des étoiles à la fin de chaque niveau. Le nombre d'étoiles dépend du nombre de pierres précieuses récupérées dans le jeu.
- Le parcours entier peut être rejoué plusieurs fois avec le même profil.
- Chaque fin de partie se termine par une fête au château. Après chaque partie, le joueur pourra recommencer pour récupérer d'autres pierres précieuses et assister à une nouvelle fête.










### Raisins magiques

- Les joueurs peuvent collectionner des raisins magiques à chaque niveau.
- Certains raisins magiques se trouvent dans les coffres à trésor.
- Chaque raisin magique rapporte une vie supplémentaire.

## 8. Obstacles

Voici quelques exemples d'obstacles qui peuvent apparaître sur le chemin. Une vie est retirée à chaque fois que le joueur trébuche sur un obstacle.

Épines	
Plante avaleuse	

Fleur à épines pointues	
Cactus	
Cactus épineux	
Boîte électrique	
Grande bulle	
Rondin de bois	
Poubelle	
Boule piquante	
Projectiles de feu d'artifice	

## 9. Personnages animés

Voici quelques personnages animés que l'on peut rencontrer sur le parcours. Les personnages animés ont un rôle éducatif. On les retrouve dans chaque pays (pays des lettres, pays des formes, pays des couleurs, pays des nombres) ou dans la partie Apprentissages du menu d'accueil.





## Créatures malicieuses



- Les créatures malicieuses sont espiègles et malignes. Elles essaient d'embêter le joueur et de l'empêcher de récupérer des pierres précieuses et des clés donnant accès au château.
- Lorsque le joueur touche une créature malicieuse, il perd une vie.
- Les créatures malicieuses peuvent être de formes et couleurs différentes, elles se promènent partout : à terre, dans le ciel, dans les rivières, etc.

### 10. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, le jouet se mettra automatiquement en veille après 1 minute d'inactivité. Pour rallumer le jouet, appuyer sur le bouton A, B, ou Menu.

### 11. Mode Éteint

L'écran se mettra automatiquement en mode Éteint après 20 minutes d'inactivité. Pour quitter ce mode, appuyer sur un de ces boutons : le pavé directionnel, le bouton Menu, le bouton A ou le bouton B.

## ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil et à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.
6. Vérifier régulièrement l'état des câbles micro-USB, d'extension HDMI. Ne pas les utiliser si des dégâts sont apparents.

## EN CAS DE PROBLÈME

Si la clé TV ne peut pas être directement insérée dans le port HDMI de votre téléviseur, utiliser alors le câble d'extension HDMI prévu à cet effet.



Si le jeu ne fonctionne pas ou présente des anomalies, essayer ces consignes :

### Clé TV

1. Débrancher l'alimentation en déconnectant l'embout A du câble micro-USB du port USB du téléviseur (ou de tout autre appareil avec adaptateur DC 5V et une sortie minimale de 500 mA).
2. Débrancher la clé TV du port HDMI du téléviseur.
3. Attendre 10 secondes puis rebrancher la clé TV au port HDMI du téléviseur.
4. Connecter l'embout A du câble micro-USB au port USB du téléviseur (ou de tout autre appareil avec adaptateur DC 5V et une sortie minimale de 500 mA). L'appareil devrait à nouveau être opérationnel.

### Console TV

1. Retirer les piles pour interrompre l'alimentation.
2. Attendre 10 secondes avant de remettre les piles.
3. La console est à nouveau prête à être utilisée.
4. Si la console TV ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

### NOTE :

L'électricité statique peut provoquer des dysfonctionnements de la clé TV. Dans ce cas, débrancher le câble micro-USB, attendre 10 secondes, puis reconnecter le câble micro-USB pour redémarrer la clé TV.

### OTHER NOTES:

Static electricity may cause the **HDMI Game Stick** to malfunction. In cases where the **HDMI Game Stick** is malfunctioning due to static electricity, disconnect the **Micro USB Power Cable**, wait for 10 seconds, then reconnect the **Micro USB Power Cable** to reboot the **HDMI Game Stick**.

## Déclaration de conformité FCC

Cet appareil a été approuvé et soumis aux limites d'un appareil numérique de classe B, il est également conforme à la partie 15 des règlements FCC. Ces limites visent à fournir une bonne protection contre les interférences qui pourraient être nuisibles à l'intérieur d'une habitation. Cet appareil génère, utilise et peut irradier des fréquences radio. S'il n'est pas installé et utilisé en adéquation avec les instructions, celui-ci peut causer des interférences avec les ondes radio. Cependant, il n'y a aucune garantie qu'une interférence ne puisse se produire dans certains cas spécifiques. Si cet appareil cause une interférence brouillant la réception des postes de radio ou de télévision - ce qui peut se détecter en allumant et en éteignant l'appareil, l'utilisateur devra alors tenter de rectifier la situation en prenant les mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception
- Augmenter l'espace entre l'appareil et le poste récepteur
- Brancher l'appareil à la sortie d'un circuit différent de celui du poste récepteur
- Consulter votre revendeur ou un spécialiste des postes de radio et de télévision

## FCC Compliance Statement

After completing the steps in the **Initial Setup** section, power on the television. FCC e-labeling will be shown on the television for the U.S. version of **LeapLand Adventures™**.

This screen confirms that this product complies with FCC regulations.

### SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone au 1 800 701 5327
- Via notre site Internet  
[www.leapfrog.com/fr-ca/support](http://www.leapfrog.com/fr-ca/support)

L'émetteur/récepteur exempt de licence contenu dans le présent appareil est conforme aux CNR d'Innovation, Sciences et Développement économique Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes :

- 1) L'appareil ne doit pas produire de brouillage.
- 2) L'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

This device contains licence-exempt transmitter(s)/receiver(s) that comply with Innovation, Science and Economic Development Canada's licence-exempt RSS(s). Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause interference.
- (2) This device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

CAN ICES-003(B)/NMB-003(B)

**HDMI**<sup>®</sup>

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Les termes HDMI et High-Definition Multimedia Interface et le logo HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing, LLC aux États-Unis et dans d'autres pays.



***Venez découvrir tous nos  
produits sur Internet :***

***leapfrog.ca***

LeapFrog est une marque de la société  
VTech Holding Limited.  
MC & © 2021 LeapFrog Enterprises, Inc.  
Tous droits réservés.  
Imprimé en Chine