



À LA RESCOURSE!



Manuel d'utilisation

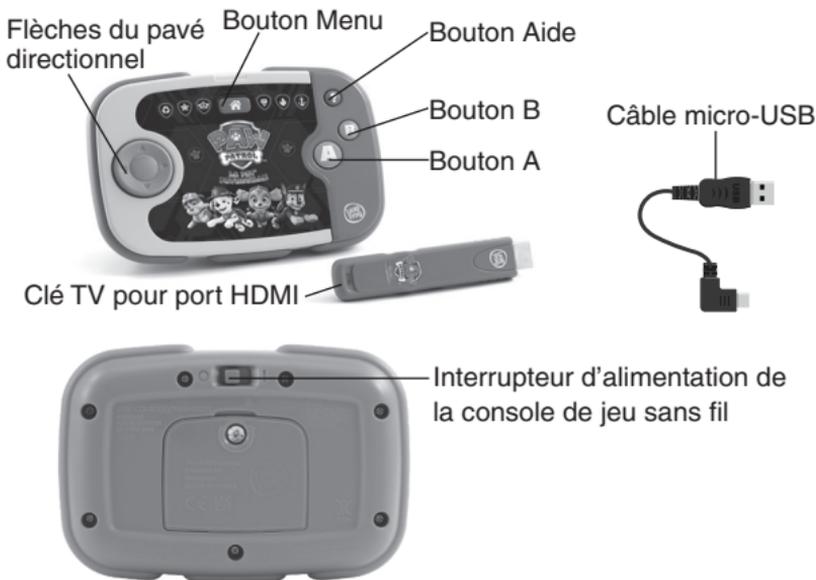
Ce manuel contient des informations importantes. Merci de le conserver pour toute référence ultérieure.

©2022 & TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

IM-616000-000

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la console de jeu ludo-éducative **PAT' PATROUILLE: À la rescousse!** Félicitations! Pars en mission avec la Pat' Patrouille pour sauver la Grande Vallée et apprends à résoudre tous les problèmes sur ton chemin!



CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 console de jeu sans fil
- 1 clé TV pour port HDMI
- 1 câble micro-USB
- 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 sauvegarder 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 and packaging screws are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

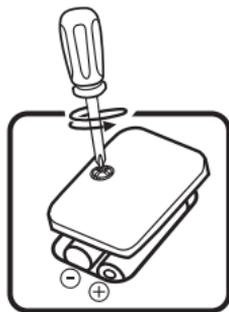
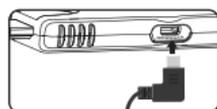
NOTE

Please save this Instruction Manual as it contains important information.

AVANT DE COMMENCER

Installation initiale

1. Brancher l'embout B du **câble micro-USB** dans le port USB-B de la **clé TV pour port HDMI**.
2. Brancher la **clé TV pour port HDMI** dans le port HDMI du téléviseur.
3. Brancher l'embout A du **câble micro-USB** dans le port USB du téléviseur.
4. Bien vérifier que le port HDMI du téléviseur est bien compatible avec la **clé TV pour port HDMI**.
5. Trouver le couvercle des piles situé à l'arrière de la **console de jeu**, utiliser un tournevis pour desserrer la vis, puis ouvrir le couvercle des piles.*
6. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
7. Insérer 2 piles AA (AM-3/LR6) 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.)
8. Remettre le couvercle des piles en place et serrer la vis pour le fixer.
9. Mettre l'interrupteur d'alimentation de l'appareil sur On.



- * Pour assurer une bonne connectivité, installer les piles dans l'appareil après avoir branché la **clé TV pour port HDMI** sur le téléviseur.

NOTE :

La **clé TV pour port HDMI** n'est compatible qu'avec les téléviseurs et n'est pas compatible avec les ordinateurs ou les écrans d'ordinateur.

**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

- 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 même type ou d'un type équivalent à celles recommandées doivent être utilisées.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
- Pour économiser les piles ou les accumulateurs, éteignez le contrôleur lorsque vous avez fini de l'utiliser.
- Retirer les piles ou les accumulateurs pendant les longues périodes de non-utilisation.
- Retirer les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Jeter les piles et les accumulateurs en toute sécurité. Ne pas les jeter dans le feu.
- Jeter une pile ou un accumulateur dans le feu ou dans un four chaud, ou écraser ou couper mécaniquement une pile ou un accumulateur, peut entraîner une explosion.
- Laisser une pile ou un accumulateur dans un environnement à température extrêmement élevée peut entraîner une explosion ou une fuite de liquide ou de gaz inflammable.
- Une pile ou un accumulateur soumis à une pression d'air extrêmement faible peut entraîner une explosion ou la fuite d'un liquide ou d'un gaz inflammable.

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.

FONCTIONNALITÉS

1. Pavé directionnel

- Appuyer sur le **pavé directionnel** pour sélectionner un élément dans l'écran Menu.
- Voir la section Jeux ci-dessous pour l'utilisation du **pavé directionnel** dans les différents jeux.

2. Bouton Menu

- Appuyer sur le **bouton Menu** pour quitter un niveau, quitter le jeu ou revenir à l'écran de menu précédent.

3. Bouton Aide

- Appuyer sur le **bouton Aide** pour écouter des conseils et des astuces sur la façon de jouer ou de naviguer dans l'écran Menu.

4. Bouton A

- Appuyer sur le **bouton A** pour sélectionner les objets en surbrillance sur l'écran Menu.
- Voir la section Jeux ci-dessous pour l'utilisation du **bouton A** dans les différents jeux.

5. Bouton B

- Appuyer sur le **bouton B** pour revenir à l'écran du menu précédent.
- Voir la section Jeux ci-dessous pour l'utilisation du **bouton B** dans les différents jeux.

6. Écrans de menu

- Les écrans de menu suivants apparaissent dans le jeu.

Écran de sélection des profils

- Créer ou supprimer un profil enregistré sur l'écran Sélection d'enregistrement d'enregistrement.
- Si un fichier de sauvegarde a été accidentellement supprimé, mettre en surbrillance un nouvel emplacement d'enregistrement et appuyer sur les boutons suivants : Menu + Menu + Aide + Aide + B + B + Aide + Menu + B. Cela permettra de récupérer le fichier supprimé. Cela déverrouillera également toutes les missions du jeu.



Menu de sélection du mode de jeu

- Jouer les missions de manière séquentielle en sélectionnant Missions, ou des jeux individuels dans le mode Défi rapide.
- Sélectionner l'option Parents pour découvrir le programme d'apprentissage présent dans le produit.



Menu de sélection des missions

- Accéder aux différentes missions à partir de l'écran du menu de sélection des missions.
- Le joueur devra obtenir une étoile dans chaque jeu d'une mission avant que la mission suivante soit débloquée.



Menu de sélection des jeux

- Sélectionner le jeu d'un chiot avec une mission spécifique.
- Les étoiles gagnées pendant le jeu s'affichent sous l'icône de chaque jeu.



Menu de sélection des défis rapides

- Accéder aux jeux présentés dans le programme d'apprentissage en sélectionnant l'une des trois icônes à l'écran associées à chaque jeu.

7. Jeux

Chase

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche et à droite pour déplacer le personnage.
- Appuyer sur le **bouton A** pour le faire sauter.
- Appuyer sur le **bouton A** une seconde fois quand le personnage est dans les airs pour qu'il fasse un double saut.
- Utiliser le double saut pour atteindre des plateformes plus hautes.
- Trouver tous les objets de mission dans un niveau pour terminer le jeu. Les objets des missions sont illustrés en haut de l'écran.



Stella

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche, à droite, en haut et en bas pour déplacer le personnage.
- Appuyer sur le **bouton A** pour récupérer les objets de mission en planant au-dessus d'eux.
- Appuyer sur le **bouton B** pour larguer des fournitures sur une cible lorsqu'elle est à portée.
- Suivre les flèches affichées à l'écran jusqu'à l'objet de mission suivant.

Marcus

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche, à droite, en haut et en bas pour déplacer le personnage.
- Appuyer sur le **bouton A** à l'intérieur d'une zone d'action pour accomplir une mission.
- Appuyer plusieurs fois sur le **bouton B** à côté d'une bouche d'incendie cassée pour remplir le compteur et la réparer.
- La réparation des bouches d'incendie ajoute du temps au chronomètre.



- Effectuer toutes les missions d'un niveau avant que le minuteur ne s'épuise pour terminer le jeu. Les missions sont illustrées en haut de l'écran.



- Suivre les flèches affichées à l'écran jusqu'à l'objet de mission suivant.

Ruben

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche et à droite pour sélectionner différentes poses de danses pour Ruben.
- Appuyer sur le **pavé directionnel** en haut et en bas pour changer le costume de Ruben.
- Appuyer sur le **bouton A** pour sélectionner la pose et le costume de Ruben.
- Faire correspondre le plus grand nombre possible d'images de Ruben avec sa silhouette affichée sur l'écran avant que le temps ne soit écoulé pour obtenir un haut score.

Rocky/Tracker

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche et à droite pour faire bouger le véhicule jusqu'à ce qu'une zone endommagée s'affiche. Appuyer sur le **bouton A** pour sélectionner la zone à réparer.
- Ensuite, appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche et à droite pour choisir entre les différentes réponses qui correspondent à la forme de la pièce cassée représentée sur le véhicule. Appuyer sur le **bouton A** pour confirmer le choix.
- Appuyer plusieurs fois sur le **bouton B** jusqu'à ce que la jauge soit remplie pour finir la réparation.

Zuma/Everest

- Appuyer sur le **pavé directionnel** à gauche, à droite, en haut et en bas pour déplacer le personnage d'une case à la fois.
- Les crabes ou les pingouins se déplacent sur l'écran entre chaque tour du joueur.
- Appuyer sur le **bouton A** pour sauter de haut en bas sur la case où se trouve le joueur. Calculez bien vos sauts pour éviter les crabes et les pingouins si nécessaire!
- Collecter tous les paquets de friandises pour compléter le jeu.

8. Objets dans le jeu

Les objets suivants apparaissent tout au long du jeu.

Friandises

- Les joueurs peuvent en collecter dans chaque mission.
- Lorsque l'un des jeux d'une mission est terminé, les étoiles sont attribuées en fonction du nombre total de friandises qui ont été collectées par le joueur durant le jeu.
- Un jeu peut être terminé plusieurs fois en utilisant un profil sauvegardé. À chaque fois qu'un jeu est terminé, le joueur obtient un nouveau score d'étoiles, mais seul le score le plus élevé est enregistré.

Santé

- Dans les jeux de Chase et Stella, les joueurs peuvent collecter des cœurs dans chaque niveau.



- La santé récupérée donne au personnage jouable un cœur de santé.

9. Arrêt automatique

- Pour préserver la durée de vie des piles, la **console de jeu** se met automatiquement en mode Veille après environ 1 minute d'inactivité. La console peut être rallumée en appuyant sur le **pavé directionnel**, le **bouton Menu**, le **bouton A** ou le **bouton B**.

10. Mode ÉCONOMISEUR d'écran

- **PAT' PATROUILLE: À la rescousse! Console de jeu ludo-éducative** va automatiquement sauvegarder et quitter le jeu en cours, puis passer en mode Économiseur d'écran après environ 20 minutes sans manipulation. Pour quitter le mode économiseur d'écran, appuyer sur le **pavé directionnel**, le **bouton Menu**, le **bouton A** ou le **bouton B**.

ENTRETIEN

1. Maintenir l'appareil propre en l'essuyant avec un chiffon légèrement humide.
2. Conserver l'appareil à l'abri de la lumière directe du soleil et de toute source de chaleur directe.
3. Retirer les piles si l'appareil n'est pas utilisé pendant une période de temps prolongée.
4. Ne pas laisser tomber l'appareil sur des surfaces dures et ne pas exposer l'appareil à l'humidité ou à l'eau.

5. Garder la **console de jeu sans fil** et la **clé TV HDMI** à l'abri de l'eau.
6. Examiner régulièrement le **câble micro-USB** et vérifier qu'il n'est pas endommagé. Ne pas utiliser d'adaptateur tiers. Ne pas utiliser le **câble micro-USB** s'il est endommagé.

EN CAS DE PROBLÈME

Si vous ne pouvez pas insérer la **clé TV pour port HDMI** directement dans le port HDMI de votre téléviseur par manque de place, un câble d'extension HDMI tiers peut être une bonne solution. Un câble d'extension HDMI court peut être acheté chez les principaux détaillants d'électronique.



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

Clé TV pour port HDMI

1. Débrancher l'alimentation en déconnectant l'embout A du **câble micro-USB** du port USB du téléviseur.
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. L'appareil devrait à nouveau être opérationnel.

Console de jeu sans fil

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

AUTRES NOTES

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

Déclaration de conformité FCC

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 **PAW Patrol: To the Rescue!**

This screen confirms that this product complies with FCC regulations.

NOTE IMPORTANTE :

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**

La création et le développement des produits LeapFrog s'accompagnent d'une responsabilité que nous prenons très au sérieux. Nous faisons tout notre possible pour garantir l'exactitude des informations, qui constituent la valeur de nos produits. Cependant, des erreurs peuvent parfois se produire. Il est important que vous sachiez que nous répondons de nos produits et que nous vous encourageons à nous contacter pour nous faire part de tout problème et/ou toute suggestion que vous pourriez avoir. Un représentant du service sera heureux de vous aider.

This equipment complies with FCC & Industry Canada radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment.

Cet équipement est conforme à l'exposition aux rayonnements Industry Canada limites établies pour un environnement non contrôlé.

NOTE :

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

à 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.
- Brancher l'appareil à la sortie d'un circuit différent de celui du poste récepteur.
- Consulter un revendeur ou un spécialiste des postes de radio et de télévision.

ATTENTION : tout changement et toute modification non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité peuvent annuler l'autorité de l'utilisateur.

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.

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.

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

Bande de fréquence et puissance RF maximale

Pour la manette :

Bande de fréquence : 2408 MHz - 2472 MHz

Puissance RF maximale : -1.9 dBm

Pour la clé TV pour port HDMI :

Bande de fréquence : 2452 MHz

Puissance RF maximale : 3.79 dBm

HDMI[®]

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 & © 2022 LeapFrog Enterprises, Inc.
Tous droits réservés.
Imprimé en Chine
IM-616000-002
Version: 0