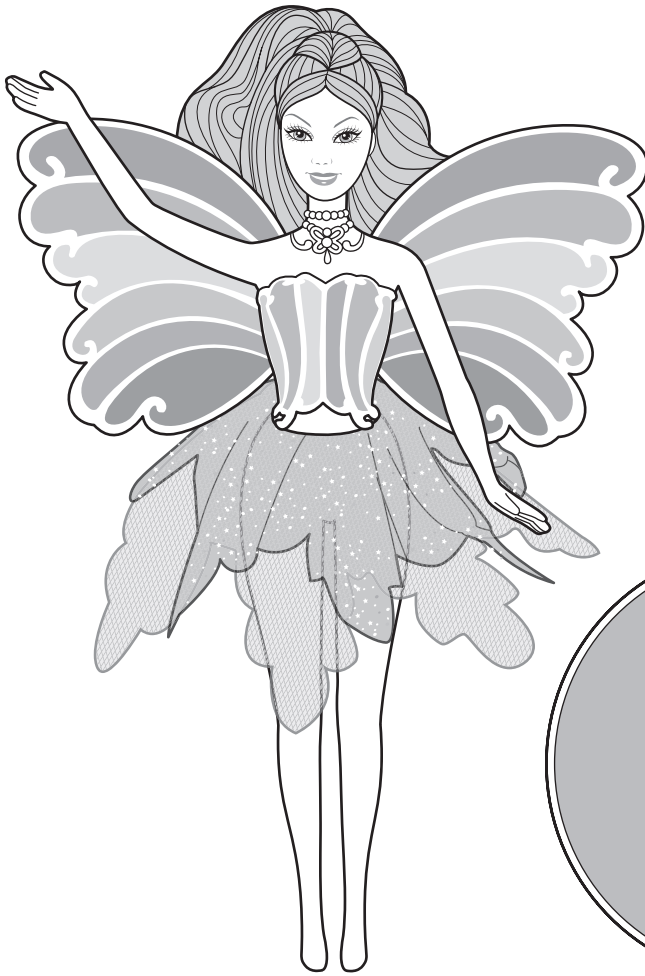


3+

Barbie

INSTRUCTIONS

L3906-0720



Requires 2 AAA alkaline batteries, not included. Dispose of batteries safely.

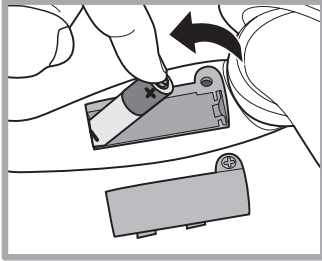
Colours and decorations may vary from those shown.

CONTENTS: Please remove everything from the package and compare to the contents shown here.

Keep these instructions for future reference as they contain important information.

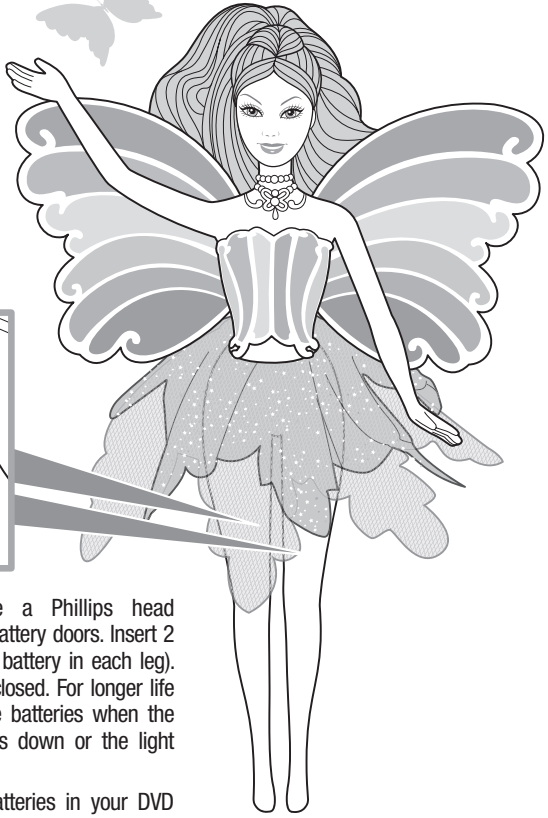
If anything is missing, contact your local Mattel facility.

INSTALL / REPLACE BATTERIES



BATTERY REPLACEMENT: Use a Phillips head screwdriver (not included) to open battery doors. Insert 2 AAA alkaline batteries as shown (1 battery in each leg). Replace battery covers and screw closed. For longer life use only alkaline batteries. Replace batteries when the product does not respond or slows down or the light dims.

For better performance, replace batteries in your DVD remote control.



Protect the environment by not disposing of this product with household waste (2002/96/EC). Check your local authority for recycling advice and facilities.

BATTERY SAFETY INFORMATION

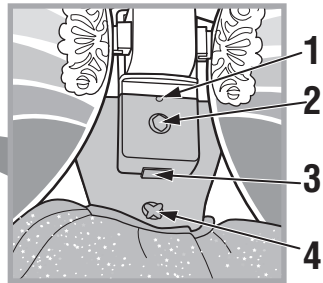
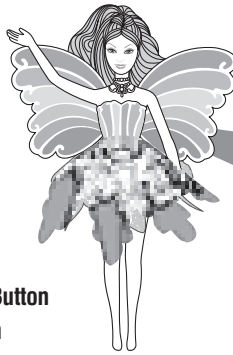
In exceptional circumstances batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your product. To avoid battery leakage:

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged (if designed to be removable).
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision (if designed to be removable).
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the product.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of battery(ies) safely.
- Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

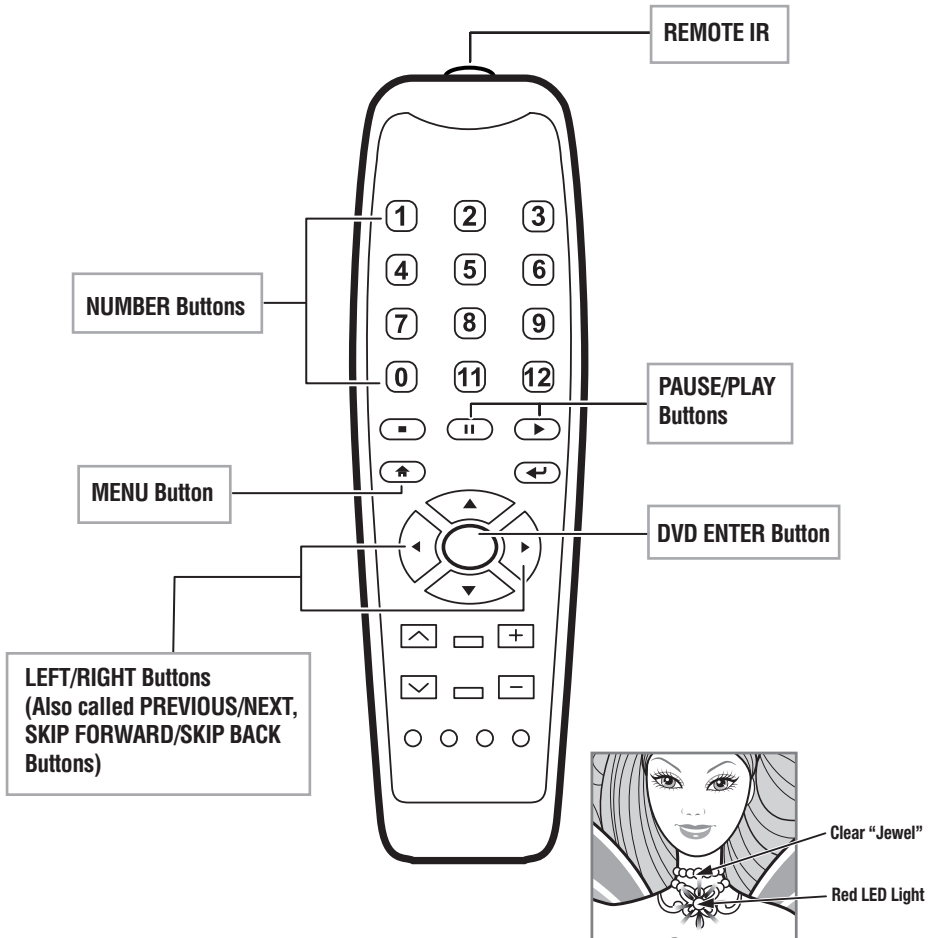
CONTROLS

BACK OF DOLL:

1. RESET Button
2. Blue ENTER Button
3. White PROGRAM Button
4. Pink WINGS Button



DVD REMOTE CONTROL: Remote control is shown for reference only. Remote controller layouts and symbols may vary from brand to brand.



PROGRAM YOUR DOLL

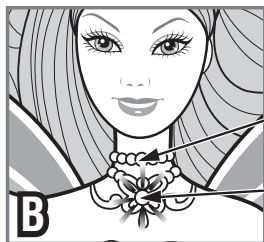
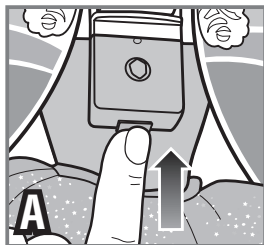
There are **3 STEPS** on the following page to program your doll so she can work as your remote control for the game. We recommend that you watch the instructional section from start to finish and then re-start the instructional segment and follow along to program the doll. When you program the doll, you should be at least 10 feet away from the TV/DVD player. If you are interrupted for more than five minutes while programming, you will need to start again.

If you make a mistake while programming the doll, you simply need to press the **White PROGRAM Button** ONCE to turn off the **Red LED Light** and then press the **White PROGRAM Button** AGAIN to turn it back on to start over.

NOTE: If your remote control is a Universal or "Combo" Remote, please be sure that it is in DVD mode.

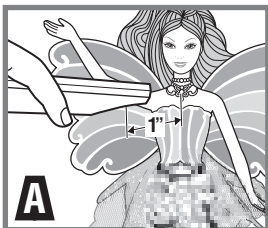
TO START:

(A) Press the White **PROGRAM Button** ONCE and the doll's **Red LED Light** will shine (B).



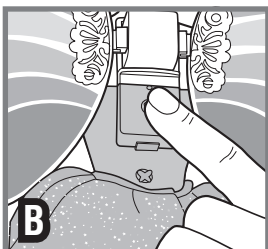
Clear "Jewel"

Red LED Light

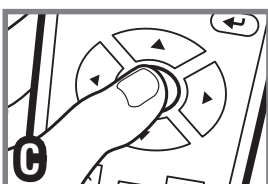


STEP 1: Program ENTER Button:

(A) Hold the doll in one hand and your DVD remote control in your other hand. Point the **DVD REMOTE IR** towards the upper **Clear "Jewel"** on the necklace. The distance between your DVD remote control and the doll's necklace should be 1 inch.



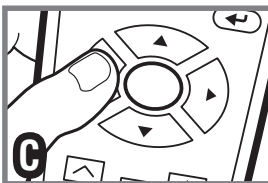
(B) Press the **Blue ENTER Button** on the back of the doll and continue pressing it while you keep your DVD remote control facing the necklace. While pressing the **Blue ENTER Button**, the **Red LED Light** will disappear.



(C) While continuing to press the **Blue ENTER Button**, use your other hand to press the **DVD ENTER Button** once. The **Red LED Light** will begin to flash and then it will shine. Release the **Blue ENTER Button** and proceed to the next step.

You are finished programming the **ENTER Button**.

When you program any of the commands, the Red LED Light will flash 3 times if successful. If not successful, Red LED Light will flash once.

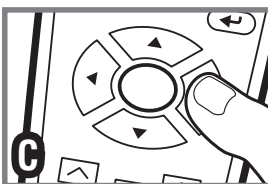


STEP 2: Program LEFT Button:

REPEAT (A) and (B) FROM "**Program ENTER Button**"

(C) While continuing to press the **Blue ENTER Button**, use your other hand to press the **LEFT Button** once on your DVD remote control. The **Red LED Light** will begin to flash and then it will shine. Release the **Blue ENTER Button**, and proceed to next step.

You are finished programming the **LEFT Button**.



STEP 3: Program RIGHT Button:

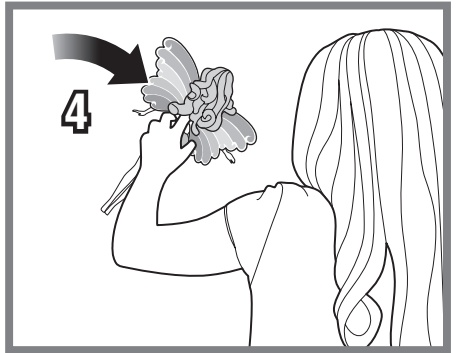
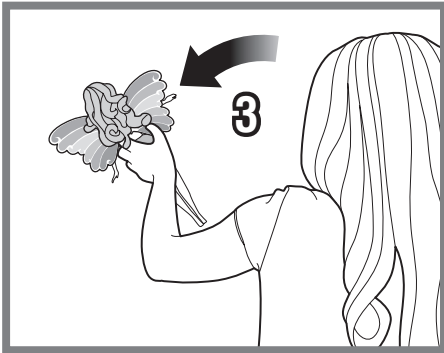
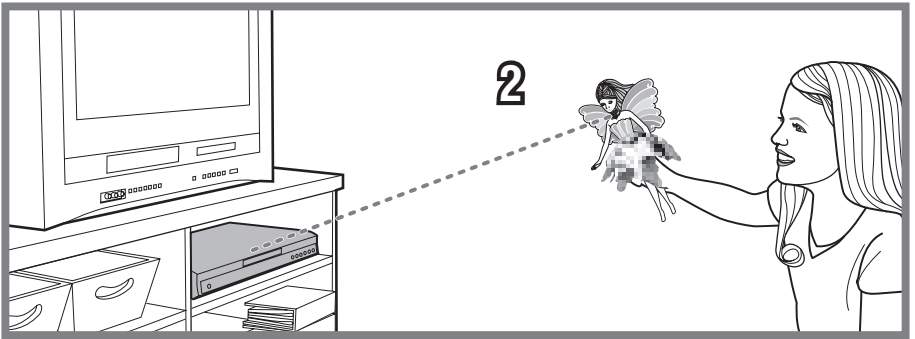
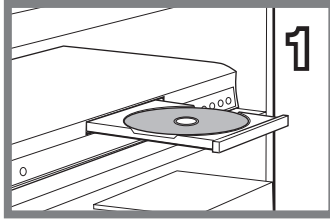
REPEAT (A) and (B) FROM "**Program ENTER Button**"

(C) While continuing to press the **Blue ENTER Button**, use your other hand to press the **RIGHT Button** once on your DVD remote control. The **Red LED Light** will begin to flash and then it will disappear.

You are finished programming your doll.

Now that the "**ENTER**", "**LEFT**" and "**RIGHT**" **Buttons** are programmed into the doll, the necklace's **Red LED Light** should disappear. Remember, if you made a mistake, you just need to press the White **PROGRAM Button** **ONCE** to turn off the **Red LED Light** and then press the **White PROGRAM Button** **AGAIN** to turn it back on to start over. In the event that you misplace your doll, you can also play the game with your DVD remote. Simply press the **RIGHT** or **LEFT Buttons** to choose those directions and use **DVD ENTER Button** instead of the doll's **Blue ENTER Button**.

PLAY TIME!



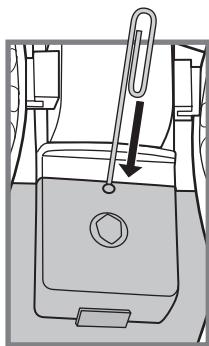
- 1) Insert DVD.
- 2) Doll must be directed TOWARD DVD player;
- 3) Move doll left to select LEFT path;
- 4) Move doll right to select RIGHT path.

Collect the jewels to save the Crystal Palace!



Make the Wings Flutter:

Press **Pink WINGS Button** on doll's back. Wings will flutter for several seconds. Wings cannot be activated in "PROGRAM MODE". If wings do not work or flutter out of control, use a pen or paperclip (not included) to press the **RESET Button** on the back of the doll as shown.



For product sold in USA

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 of the device.

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.

Mattel, Inc.

Consumer Relations

636 Girard Ave

East Aurora, NY

(800) 524-8697

NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

For product sold in Canada • Pour les produits vendus au Canada

THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003.

CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA.

(VALID FOR CANADA ONLY • VALABLE AU CANADA SEULEMENT)

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.

L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes :

(1) Il ne doit pas produire de brouillage et (2) il doit pouvoir tolérer tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre son fonctionnement.

CONSUMER INFORMATION

Need Assistance? Visit service.mattel.com or call 1-866-965-3661 (US and Canada only), M-F 9AM - 7PM & SAT 11AM - 5PM, Eastern.

SERVICE.MATTEL.COM

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312.

Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.

Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.

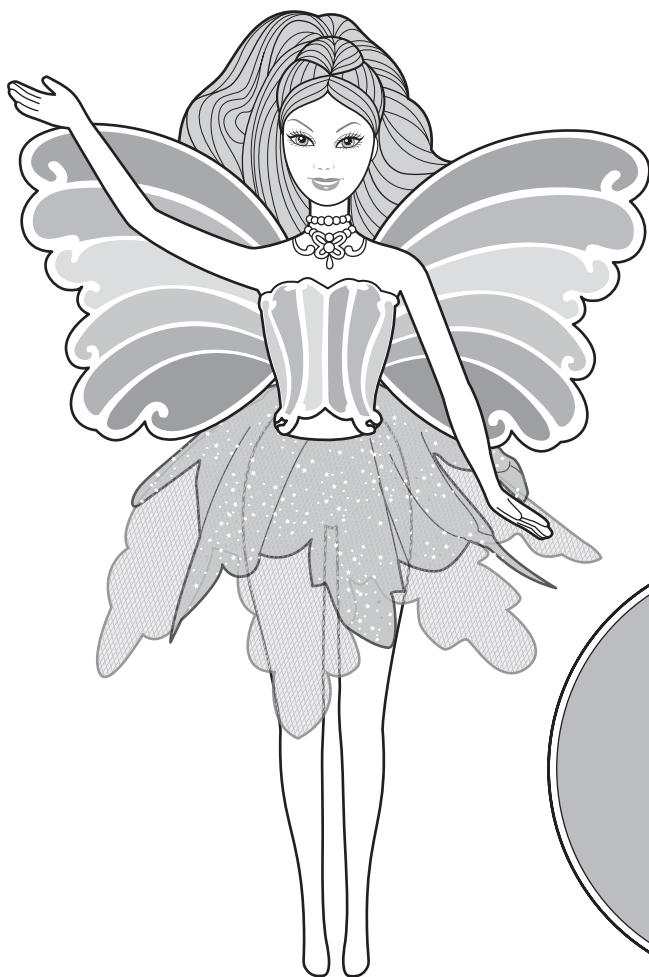
Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-8697.

3+

Barbie

INSTRUCCIONES

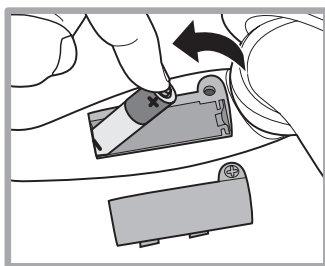
L3906-0720



Funciona con dos pilas alcalinas tipo 2 x AAA (LR3) x 1,5V (no incluidas). Disponer de las pilas gastadas de manera segura. LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO. Los colores y decoración pueden variar de los mostrados.

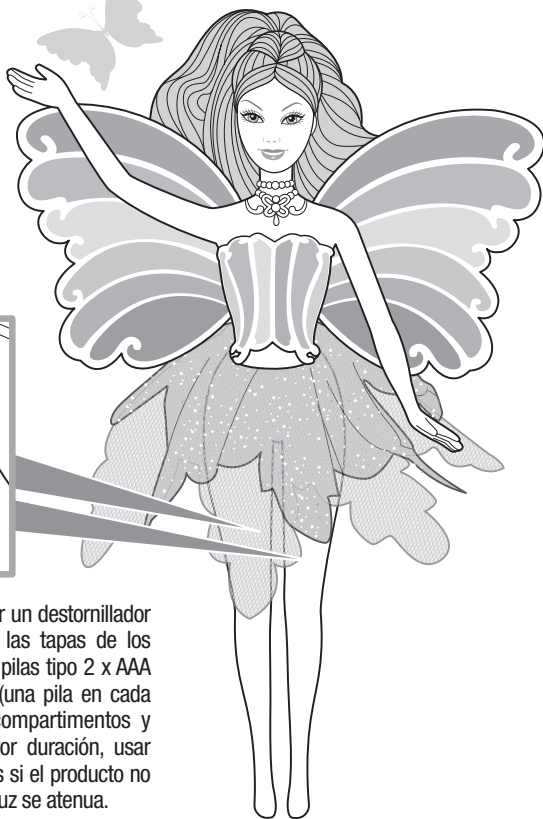
CONTENIDO: sacar todas las piezas del empaque y compararlas al contenido mostrado aquí. Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto. Si llegara a faltar alguna pieza, ponerse en contacto con la oficina Mattel más próxima a su localidad.

INSTALAR/SUSTITUIR LAS PILAS



COLOCACIÓN DE LAS PILAS: usar un destornillador de estrella (no incluido) para abrir las tapas de los compartimentos de pilas. Insertar 2 pilas tipo 2 x AAA (LR3) x 1,5V tal como se muestra (una pila en cada pierna). Cerrar las tapas de los compartimentos y ajustar los tornillos. Para una mayor duración, usar solo pilas alcalinas. Sustituir las pilas si el producto no responde o pierde intensidad o si la luz se atenúa.

Para mejores resultados, sustituir las pilas del control remoto del reproductor de DVD.

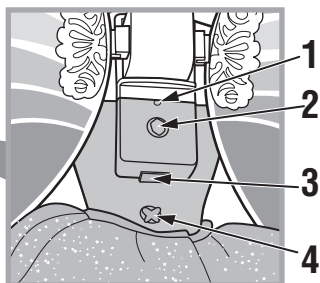
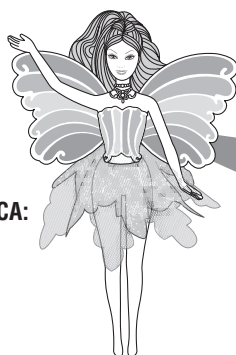


No tirar este producto en la basura doméstica (2002/96/EC). Para más información sobre la eliminación correcta de residuos de equipos eléctricos y electrónicos, póngase en contacto con la Junta de Residuos o el Ayuntamiento de su localidad.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD ACERCA DE LAS PILAS

En circunstancias excepcionales, las pilas pueden desprender líquido corrosivo que puede provocar quemaduras o dañar el producto. Para evitar el derrame de líquido corrosivo:

- No intentar cargar pilas no-recargables.
- Antes de recargar las pilas recargables, sacarlas del producto.
- Recargar las pilas recargables siempre bajo supervisión de un adulto.
- No mezclar pilas de diferentes tipos: alcalinas, estándar (carbono-cinc) y recargables (níquel-cadmio).
- No mezclar pilas nuevas con gastadas.
- Utilizar pilas del tipo recomendado en las instrucciones o equivalente.
- Colocar las pilas según la polaridad indicada.
- Retirar las pilas gastadas del producto.
- Evitar cortocircuitos en los polos de las pilas.
- Desechar las pilas gastadas en un contenedor especial para pilas.
- No quemar el producto, ya que las pilas de su interior podrían explotar o desprender líquido corrosivo.

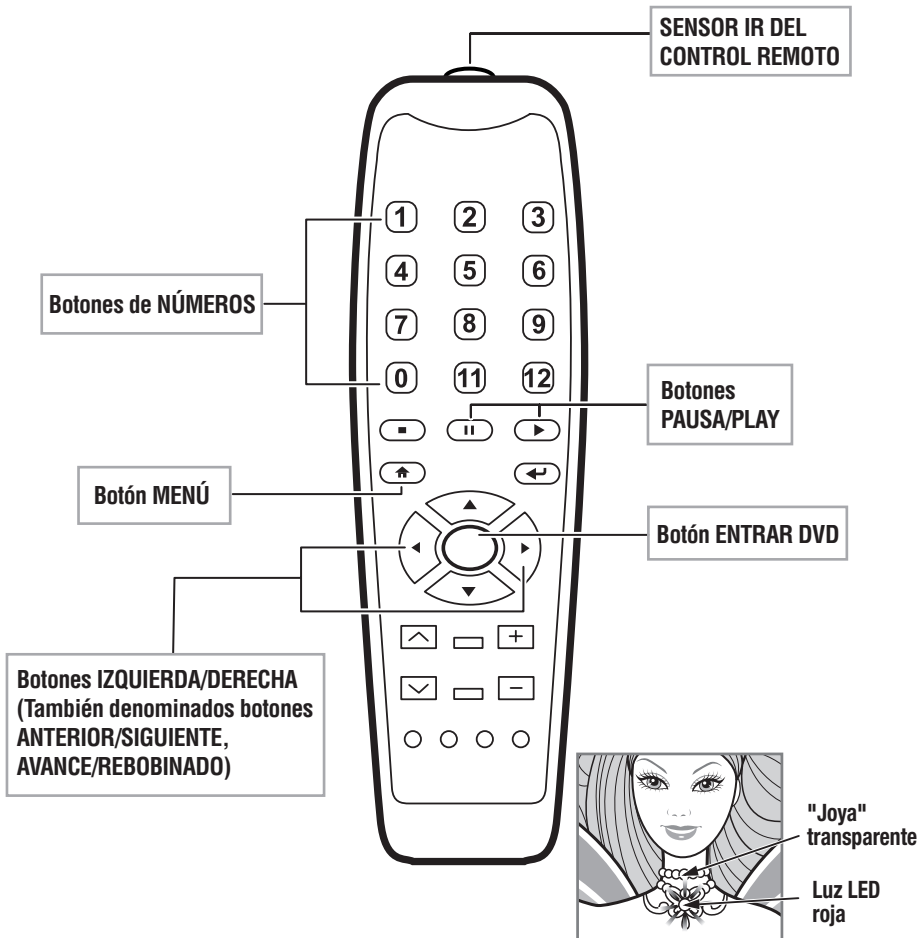


MANDOS

PARTE DE ATRÁS DE LA MUÑECA:

1. Botón **RESTABLECER**
2. Botón azul **ENTRAR**
3. Botón blanco **PROGRAMAR**
4. Botón rosa **ALAS**

CONTROL REMOTO DEL REPRODUCTOR DE DVD: el control remoto se muestra solo de referencia. El diseño y símbolos de los controles remotos pueden variar según la marca.



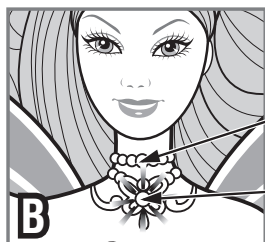
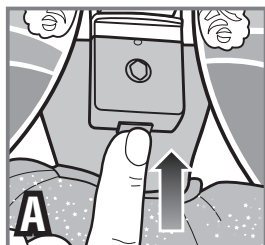
PROGRAMAR LA MUÑECA

En las siguientes páginas hay 3 PASOS para programar a la muñeca para que funcione como control remoto para el juego. Se recomienda ver la sección de instrucciones de principio a fin y reiniciar el segmento de instrucciones, siguiendo paso a paso para programar la muñeca. Al programar la muñeca, mantenerse a por lo menos 3 metros de la televisión/reproductor de DVD. Si se ve interrumpido por más de cinco minutos durante la programación, será necesario empezar de nuevo.

Si comete un error al programar la muñeca, basta con presionar una vez el botón blanco PROGRAMAR para apagar la luz LED roja y luego volver a presionar el botón blanco PROGRAMAR para volver a prenderla y empezar de nuevo.

PARA EMPEZAR:

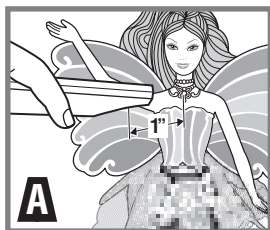
(A) Presionar UNA VEZ el botón blanco PROGRAMAR para que brille la luz LED roja de la muñeca (B).



"Joya" transparente

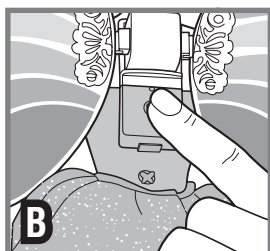
Luz LED roja



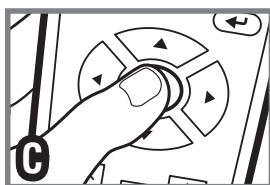


PASO 1: Programar el botón ENTRAR:

(A) Sujetar la muñeca en una mano y el control remoto del reproductor de DVD en la otra. Apuntar el sensor IR del CONTROL REMOTO DEL DVD hacia la "joya" transparente de arriba del collar. La distancia entre el control remoto del DVD y el collar de la muñeca debe ser de 2,5 cm.

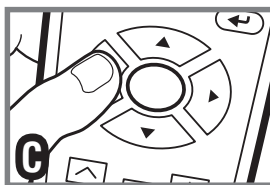


(B) Presionar el botón azul ENTRAR de la parte de atrás de la muñeca y seguir presionándolo mientras apunta el control remoto de DVD hacia el collar. Mientras presiona el botón azul ENTRAR, se apagará la luz LED roja.



(C) Mientras sigue presionando el botón azul ENTRAR, usar la otra mano para presionar una vez el botón ENTRAR DEL DVD. La luz LED roja empezará a centellear y luego brillará. Con esto se finaliza la programación del botón ENTRAR.

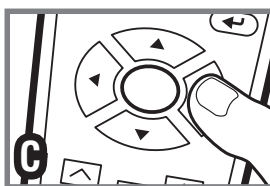
Al programar cualquiera de los comandos, la luz LED roja centelleará 3 veces si tiene éxito. Si no tiene éxito, la luz LED roja centelleará una vez.



PASO 2: Programar el botón IZQUIERDA:

REPETIR (A) y (B) DE "Programar el botón ENTRAR"

(C) Mientras sigue presionando el botón azul ENTRAR, usar la otra mano para presionar una vez el botón IZQUIERDA del control remoto. La luz LED roja centelleará tres veces y permanecerá encendida. Soltar el botón azul ENTRAR y seguir con el siguiente paso. Con esto se finaliza la programación del botón IZQUIERDA.



PASO 3: Programar el botón DERECHA:

REPETIR (A) y (B) DE "Programar el botón ENTRAR"

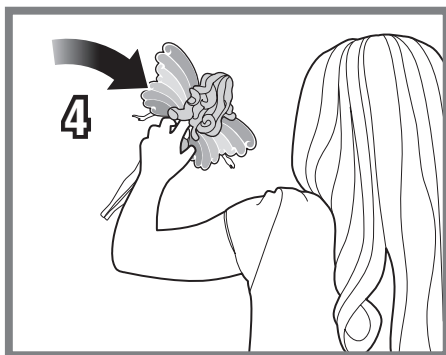
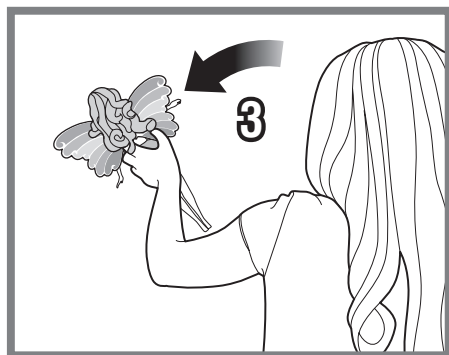
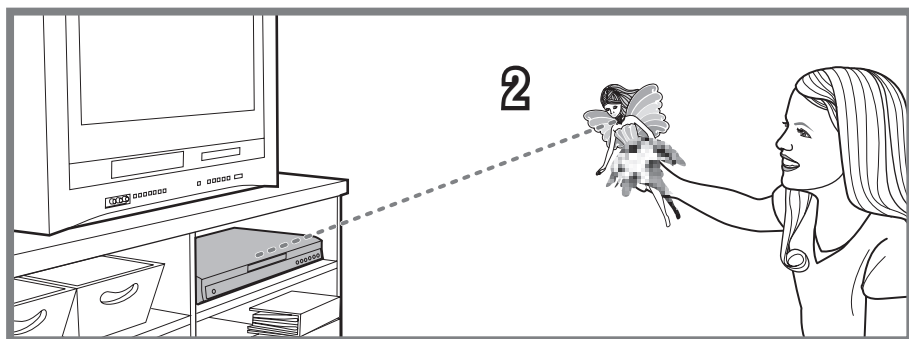
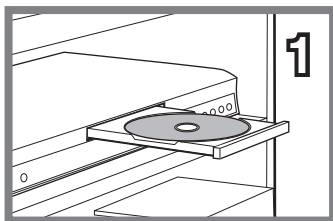
(C) Mientras sigue presionando el botón azul ENTRAR, usar la otra mano para presionar UNA VEZ el botón DERECHA del control remoto del DVD y luego soltarlo. La luz LED roja empezará a centellear y luego se apagará.

Con esto se finaliza la programación de la muñeca.

Ahora que los botones "ENTRAR", "IZQUIERDA" Y "DERECHA" están programados en la muñeca, desaparecerá la luz LED roja del collar. Recuerde, si comete un error, basta con presionar una vez el botón blanco PROGRAMAR para apagar la luz roja y luego volver a presionar el botón blanco PROGRAMAR para volver a prenderla y empezar de nuevo. En caso de que no tenga la muñeca a la mano, también puede jugar al juego Aventura de arco iris con el control remoto del DVD. Simplemente presionar el botón DERECHA o IZQUIERDA para elegir dichas direcciones y usar el botón ENTRAR DEL DVD en lugar de usar el botón azul ENTRAR de la muñeca.



¡HORA DE JUGAR!



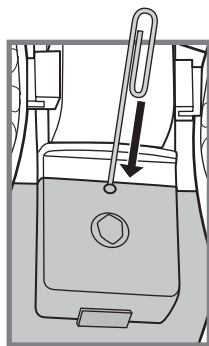
- 1) Insertar el DVD.
- 2) Apuntar la muñeca hacia el REPRODUCTOR DE DVD.
- 3) Mover la muñeca a la izquierda para seleccionar el camino IZQUIERDO.
- 4) Mover la muñeca a la derecha para seleccionar el camino DERECHO.

¡Junta las joyas para salvar el palacio de cristal!



Para que las alas revoloteen:

Presionar el botón rosa ALAS en la parte de atrás de la muñeca. Las alas revolotearán por varios segundos. No es posible activar las alas en "MODALIDAD DE PROGRAMAR". Si las alas no funcionan o no dejan de revolotear, usar un bolígrafo o clip (no incluidos) para presionar el botón RESTABLECER en la parte de atrás de la muñeca, tal como se muestra.



El uso está sujeto a las siguientes dos condiciones:

(1) Este dispositivo no debe causar interferencia dañina y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que puede resultar en el uso indeseado del dispositivo.

Este equipo fue probado y cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B, según está establecido en la Parte 15 del reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia, y si no se instala y utiliza según lo estipulado en las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radiocomunicaciones. Sin embargo, no hay ninguna garantía de que no haya interferencia en una instalación particular. Si este equipo llega a causar interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo cual puede ser verificado encendiendo y apagando el equipo, se recomienda tomar una de las siguientes medidas para corregir el problema:

Cambiar la orientación o localización de la antena receptora.

Aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.

Conectar el equipo en un tomacorriente en un circuito diferente al de donde está conectado el receptor.

Ponerse en contacto con el distribuidor o con un técnico de radio/TV.

Mattel, Inc.

Consumer Relations

636 Girard Ave.

East Aurora, NY

(800) 524-8697

NOTA: Los cambios o modificaciones no expresamente autorizados por el fabricante responsable del cumplimiento de las normas puede cancelar la autoridad del usuario de usar el equipo.

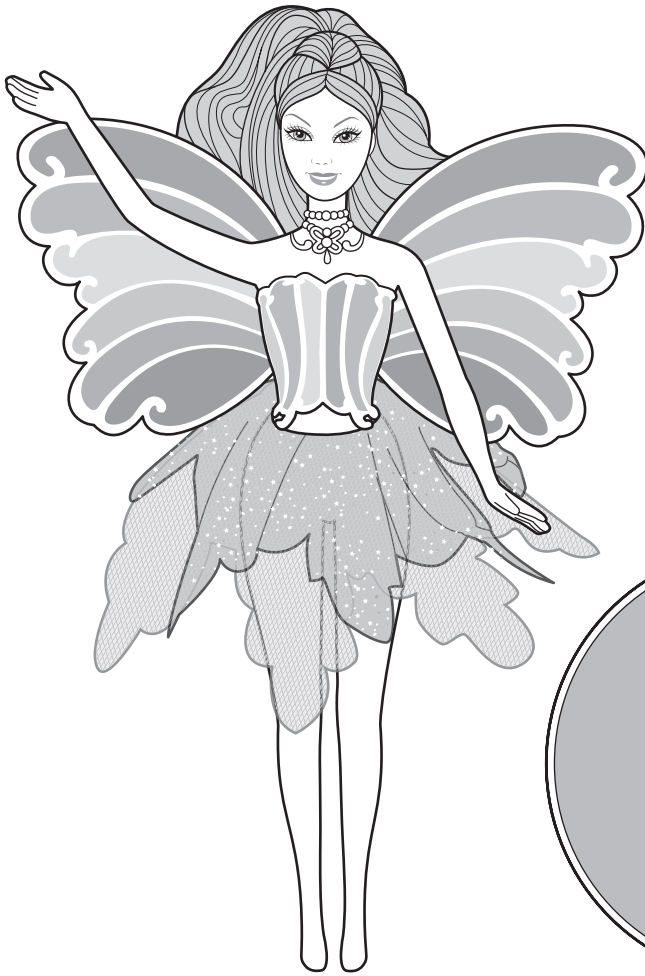
3+

Barbie®

MODE D'EMPLOI

L3906-0720

MATTTEL®

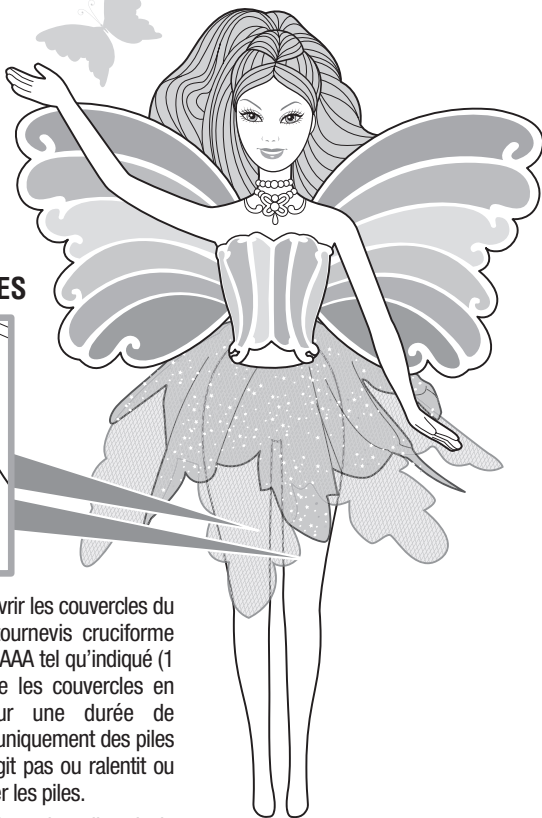
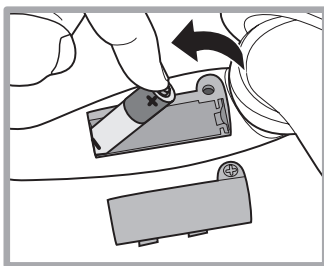


Fonctionne avec 2 piles alcalines AAA, non incluses. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Les couleurs et les décors peuvent varier par rapport aux illustrations.

CONTENU : Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer au contenu illustré ci-contre. Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes. S'il manque une pièce, prière de communiquer avec le Service à la clientèle de Mattel.

©2006 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

INSTALLATION ET REEMPLACEMENT DES PILES



REEMPLACEMENT DES PILES : Ouvrir les couvercles du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme (non inclus). Insérer 2 piles alcalines AAA tel qu'indiqué (1 pile dans chaque jambe). Remettre les couvercles en place et reserrer les vis. Pour une durée de fonctionnement plus longue, utiliser uniquement des piles alcalines. Lorsque le produit ne réagit pas ou ralentit ou lorsque le voyant s'affaiblit, remplacer les piles.

Pour un meilleur rendement, remplacer les piles de la télécommande du lecteur de DVD.



Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit dans les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter votre municipalité pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de votre région.

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES

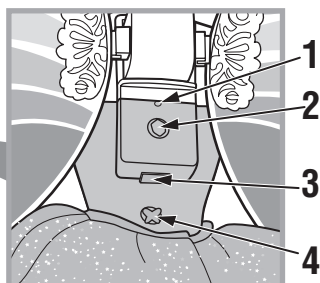
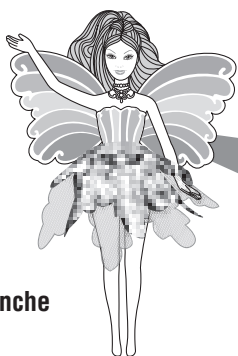
Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées, ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien respecter le sens des polarités (+) et (-), et toujours suivre les indications des fabricants du jouet et des piles.
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

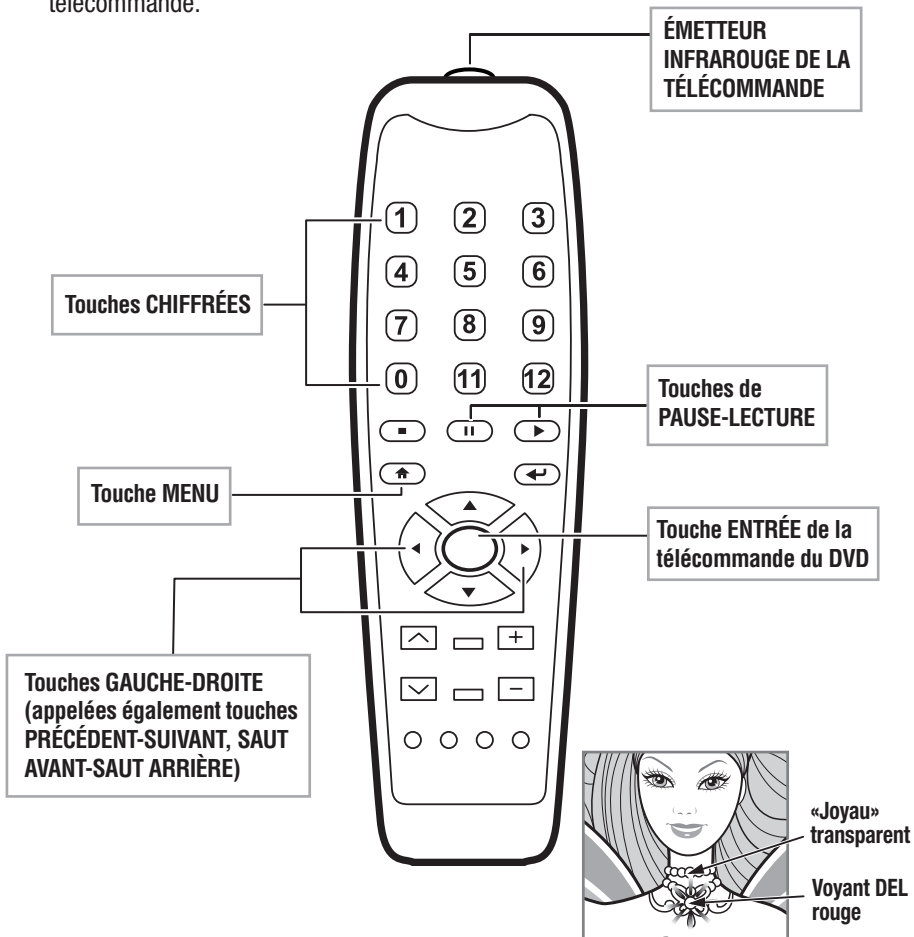
COMMANDES

ARRIÈRE DE LA POUPÉE :

1. Touche REMISE À ZÉRO
2. Touche ENTRÉE bleue
3. Touche PROGRAMME blanche
4. Touche AILES rose



TÉLÉCOMMANDE DU LECTEUR DE DVD : La télécommande indiquée n'est qu'une illustration. La disposition des touches et les symboles varient selon la marque de la télécommande.



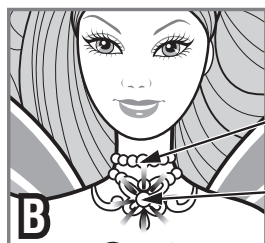
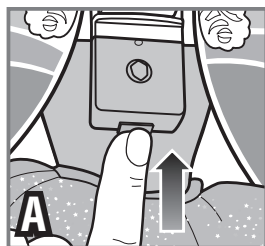
POUR PROGRAMMER LA POUPEE

Afin de se servir de la poupée comme télécommande pour le jeu, suivre les 3 ÉTAPES illustrées aux pages suivantes. Il est recommandé de regarder la section des directives au complet, puis de recommencer et de programmer la poupée au fur et à mesure. Pendant la programmation, il faut se trouver à au moins 3 m (10 pi) de distance de la télévision et du lecteur de DVD. S'il y a une interruption de plus de cinq minutes pendant la programmation, il faut recommencer.

En cas d'erreur, appuyer sur la touche PROGRAMME blanche pour éteindre le voyant DEL rouge, puis appuyer sur la touche PROGRAMME blanche À NOUVEAU pour recommencer.

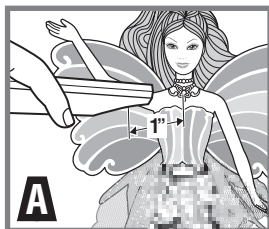
POUR COMMENCER :

(A) Appuyer sur la touche PROGRAMME blanche UNE FOIS, et le voyant DEL rouge de la poupée s'allume (B).



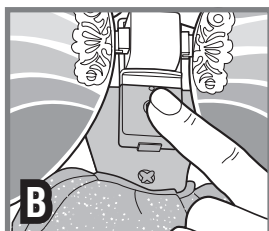
«Joyau» transparent

Voyant DEL rouge

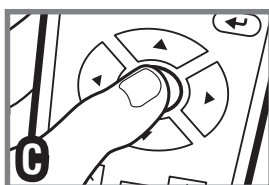


ÉTAPE 1 : Programmer la touche ENTRÉE :

(A) Tenir la poupée d'une main et la télécommande du lecteur DVD de l'autre. Pointer l'émetteur infrarouge de la **TÉLÉCOMMANDE** vers le «joyau» transparent supérieur du collier. Tenir la télécommande à 2,5 cm (1 po) du collier.

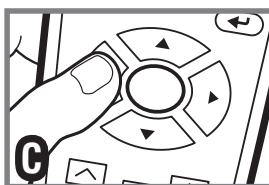


(B) Appuyer sur la touche **ENTRÉE** bleue à l'arrière de la poupée, et maintenir la pression tout en pointant la télécommande du lecteur de DVD vers le collier. Le voyant **DEL** rouge s'éteint.



(C) Tout en maintenant la pression sur la touche **ENTRÉE** bleue, appuyer sur la touche **ENTRÉE** de la télécommande du lecteur de DVD avec l'autre main. Le voyant **DEL** rouge clignote puis s'allume. La programmation de la touche **ENTRÉE** est terminée.

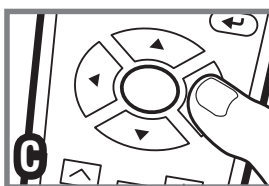
Lors de la programmation des commandes, le voyant DEL rouge clignote trois fois pour signaler que la programmation a réussi. Si elle a échoué, le voyant DEL rouge clignote une fois.



ÉTAPE 2 : Programmer la touche GAUCHE :

RÉPÉTER les étapes (A) et (B) de la section «Programmer la touche **ENTRÉE**». (C) Tout en maintenant la pression sur la touche **ENTRÉE** bleue, appuyer une fois sur la touche **GAUCHE** de la télécommande du lecteur de DVD avec l'autre main. Le voyant **DEL** rouge clignote trois fois puis s'allume. Relâcher la touche **ENTRÉE** bleue et passer à l'étape suivante.

La programmation de la touche **GAUCHE** est terminée.



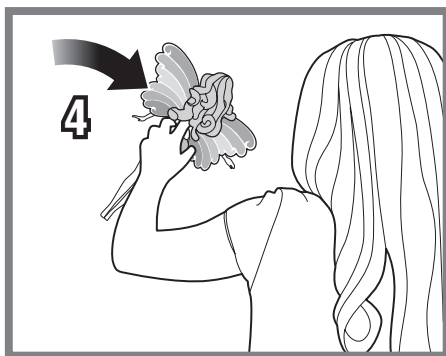
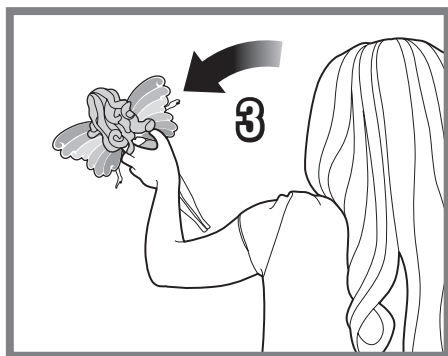
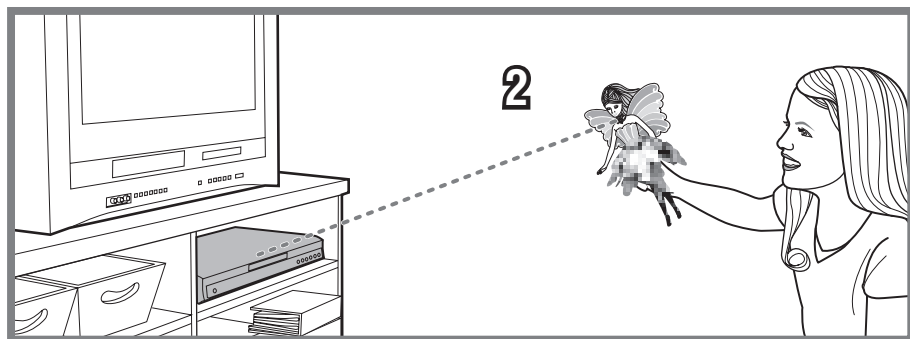
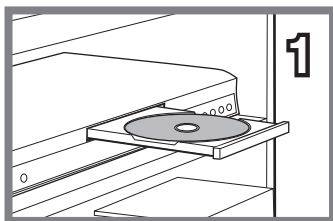
ÉTAPE 3 : Programmer la touche DROITE :

RÉPÉTER les étapes (A) et (B) de la section «Programmer la touche **ENTRÉE**». (C) Tout en maintenant la pression sur la touche **ENTRÉE** bleue, appuyer **UNE FOIS** sur la touche **DROITE** de la télécommande du lecteur de DVD avec l'autre main puis relâcher. Le voyant **DEL** rouge clignote puis s'éteint.

La poupée est maintenant programmée.

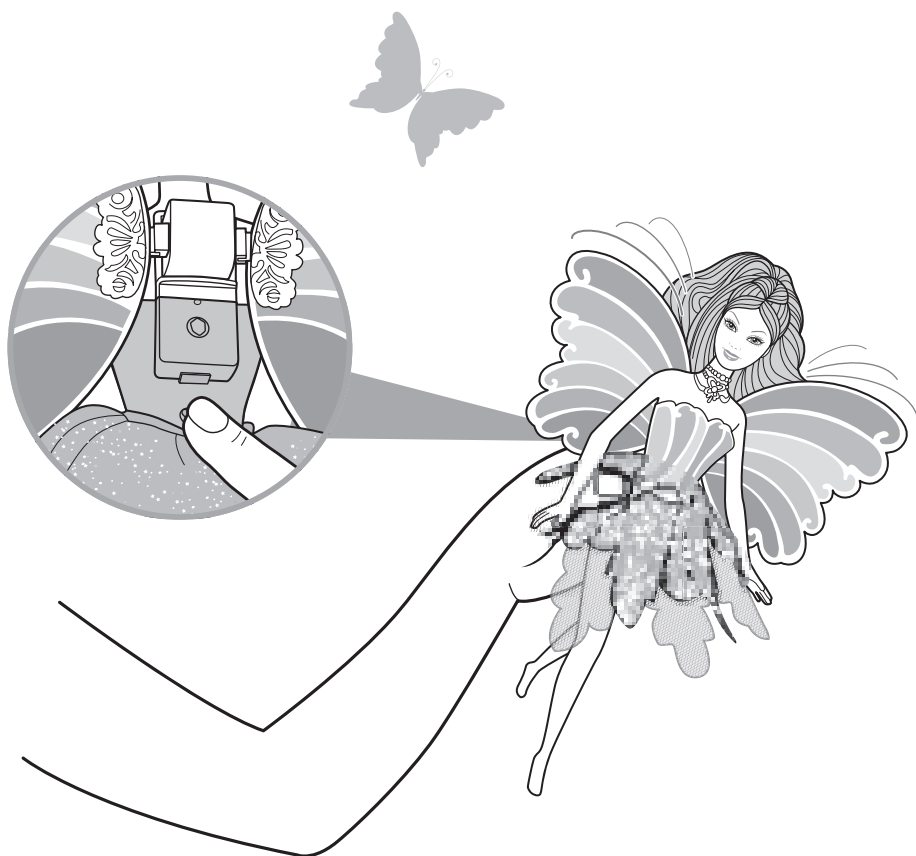
Maintenant que les touches **ENTRÉE**, **GAUCHE** et **DROITE** de la poupée sont programmées, le voyant **DEL** rouge du collier devrait s'éteindre. En cas d'erreur, il suffit d'appuyer sur la touche **PROGRAMME** blanche **UNE FOIS** pour éteindre le voyant rouge puis d'appuyer **À NOUVEAU** sur la touche **PROGRAMME** blanche pour recommencer. Si la poupée a été égarée, il est quand même possible de jouer avec la télécommande du lecteur de DVD. Il suffit d'appuyer sur les touches **DROITE** ou **GAUCHE** pour aller dans ces directions et d'appuyer sur la touche **ENTRÉE** de la télécommande du lecteur de DVD plutôt que sur la touche **ENTRÉE** bleue de la poupée.

C'EST LE TEMPS DE S'AMUSER!



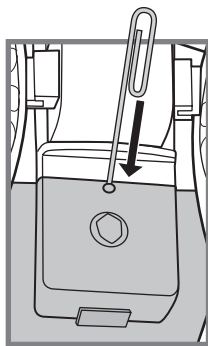
- 1) Insérer le DVD dans le lecteur.
- 2) Orienter la poupée VERS le lecteur de DVD.
- 3) Déplacer la poupée vers la gauche pour emprunter le chemin de GAUCHE.
- 4) Déplacer la poupée vers la droite pour emprunter le chemin de DROITE.

Collectionner les bijoux pour sauver le palais de cristal!



Pour faire battre les ailes :

Appuyer sur la touche AILES rose à l'arrière de la poupée. Les ailes battent pendant plusieurs secondes. Les ailes ne peuvent être actionnées dans le mode PROGRAMME. Si les ailes ne fonctionnent pas ou sont impossibles à arrêter, appuyer sur la touche de REMISE À ZÉRO à l'arrière de la poupée avec un stylo ou un trombone (non inclus), tel qu'indiqué.



L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes :

(1) il ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.

Le matériel a été soumis à des essais et certifié conforme aux normes établies pour un dispositif numérique de Classe B en vertu de la Partie 15 des règlements de la FCC. Les limites sont conçues pour assurer une protection raisonnable contre le brouillage nuisible dans un environnement résidentiel. Ce matériel génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence et, s'il n'est pas installé conformément aux instructions, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Il n'est pas garanti qu'aucune interférence ne sera observée dans une installation particulière. Si ce matériel cause des interférences nuisibles à la réception des ondes de radio ou de télévision, ce qui peut être vérifié en le mettant hors tension puis sous tension de nouveau, l'utilisateur devra tenter de les corriger à l'aide d'une des mesures suivantes :

Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.

Laisser plus d'espace entre le dispositif et le récepteur.

Brancher le dispositif sur la prise d'un circuit autre que celui sur lequel le récepteur est branché.

Consulter le dépositaire ou un technicien radio/tv expérimenté.

Mattel, Inc.

Service à la clientèle

636 Girard Ave.

East Aurora, NY

(800) 524-8697

REMARQUE : Toute modification non autorisée expressément par le fabricant responsable de la conformité du jouet peut annuler le droit de l'utilisateur à faire fonctionner le produit.

Pour les produits vendus au Canada

CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA.

VALABLE AU CANADA SEULEMENT

L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes :

(1) il ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.

L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes :

Il ne doit pas produire de brouillage et (2) il doit pouvoir tolérer tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre son fonctionnement.