



11985-0520



## GEBRUIKSAANWIJZING INSTRUCCIONES INSTRUÇÕES



### INHOUD:

- LICHTGEVEND BETOVEREND HERENHUIS SPEELSET
- 2 POLLY POPPETJES EN 2 VRIENDINNETJES
- AUTO
- PAARD
- WAGEN

### CONTENIDO:

- MANSION MÁGICA LUMINOSA
- 2 MUÑECAS POLLY Y 2 AMIGUITOS
- COCHE
- CABALLO
- CARROZA

### CONTEUDO:

- MANSÃO MÁGICA
- 2 BONECAS POLLY E MAIS 2 AMIGOS
- CARRO
- CAVALO
- CARRUAGEM

Haal alle onderdelen uit de verpakking en controleer ze aan de hand van de onderdelenlijst.

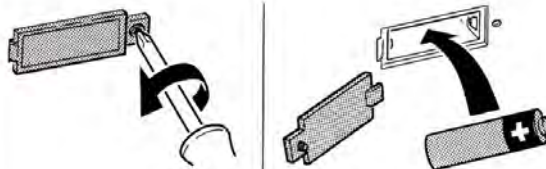
Recomendamos sacar todas las piezas de la caja e identificarlas con ayuda de la lista de piezas.

Retira todos os componentes da embalagem e confere com a lista do conteúdo.

Mattel España, S.A., 08036 Barcelona, N.I.F. A08-842809.  
Mattel de México, S.A. de C.V. Lebrija #296-A, Col. Cerro de la Estrella, Deleg. Iztapalapa C.P. 09880 México D.F.  
Mattel Chile, S.A., Avenida Vicuña Mackenna 2301, Santiago, Chile.  
Mattel de Venezuela S.A., Apartado 5318, Caracas 1010, Venezuela.

Mattel Toys Srl., 28040 Oleggio Castello, Italy.  
Mattel B.V. Benelux, Amsterdam, Brussels, Bruxelles.  
Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, 1600 Lisboa.  
Mattel AEBE.EAAHNIKOY 2,16777EAAHNIKO, EAAAAA

## HET PLAATSEN VAN DE BATTERIJEN: COLOCACION DE LAS PILAS: INFORMAÇÕES SOBRE AS PILHAS:



Batterijhouder zit aan de onderkant van het speelgoed. Schroef het plaatje los en schuif het weg en plaats de batterij (let op de plus- en minpolen). Batterijen moeten altijd door een volwassene worden vervangen. Denk eraan om de lampen uit te doen als je niet verder speelt.

El compartimento de las pilas se encuentra situado debajo de la casita. Desatornillar la tapa del mismo e introducir la pila, siguiendo la polaridad indicada. Operación a realizar por un adulto. Comprobar que se ha desconectado el juguete al terminar de jugar.

O compartimento das pilhas está localizado no fundo do brinquedo. Desparafuse e faça deslizar a tampa, coloque as pilhas, certificando-se de que as colocou correctamente. As pilhas devem ser sempre mudadas ou colocadas por um adulto. Lembre à criança que deve desligar o brinquedo sempre que acabar de brincar.

Draai aan de denneboom voor het huis en de lichten in de balzaal veranderen van kleur.

Gira el pino que se encuentra delante para que las luces de la pista de baile cambien de color como por arte de magia y la pista dé vueltas.

Vira o pinheiro que se encontra à tua frente para, como num passe de magia, mudares a cor das lâmpadas e fazer girar a pista de baile.

### GEBRUIK VOOR DE ZEKERHEID UITSLUITEND ALKALINEBATTERIJEN.

Het speelgoed werkt mogelijk niet met andere batterijen.

**WICHTIG!** Om lekkende batterijen te voorkomen:

1. Zorg ervoor dat u de batterijen er op de juiste manier indooft en volg altijd de gebruiksaanwijzing van de speelgoed- en batterijfabrikant op.
2. Nooit oude en nieuwe batterijen bij elkaar gebruiken (alle batterijen altijd gelijktijdig vervangen).
3. Gebruik nooit alkaline-, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen door elkaar.
4. Leg de batterijen altijd verwijderen.
5. Controleer of de contactpunten goed schoon zijn voordat u de batterijen erin doet.
6. Ook wanneer het speelgoed voor langere tijd wordt opgeborgen, de batterijen verwijderen.

### UTILIZAR SOLO PILAS ALCALINAS.

Las pilas no alcalinas pueden afectar el funcionamiento de este juguete.

**ATENCIÓN:** Para evitar el deterioro de las pilas:

1. Asegúrate de colocar correctamente las pilas, siguiendo siempre las instrucciones del fabricante del juguete y del de las pilas.
2. No mezcles nunca pilas nuevas y gastadas (cámbialas todas al mismo tiempo).
3. No mezcles nunca pilas alcalinas, standard (carbono-zinc) o recargables (níquel-cadmio).
4. Retira siempre las pilas gastadas del juguete.
5. Comprueba que las superficies de contacto estén limpias antes de poner las pilas.
6. Retira las pilas del juguete si no se va a utilizar durante un largo período de tiempo.

**UTILIZA SOMENTE PILHAS ALCALINAS.** As pilhas não alcalinas podem afetar o funcionamento deste brinquedo.

**ATENÇÃO:** Para evitar o deterioramento das pilhas:

1. Coloca as pilhas correctamente, seguindo sempre as instruções dos fabricantes do brinquedo e das pilhas.
2. Nunca mistures pilhas novas com pilhas gastas (muda-as todas ao mesmo tempo).
3. Nunca mistures pilhas alcalinas, standard (carbono-zinco) ou que se podem tornar a carregar (níquel-cádmio).
4. Retira sempre as pilhas gastas do brinquedo.
5. Verifica se as superfícies de contacto estão limpas antes de pôr as pilhas.
6. Retira as pilhas do brinquedo se não vais utilizá-lo durante um longo período de tempo.

### POLIZA DE GARANTIA

MATTEL de MEXICO, S.A. DE C.V., Lebrija 296-A Col. Cerro de la Estrella, Delg. Iztapalapa, 09880 México, D.F. Tel. 656-24-08 Garantiza sus productos por un período de 90 días en todas sus partes y mano de obra para cualquier defecto de fabricación y funcionamiento, a partir de la fecha de entrega.

#### CONDICIONES:

1. Para hacer efectiva esta garantía, únicamente deberá presentarse la póliza o su comprobante de compra en el lugar donde fué adquirido o en nuestro centro de servicio. 2. El consumidor deberá presentar el producto en el lugar donde lo adquirió y/o presentarlo o enviarlo a nuestro Centro de Servicio ubicado en la dirección de Mattel de México S.A. de C.V. anteriormente señalada. 3. Durante la vigencia de esta póliza, nos comprometemos a reparar el producto en un plazo que no excederá de 30 días a partir de la fecha de recepción del producto en nuestro Centro de Servicio, o el cambio del producto defectuoso en su caso. Así mismo, cubriremos los gastos que se deriven del cumplimiento de la presente garantía. 4. Relaciones de esta producto podrán ser adquiridas en nuestro Centro de Servicio.

#### ESTA GARANTIA SE INVALIDA EN LOS SIGUIENTES CASOS:

1. Si el producto no ha sido operado conforme al instructivo anexo. 2. Si el producto ha sido utilizado en condiciones distintas a las normales. 3. Si el producto ha tratado de ser reparado parcial o totalmente por personal no autorizado de la empresa. 4. Si no se han observado las advertencias señaladas. 5. Si a sufrido un daño esencial, grave o irreparable por acusantes atribuibles al consumidor, por daños causados por maltratos, mal uso, golpes accidentales o intencionales, o que el artículo se haya expuesto a elementos con agua (a excepción de que el instructivo señale otra cosa), ácidos, fuego, intemperie así como daños causados por baterías que se dejen dentro del juguete por largos periodos de tiempo sin uso. **VALIDO SOLAMENTE EN MEXICO. VALID ONLY IN MEXICO**



Draai de torenspits rond om de trampoline te laten bewegen.

Gira la torre para mover el trampolín.

Gire a torre para accionar o trampolim.



**GYM  
GIMNASIO**

1. Druk op de schakelaar op het dienblad om de zuilen in de balzaal, de pilaren en de "kristallen" zwaan te verlichten.
2. Druk nogmaals om de ruimte met de zonnebank te verlichten.
3. En druk nogmaals om alletwee te verlichten.
4. Als je nog eens drukt, gaan alle lichten weer uit.

1. Pulsa el interruptor de la bandeja de refrescos para encender las columnas de la pista de baile y el cisne de "cristal".
2. Vuelve a pulsarlo para iluminar el solarium.
3. Púlsalo por tercera vez para iluminar las dos áreas simultáneamente.
4. Vuelve a pulsarlo para apagar todas las luces.

1. Para iluminar as colunas do salão de baile, e o cisne de cristal, carrega no interruptor que está na bandeja das bebidas.
2. Carrega outra vez para iluminar o solário.
3. Se carregares outra vez, iluminam-se as duas áreas.
4. Se carregares uma quarta vez, apagam-se as luzes todas.

**Doe alle lichten uit als je klaar bent met spelen.  
Recuerda apagar todas las luces cuando termines de jugar.**

**Certifica-te de que as lâmpadas estão todas desligadas antes de guardares o brinquedo.**

Vouw alle daken open en je ziet de kamers eronder.

Levanta el tejado para descubrir las habitaciones que se encuentran debajo.

Dobra os telhados para poderes ver as divisões em baixo.



**BALZAAL  
PISTA DE BAILE  
SALÃO DE BAILE**



Druk op de boom en Polly komt uit de garage. Zet Polly erin en doe de deur weer dicht.

Pulsa el árbol, tal como se indica, y Polly saldrá del garaje. Vuelve a colocarla en el interior y cierra la puerta para volver a empezar.

Carrega na árvore, e a Polly sairá da garagem. Para poderes repetir a operação, volta a colocar a Polly lá dentro e empurra a porta para a fechar.

