



GB REPLACING THE BATTERIES

To insert the batteries, unscrew the battery compartment cover (on the underside of the snail) with a Philips head screwdriver **1** and insert 3 X AA 1.5v (LR6) batteries, as shown ensuring correct polarity **2**. Replace battery cover. Please remove batteries when this toy is not in use for long periods

FR REMPLACEMENT DES PILES

Pour insérer les piles, dévisser la porte du compartiment (situé au-dessous de l'escargot) avec un tournevis cruciforme **1**, insérer 3 piles AA/LR6 en respectant les indications de polarité **2**. Refermer la porte du compartiment à piles et serer fermement la vis. Retirer les piles si le jeu n'est pas utilisé pendant une longue période.

ES CAMBIO DE LAS PILAS

Para insertar las pilas, abra la tapa del compartimiento de pilas (en la parte inferior del caracol) con un destornillador Philips **1** e introduzca 3 pilas AA 1.5V (LR6), como se muestra en la figura, con la polaridad correcta **2**. Recoloque la tapa. Remueva las pilas cuando el juguete está en desuso durante un período prolongado.

PT SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS

Para inserir as pilhas, retire a tampa do compartimento das pilhas (na parte de baixo do caracol) com uma chave de parafuso philips **1** e inserir 3 pilhas AA 1.5V (LR6), como demonstrado assegurando a polaridade correcta **2**. Recoloque a tampa das pilhas. Por favor, remova as pilhas quando o brinquedo não estiver em uso por longos períodos.

DE BATTERIEWECHSEL

Zum Einsetzen der Batterien schrauben Sie die Abdeckung des Batteriefaches (an der Unterseite der Schnecke) mit einem Philips-Schraubendreher ab **1** und setzen Sie drei AA 1,5 Volt (LR6) Batterien wie illustriert ein. Vergewissern Sie sich, dass sie an den richtigen Polen sitzen **2**. Befestigen Sie dann wieder die Batterieabdeckung. Bitte entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug über einen längeren Zeitraum nicht benutzt wird.

IT SOSTITUZIONE DELLE BATTERIE

Per inserire le batterie, svitare il coperchio dello scomparto delle batterie (nella parte inferiore della chiocciola) con un cacciavite Phillips **1** ed inserire 3 batterie AA da 1.5 V (LR6), come mostrato, assicurandosi che la polarità sia corretta **2**. Rimettere a posto il coperchio. Togliere le batterie quando non si usa il giocattolo per lunghi periodi.

NL VERVANGING VAN DE BATTERIJEN

Om de batterijen te plaatsen, schroeft u het deksel los van de batterijhouder (aan de onderkant van de slak) met een kruiskop-schroevendraaier **1**, en plaats 3 x AA 1.5v (LR6) batterijen, zoals weergegeven, gelet op de juiste polariteit **2**. Plaats het deksel terug. Verwijder batterijen indien het speelgoed gedurende langere periode niet wordt gebruikt.

RU Добавление батареек

Для того чтобы добавить батарейки, отвинтите крышку аккумуляторного отсека (в нижней части гусеницы) крестообразной отверткой **1** и добавьте 3 батарейки AA 1.5v (LR6), как показано, соблюдая полярность **2**. Возвратите на место крышку. Пожалуйста, выньте батарейки, если Вы не пользуетесь игрушкой длительное время.

HOW TO PLAY

To play, place the shell unit on the snail's back **3**, ensuring that the grooves on the shell rims line up with the shell grooves on the snail's wheels **4**. Press the button on the snail's tail **5** and watch him roll along as his shell spins round to his enchanting tune. The shell is a stacker and can be separated **6** for the rattle, beads and squeaker to be played with independently, then re-assembled. Simply press the orange button to activate the squeaker **7**. To stop the snail from rolling, press the green button on the front **8**.

UTILIZATION

Pour jouer, place la coquille sur le dos de l'escargot **3** en t'assurant que les crans situés sur celle-ci s'imbriquent bien dans ceux situés sur les roués de l'escargot **4**. Appuie sur la queue de l'escargot **5** et regarde-le avancer: sa coquille tourne au son d'une musique très rigolote! Les deux coquilles peuvent être utilisées indifféremment sur l'escargot. La coquille avec les anneaux à emplier **6** peut être utilisée séparément comme jouet de sol. Chaque anneau devant un hochet avec des activités différentes (texture, son...!) Appuie simplement sur la petite tête orange pour actionner un "Pouet Pouet" **7**. Pour que l'escargot s'arrête, appuie sur le bouton vert (face externe) **8**.

CÓMO JUGAR

Para jugar, coloque la unidad concha sobre la espalda del caracol **3**. Compruebe que las ranuras de la llanta de la concha combinan con las ranuras de las ruedas del caracol **4**. Presione el botón que se encuentra en la cola del caracol **5** y vea como se da vuelta cuando la concha gira al compas de una melodía encantadora. La concha es apilable y puede desmontarse **6** para poder jugar con el sonajero, los anillos y la bozina por separado. Presione el botón naranja para activar la bocina **7**. Pare el caracol, presionando el botón verde al frente **8**.

COMO BRINCAR

Para brincar, coloque o escudo nas costas do caracol **3**, garantindo que as estrias estejam paralelas em linha com as estrias do escudo até as bordas do escudo sobre as rodas do caracol **4**. Pressione o botão na cauda do caracol **5** para vê-lo rolar sob sua concha e rodopiar à sua melodia encantadora. O escudo é um empilhador e pode ser separado **6** para que o chocalho, miçangas e delator possam ser desempenhados com independência, e em seguida, re-montado. Basta pressionar o botão laranja para ativar o squeaker **7**. Para parar o caracol de rolar, pressione o botão verde na frente **8**.

SPIELANLEITUNG

Zum Spielen platzieren Sie das Schneckenhaus auf dem Rücken der Schnecke **3**. Stellen Sie dabei sicher, dass sich die Rillen an den Rändern des Schneckenhauses in die Rillen an den Rädern der Schnecke fügen **4**. Drücken Sie den Knopf auf dem Schwanz der Schnecke **5**, damit die Schnecke davon rollt, während sich ihr Schneckenhaus zur Musik dreht. Das Schneckenhaus ist ein Aufsatz, der zum Spielen abgenommen und anschließend wieder auf der Schnecke befestigt werden kann **6**. Drücken Sie einfach den orangefarbenen Knopf, um das Vogelkükken zu aktivieren **7**. Um das Rollen der Schnecke zu stoppen, drücken Sie den grünen Knopf an der Vorderseite **8**.

COME GIOCARE

Per giocare, mettere la casa sulla schiena della chiocciola **3**, assicurandosi che i denti ai lati della casa siano allineati con le ruote della chiocciola **4** premere il pulsante sulla coda della chiocciola **5** e guardarla mentre rotola mentre gira con una bella musichetta. La casa è un gioco da costruzione e si può separare **6** per giocare indipendentemente con il sonaglio ed il fischietto, e poi ricomporli. Premere il pulsante arancione per azionare il fischietto **7**, per fermare la chiocciola, premere il pulsante verde sul davanti **8**.

HOE TE SPELEN

Breng het slakkenhuis op het onderstuk aan **3**, waarbij u zorgt dat de groeven van het slakkenhuis op de wielen van het onderstuk passen **4**. Druk op de knop van de staart **5** en zie de slak rollen terwijl het slakkenhuis ronddraait op een leuk deuntje. Het slakkenhuis is stapelbaar en kan uit elkaar worden gehaald om apart **6** met de rammelaar, kralen en piep te spelen, en kan vervolgens opnieuw worden gemonteerd. Druk op de knop om de piep te activeren **7**. Om de slak te laten stoppen met rollen, drukt u op de groene knop aan de voorkant **8**.

Инструкции к игре

Перед началом игры положите панцирь на спину гусеницы **3**, удостоверившись, что пазы на ободке панциря соответствуют пазам колес гусеницы **4**. Нажмите на кнопку на хвосте гусеницы **5** и смотрите, как она ползет, а ее панцирь вращается под очаровательную мелодию. Панцирь имеет форму кармана, и его можно снять и использовать для того, чтобы отдельно **6** поиграть с погремушкой, шариками и пищалкой, а затем вернуть на место. Для работы пищалки просто нажмите на оранжевую кнопку **7**. Для того, чтобы гусеница прекратила движение, нажмите на зеленую кнопку спереди **8**.

FCC STATEMENT: 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 doesn't 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.