



GB REPLACING THE BATTERIES

To insert the batteries, unscrew the battery compartment cover (on the underside of the duck) with a Phillips 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 le compartiment à piles (sous le caneton) avec un tournevis cruciforme **1** et insérer 3 piles AA de 1.5 Volts (LR6) en respectant la polarité **2**. Refermer le couvercle et le revisser. Retirer les piles si l'enfant ne joue pas avec le jouet pendant une longue période.

ES REPOSICION DE LAS BATERIAS

Retire la tapa del compartimento de la batería (en la parte inferior del pato) con un destornillador de cabeza Phillips **1** e inserte 3 X AA 1.5v (LR6), como se muestra con la polaridad correcta **2**. Vuelva a colocar la cubierta de la batería. Por favor, retire las pilas cuando el juguete no esté en uso durante largos periodos.

PT SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS

Para inserir as pilhas, retire a tampa do compartimento das pilhas (na parte de baixo do pato) com uma chave de parafuso philips **1** utilizando uma chave de fenda Phillips, e inserir 3 X 1.5v AA (LR6), de acordo com a polaridade e posição indicadas **2**. Recoloque a tampa do compartimento das pilhas. Por favor, remover as pilhas quando este brinquedo não for utilizado por longos periodos.

DE BATTERIEWECHSEL

Um die Batterien einzufügen, schrauben Sie den Batterieraum- deckel (auf der Unterseite der Ente) mit einem passenden Schraubenzieher ab **1** und legen Sie 3 x AA 1.5v (LR6) Batterien ein. Stellen Sie sicher, dass die Batterien korrekt eingelegt sind und achten Sie auf das (+) und (-) Zeichen **2**. Setzen Sie den Batteriedeckel wieder auf. Entfernen Sie bitte die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht in Gebrauch ist.

IT SOSTITUZIONE DELLE BATTERIE

Per inserire le batterie, svitate il coperchio del vano batterie (nella parte sottostante la paperella) con una cacciavite con testa Phillips **1** e inserite 3 batterie AA da 1.5V (LR06) come mostrato, assicurandosi che la polarità sia corretta **2**. Riposizionate il coperchio del vano batterie. Si prega di rimuovere le batterie quando il gioco non viene utilizzato per lungo tempo.

NL VERVANGING VAN DE BATTERIJEN

Voor het plaatsen van de batterijen verwijder het deksel van het batterijvak (aan de onderzijde van de Eend) met een kruiskopschroevendraaier **1**, en plaats 3 X AA 1.5v (LR6) batterijen, met de correcte polariteit richting **2**. Plaats de batterijdeksel terug. Verwijder de batterijen wanneer het speelgoed niet is gebruikt voor lange perioden.

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

Until your baby can stand up and walk, he can play and develop his fine motor and crawling skills while sitting and playing with the tumbler that can be separated for independent play **3**. When your baby is old enough to stand unassisted, encourage him to hold the string and pull the duck along demonstrating and assisting him at first **4**. Place the cylindrical tumbler unit on the Duck's back, ensuring that the grooves on the tumbler rims line up with the grooves on the Duck's wheels **5**. Ensure that the tail switch is in the "On" position **6**. As the duck rolls, it will quack and whistle, encouraging your toddler to continue independently. Switch to "Off" position for silent mode **7**.

UTILISATION

Avant que votre enfant sache tenir debout et marcher, il peut jouer assis tout en développant ses capacités motrices en rampant ou en marchant à quatre pattes. Le hochet à billes se retire et devient un jouet indépendant **3**. Quand votre enfant tient debout tout seul, montrez-lui comment fonctionne le canard, encouragez-le à tenir la cordelette et tirer le caneton **4**. Placez le hochet à billes sur le dos du canard en faisant coïncider les rainures du hochet avec les rainures des roues du caneton. Assurez-vous que le **5** bouton sur la queue du canard soit en position "On". **6** Quand le caneton avance, il cancanne et siffle, encourageant ainsi l'enfant à jouer. Passer en mode "Off" pour le jeu silencieux **7**.

CÓMO JUGAR

Hasta que su bebé no pueda ponerse de pie y caminar, puede jugar y mejorar su motricidad fina y sus habilidades mientras está sentado y jugando con el cilindro de bolas que se puede separar para el juego independiente **3**. Cuando su bebé tiene la edad suficiente para estar de pie sin ayuda, lo animaremos a sostener la cuerda y tirar del pato, ayudándole al principio **4**. Coloque la unidad de tambor cilíndrico en el lomo del pato, asegurándose de que las ranuras de los bordes del cilindro se alinean con las ranuras de las ruedas del Pato **5**. Asegúrese de que el interruptor está en la posición "On" **6**. A medida que el pato rueda, empezará a parpar y a silbar, animando al niño a continuar por sí solo. Cambiar a modo "Off" para jugar en silencio **7**.

COMO BRINCAR

Até seu bebê se levantar e andar, ele brincará e desenvolverá suas habilidades motoras, engatinhando, e, ao sentar-se, poderá brincar com o copo separado do pato. Quando **3** o bebê tiver condições suficientes e não precisar de ajuda, encorajá-lo a segurar a corda e puxar o pato, demonstrando primeiro **4**. Coloque o aparelho copo cilíndrico nas costas do Pato, assegurando que os sulcos nas bordas do copo estejam alinhadas com os sulcos das rodas do Pato **5**. Certifique-se de que o interruptor da cauda esteja na posição "On" **6**. Ao se movimentar as rodas e o aparelho copo cilíndrico posicionado nas costas do Pato, emitirão os sons de grasnar e assobiar, incentivando assim a criança a continuar de forma independente. Alternar para o modo "Off" para o jogo em silêncio **7**.

SPIELANLEITUNG

Babys, die noch nicht aufstehen und laufen können, spielen im Sitzen mit der Ente und dem abnehmbaren Zylinder **3**. Sie können ihre Feinmotorik und die Fähigkeit zum Krabbeln trainieren **4**. Wenn das Kind alt genug ist, um allein zu stehen, ermuntern Sie es dazu, die Schnur wie von Ihnen demonstriert zu halten und die Ente zu ziehen, wobei Sie das Kind anfänglich unterstützen **5**. Platzieren Sie die zylindrische Spieleinheit auf dem Rücken der Ente und achten Sie darauf, dass sie richtig in den entsprechenden Vertiefungen gelagert ist. Stellen Sie sicher, dass der Schalter am Schwanz auf "Ein" steht **6**. Wenn die Ente rollt, wird sie das Kleinkind durch Quaken und Pfeifen dazu ermuntern, alleine weiterzumachen. Schalter in den Modus "Aus" für stille Spiel **7**.

COME GIOCARE

Fino a quando il vostro bambino non potrà alzarsi e camminare, potrà giocare e sviluppare le proprie abilità motorie finì, trascinarsi da seduto e giocare con il cilindro a sonagli, che può essere separato per giocare autonomamente **3**. Quando il vostro bambino sarà grande abbastanza per alzarsi senza aiuto, incoraggiatelo a tenere la cordina e tirare la paperella, dapprima mostrandoglielo ed assistendolo **4**. Posizionate l'unità del cilindro sul dorso della paperella, assicurandosi che le scanalature sul bordo del cilindro siano allineate con quelle sulle ruote della paperella **5**. Assicuratevi che l'interruttore sulla coda sia in posizione "On" **6**. Non appena la paperella si muove, inizierà a starnazzare e fischiettare, incoraggiando il vostro bimbo a continuare autonomamente. Passare alla modalità "Off" per il gioco silenzioso **7**.

HOE TE SPELEN

Tot uw baby kan opstaan en lopen, kan hij leren kruipen en spelen met de tuimelrups dat kan afgenomen worden van het "whistling Pull Along Duck" en zo zijn zijn fijn motoriek ontwikkelen door het tuimelrups te plaatsen op de rug van het eendje **3**. Wanneer de baby groot genoeg is om alleen te staan, moedig hem het koordje vast te houden en de eendje een en langs te trekken, in het begin laat hem zien hoe het te doen **4**. Plaats de tuimelrups stuk op de rug van het eendje, zorg ervoor dat de groeven van de tuimelrups schakelen in de wielvelgen groeven van het eendje **5**. Zorg ervoor dat de achterste schakelaar op de "On" positie is **6**. Als het eendje rolt, zal het quacken en fluiten om uw kind te overtuigen van alleen te blijven stappen. Schakelaar op "Off"-modus voor stille spel **7**.

Инструкции к игре

Пока Ваш малыш не научился уверенно стоять на ножках, он может играть с «Уточкой» сидя. В этом случае, используйте съемную игровую пирамидку **3**. Малыш будет учиться перебирать пальчиками маленькие фигурки, тренируя моторику своих рук **4**. Когда ребенок подрастет и научится ходить, процесс игры станет более разнообразным и интересным **5**. Нажав на хвостик «Уточка», игрушка включается. В тот момент, когда ребенок тянет «Уточку» за веревочку, включается музыка и раздаются смешные звуки **6**. Если малыш остановился и больше не играет, «Уточка» напомнит о себе, издав смешные звуки, тем самым призывая ребенка еще немного поиграть. Переключение в режим «выключено» для бесшумной игры **7**.

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.