

vtech®

HANDLEIDING

# Kidisecrets Pocket



© 2014 VTech  
Printed in China  
91-009706-003 (NL)

*Beste ouders,*

*Wij van VTech® weten dat een kind tot grootse dingen in staat is.*

*Daarom zijn al onze elektronische, educatieve producten speciaal ontworpen om het denkvermogen van kinderen te ontwikkelen en hen zo veel mogelijk te leren. Of het nu om vormen, kleuren, letters of cijfers gaat, alle VTech® producten maken gebruik van een geavanceerde technologie en een schat aan ervaring om kinderen aan te moedigen zo veel mogelijk uit zichzelf te halen. Als het gaat om leerzame, interactieve producten die vermaken en ontwikkelen, zien wij van VTech® het beste in uw kind.*

*Kijk voor meer VTech® producten op [www.vtechnl.com](http://www.vtechnl.com)*

# INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van de **Kidisecrets Pocket** van **VTech®**. Wij van **VTech®** doen ons uiterste best goede producten te maken die leuk en leerzaam zijn voor uw kind. Mocht u nog vragen of opmerkingen hebben, neemt u dan a.u.b. contact op met onze klantenservice. Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 / E-mail: klantenservice@vtechnl.com

Bewaar al je geheimen met de coole en compacte **Kidisecrets Pocket** van **VTech®**! Spreek je eigen wachtwoord in om toegang te krijgen tot een magische wereld vol speelplezier. Maak geheime dagnotities en bewaar gegevens van jezelf en je vrienden. Verdien punten tijdens het spelen van leuke spellen zodat je accessoires kunt kopen en verschillende etenswaren kunt kweken voor je virtuele huisdier! Verzorg je virtuele huisdier, geef het een naam en speel spelletjes. Maak spelenderwijs kennis met letters, woorden, rekenen, logica en meer! Kidisecrets, zoveel meer dan een dagboek alleen!



# INHOUD VAN DE DOOS

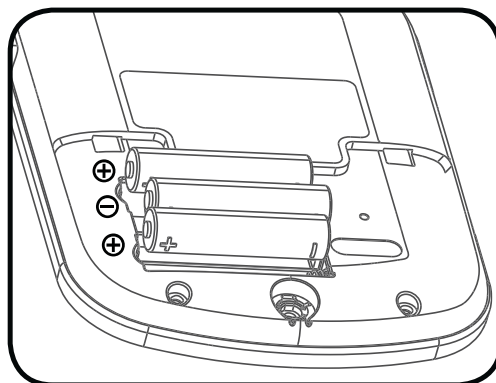
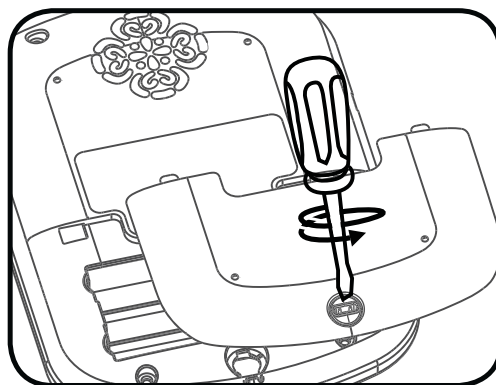
- Eén VTech® Kidisecrets Pocket
- Eén handleiding

## WAARSCHUWING:

Alle verpakkingsmaterialen, zoals plakband, plastic, verpakkingsslotjes enz., maken geen deel uit van het product en dienen voor de veiligheid van uw kind te worden verwijderd.

## HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

1. Zet het speelgoed UIT.
2. Open het batterijklepje aan de achterkant van het speelgoed. Gebruik hiervoor een schroevendraaier.
3. Plaats 3 nieuwe 'AAA' (LR03) batterijen volgens de afbeelding in het batterijenvak. Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
4. Plaats het klepje terug.
5. Nu is het speelgoed klaar voor gebruik.



## LET OP:

Wanneer de batterijen vervangen worden, zal de klok zich resetten.

## Attentie

- Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
- Gebruik alleen het type en de soort batterijen die in deze handleiding staan vermeld.
- Gebruik slechts één type batterijen tegelijk.
- Gebruik nooit nieuwe en oude batterijen samen.
- Gebruik nooit beschadigde batterijen.
- Plaats de batterijen volgens de polen (+,-) om lekkage te voorkomen.

- De contactklemmen van de voeding mogen niet kortgesloten worden.
- Verwijder lege of zwakke batterijen uit het speelgoed.
- Indien het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
- Gooi batterijen niet weg in vuur of in de natuur.
- Probeer nooit gewone (niet oplaadbare) batterijen te herladen.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het speelgoed en laad ze daarna buiten het speelgoed op.
- Het opladen of verwijderen van batterijen dient altijd onder toezicht van een volwassene te gebeuren.

## Milieu

### **Verwijdering van batterijen en product**



Het symbool van een doorgekruiste container geeft aan dat het product en de batterijen niet met het normale huisafval mogen worden weggegooid omdat deze stoffen bevatten die schadelijk kunnen zijn voor het milieu en de gezondheid. Lever het product en/of de batterijen aan het eind van hun levenscyclus in bij een officieel aangewezen inzamelpunt.

Win advies in bij de plaatselijke autoriteiten voor informatie over speciale plaatsen voor Klein Chemisch Afval (K.C.A.), waar u gebruikte batterijen en/of producten kunt inleveren.

De chemische symbolen Hg, Cd of Pb geven aan dat het kwik- (Hg), cadmium- (Cd) of loodgehalte (Pb) in de batterij hoger is dan de referentieniveaus in de Richtlijn 2006/66/EC.



De balk geeft aan dat het product na 13 augustus 2005 op de markt werd gebracht.

Help het milieu door uw product en/of batterijen op een verantwoordelijke manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:

[www.stibat.nl](http://www.stibat.nl)

# MONTAGE INSTRUCTIES



Bevestig het klepje zoals hierboven is weergegeven. Je hoort een 'klik'-geluid wanneer het klepje stevig is bevestigd.

## FUNCTIES

### 1. Stemherkenningstoets



Druk op de **stemherkenningstoets** om de stemherkenning te activeren en spreek het wachtwoord in. Houd ongeveer 10 cm afstand van de microfoon en spreek duidelijk. Druk nogmaals op de stemherkenningstoets om het speelgoed uit (standby) te zetten.

### 2. Reset-toets

Druk op de **reset-toets** (naast het batterijenvak) om het wachtwoord te resetten. Wanneer het product voor de eerste keer gebruikt wordt, druk je eerst op de stemherkenningstoets en daarna op de reset-toets, totdat de tekst 'Normale speelstand' op het scherm verschijnt. Om je opgeslagen wachtwoord te resetten, druk je eerst op de stemherkenningstoets en daarna op de reset-toets, totdat de tekst 'Wachtwoord resetten' op het scherm verschijnt en het dagboek aan gaat. De eerstvolgende keer dat je het dagboek aan zet, zal je gevraagd worden om een nieuw wachtwoord in te spreken.

### 3. Wisseltoets

Druk op de **wisseltoets** om te wisselen tussen verschillende weergaven op het scherm. Wanneer er niet gespeeld wordt en het speelgoed uit (standby) staat, kun je wisselen tussen 6 verschillende schermen: tijd, datum, naam, karakter, huisdier en plant.



- **Huisdier:** Je ziet alleen jouw huisdier en niet de status van jouw huisdier.
- **Plant:** Je ziet de status van jouw plantje.







Druk, tijdens de activiteiten, op de wisseltoets om de tijd te zien. De tijd zal gedurende 3 seconden op het scherm verschijnen.

### 4. Ster-toets

Druk op de **ster-toets** om de schermverlichting aan of uit te zetten.

### 5. Categorietoetsen

Druk op één van de zes **categorietoetsen** om een categorie te kiezen.

Mijn dagboek 	Mijn huisdier 	Mijn gegevens 
Mijn planten 	Spellen 	Instellingen 

### 6. Lettertoetsen

Druk op de **lettertoetsen** om in het dagboek te typen, gegevens in te vullen, spelletjes te spelen of om antwoord te geven op vragen.



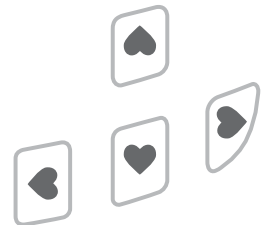
## 7. Cijfertoetsen

Druk op de **cijfertoetsen** om in het dagboek te typen en gegevens in te vullen.



## 8. Pijltjestoetsen

Druk op de **pijltjestoetsen** om een keuze te maken of om door de activiteiten te bladeren.



## 9. OK-toets OK

Druk op de **OK-toets** om je keuze te bevestigen.

## 10. Backspace-toets

Druk op de **backspace-toets** om de letters en cijfers te wissen die links van de cursor staan.

## 11. Shift-toets

Houd de **shift-toets** ingedrukt en druk op de toetsen om hoofdletters te typen. Houd de shift-toets ingedrukt en druk vervolgens op de cijfertoetsen 1, 2, 3, 4 en 5 om de volgende letters te typen: è, é, ê, ë en ï.

## 12. Stop-toets

Druk op deze toets om terug te gaan naar het vorige scherm.

## 13. Functie-toets ●●●

Druk op deze toets om meer opties te zien. Selecteer een optie en druk op de **OK-toets** om deze te kiezen.

## 14. Help-toets ?

Druk op de **help-toets** om de vraag of instructie te herhalen, of om een aanwijzing te krijgen.



## 15. Icoon-toets

Druk op de **icoon-toets** om icoontjes toe te voegen in je dagnotities.

## 16. Symbool-toets

Druk op de **symbool-toets** om symbolen toe te voegen in je dagnotities en gebruik deze toets bij het invullen van je profiel en je vriendenboek.

## 17. Opslaan-toets

Druk op de **opslaan-toets** om de inhoud van een dagnotitie of gegevens op te slaan.

## 18. Spatiebalk

Gebruik de **spatiebalk** om een spatie toe te voegen tussen twee getypte woorden, letters of cijfers.

## 19. Automatische uitschakeling

Om batterijen te sparen, schakelt de **Kidisecrets Pocket** automatisch uit als er enige tijd niet mee wordt gespeeld.

Het speelgoed kan weer geactiveerd worden door op de **stemherkenningstoets** te drukken. Wanneer de batterijen bijna leeg zijn, zal er automatisch een melding op het scherm verschijnen die aangeeft dat de batterijen vervangen dienen te worden.

# BEGINNEN MET SPELEN

## Activeer normaal spelen

Volg onderstaande stappen wanneer het product voor de eerste keer gebruikt wordt:

1. Zorg dat het dagboek uit staat.
2. Open het batterijenvak, hier bevindt zich de **reset-toets**.
3. Druk op de **stemherkenningstoets** om het dagboek aan te zetten.
4. Druk vervolgens op de **reset-toets** wanneer het dagboek je vraagt om het wachtwoord in te spreken.
5. Op het scherm zal vervolgens de tekst 'Normale speelstand' verschijnen.

6. Druk vervolgens op de **stemherkenningstoets** om een nieuw wachtwoord in te spreken.

### **Wanneer geen wachtwoord is opgenomen:**

- Je hoort: “Spreek jouw wachtwoord in.”
- Spreek het wachtwoord in na de pieptoon. Daarna hoor je “Herhaal jouw wachtwoord.” Spreek het wachtwoord nogmaals in na de pieptoon om het op te nemen.
- Je hoort: “Het wachtwoord is opgenomen.” wanneer het wachtwoord goed is opgenomen.
- Je hoort: “Oeps, er is geen wachtwoord opgenomen.” wanneer het wachtwoord niet goed is opgenomen. Druk nogmaals op de **stemherkenningstoets** om je wachtwoord in te spreken.

### **Wanneer er een wachtwoord is opgenomen:**

- Je hoort: “Oké!” wanneer je wachtwoord wordt herkend en dan zul je toegang krijgen tot alle functies van de **Kidisecrets Pocket**.
- Je hoort: “Het wachtwoord is onjuist.” wanneer het wachtwoord niet wordt herkend, je zult dan geen toegang krijgen tot de functies van de **Kidisecrets Pocket**. (Volg de stappen op bladzijde 5 om het wachtwoord te resetten).

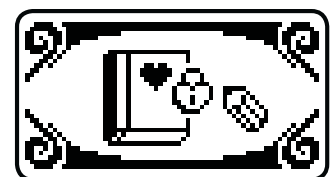
### **Tijd & datum instellen**

- Wanneer je de **Kidisecrets Pocket** voor het eerst aan zet of wanneer je de batterijen vervangt, dien je de tijd en de datum in te stellen. Ga naar ‘Instellingen’ (blz.16) om de tijd en de datum te veranderen.

## **ACTIVITEITEN**

### **Categorie 1: Mijn dagboek**

Bekijk een dagnotitie of maak een nieuwe dagnotitie. Kies een datum om iets in je dagboek te typen. Typ een tekst en voeg speciale icoontjes toe. Daarnaast kun je een kader toevoegen aan je dagnotitie. Nadat je de dagnotitie hebt opgeslagen, kun je deze bekijken en aanpassen wanneer je wilt.



## 1. Dagnotitie bekijken

Nadat je een dagnotitie hebt ingevoerd, kun je je dagnotitie bekijken. De dagnotities zijn op datum gesorteerd. Gebruik de **pijltjestoetsen** om een keuze te maken en druk op de **OK-toets** om je keuze te bevestigen.

Druk op de **functie-toets**, terwijl je een dagnotitie bekijkt, om de dagnotitie aan te passen of te verwijderen.

## 2. Nieuwe dagnotitie maken

Volg onderstaande stappen om een dagnotitie te maken.

### 1. Kies een datum

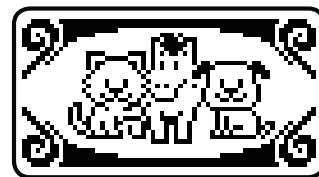
De datum die op het scherm verschijnt, komt overeen met de datum die je hebt ingesteld. Gebruik de **pijltjestoetsen** om een andere datum te kiezen en druk op de **OK-toets** om je keuze te bevestigen.

### 2. Voer de tekst in

Gebruik de letter- en cijfertoetsen om een notitie te schrijven. Door op de **icoon-toets** ( 😊 ) en de **symbool-toets** ( @?& ) te drukken, kunnen gezicht-icoontjes en symbolen worden toegevoegd aan de dagnotitie. Druk op de **functie-toets** ( ... ) om een kader toe te voegen of de gehele notitie te verwijderen. Druk op de **opslaan-toets** ( 💾 ) om de notitie op te slaan.

## Categorie 2: Mijn huisdier

Hier kun je voor je eigen huisdier zorgen! Je kunt kiezen uit drie verschillende huisdieren: een kat, een hond of een paard.



### 1. Geef jouw huisdier een naam

Wanneer je een huisdier gekozen hebt, kun je het een naam geven. Typ de naam met behulp van de **lettertoetsen** en druk op de **OK-toets** om te bevestigen.

### 2. Functies huisdier

Druk op de **functie-toets** om 5 verschillende opties te zien: Jouw huisdier, Verzorgen, Tijd voor spelletjes, Winkelen, Huisdier resetten.

- **Jouw huisdier** 

Bekijk hier de naam en de status van jouw huisdier. Druk op de **stop-toets** om terug te gaan. Druk op de **OK-toets** om de naam van je huisdier te veranderen.



Energieniveau - Controleer of je huisdier honger heeft.



Tevredenheidsniveau - Controleer of je huisdier gelukkig is.



Gezondheidsniveau - Controleer of je huisdier schoon en gezond is.

- **Verzorgen** 

Dit zijn de manieren waarop je voor het huisdier kunt zorgen:



Geef het huisdier eten wanneer het honger heeft. Het eten dat je kunt geven bevat ook het voedsel dat je zelf kweekt bij 'Mijn planten'.



Geef het huisdier een douche om het schoon te houden.



Geef het huisdier medicijnen wanneer het ziek is.

- **Tijd voor spelletjes** 

Elk huisdier heeft zijn eigen spelletje.

### **Spelletje hond:**

Help de hond om de kluij te vinden! Ergens in de tuin ligt een kluij begraven. Druk op de **pijltjestoetsen** om de hond te laten lopen en druk op de **OK-toets** om hem te laten graven. De hond zal sneller blaffen als je dicht in de buurt bent.

### **Spelletje kat:**

Vanuit drie richtingen rollen bolletjes wol naar de kat: van beneden, links en rechts. Druk op de juiste **pijltjestoetsen** om de bolletjes wol weg te slaan!

## Spelletje paard:

Help het paard om de race te winnen! Druk op de **OK-toets** om het paard over de hindernissen te laten springen.

- **Winkelen** 

Wanneer je voldoende punten hebt behaald tijdens het spelen van de spelletjes uit de categorie 'Spellen', kun je naar de winkel gaan en cadeautjes kopen voor je huisdier. Alle cadeautjes maken je huisdier gelukkiger.

- **Huisdier resetten** 

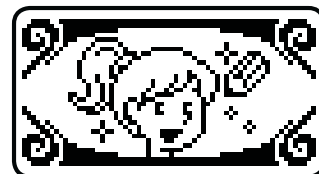
Hier kun je jouw huisdier resetten. Reset het huisdier om terug te keren naar het huisdier-keuzescherf.

## Categorie 3: Mijn gegevens

Deze categorie bevat twee activiteiten.

### Activiteit 1: Mijn profiel

Er zijn drie onderdelen waar je uit kunt kiezen: Mijn profiel, Mijn karakter en Winkelpret.



#### 1. Mijn profiel

Voer je gegevens in: naam, geboortedatum, e-mailadres, telefoonnummer en adres. Gebruik de **letter- en cijfertoetsen** om de gegevens te typen en druk op de **symbool-toets** om symbolen toe te voegen. Druk op de **opslaan-toets** om je gegevens op te slaan en druk op de **OK-toets**, wanneer je jouw gegevens bekijkt, om de gegevens aan te passen.

#### 2. Mijn karakter

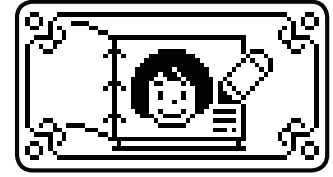
Maak je eigen karakter dat op het scherm zal verschijnen wanneer het dagboek uit (standby) staat.

#### 3. Winkelpret

Wanneer je voldoende punten hebt behaald tijdens het spelen van de spelletjes uit de categorie 'Spellen', kun je naar de winkel gaan en accessoires kopen voor jouw karakter en het karakter van je vrienden.

## Activiteit 2: Mijn vriendenboek

Wanneer je deze activiteit hebt gekozen, kun je de gegevens van een vriendje bekijken of een nieuw vriendje toevoegen. Gebruik de

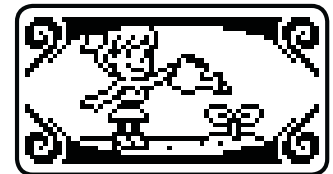


**pijltjestoetsen** om een vriendje te kiezen en druk op de **OK-toets** om de gegevens te bekijken. Druk op de **functie-toets**, wanneer je de gegevens bekijkt, om de gegevens aan te passen of te verwijderen.

Wanneer je ervoor kiest om een nieuw vriendje toe te voegen, kun je de volgende gegevens invoeren: naam, geslacht, adres, telefoonnummer, geboortedatum en e-mailadres. Daarnaast kun je een karakter maken voor je vriendje. Druk vervolgens op de **OK-toets** om de gegevens op te slaan.



## Categorie 4: Mijn planten

Je kunt 5 verschillende planten laten groeien om bijzonder voedsel te kweken voor je huisdier.



1. Kies een zaadje en druk op de **OK-toets** om het te kopen. De tijd die het zaadje nodig heeft om te groeien, wordt boven op het scherm afgebeeld. Zaadjes kosten punten, verdien punten door de verschillende spelletjes te spelen uit de categorie 'Spellen'.
2. Nadat je een zaadje hebt gekocht, word je gevraagd om op de **omhoog- en omlaagpijltjestoets** te drukken om een kuiltje te maken in het zand. Druk op de **linker- en rechterpijltjestoets** om je plantje water te geven. Druk daarna op de **OK-toets** om de toverstaf te gebruiken.
3. Vervolgens verschijnt er een klein plantje op het scherm en kun je de groeitijd zien.
4. Druk op de **functie-toets** om meer opties te zien. Je kunt kiezen uit: Plantgegevens, Kunstmest, Plantenwinkel, Oogsten en Plant resetten.

- **Plantgegevens** 

Bekijk hier de gegevens van je plantje: de groeitijd (  ), oogsttijd (  ) en hoeveel punten het zaadje waard is. Druk op de **Stop-toets** of de **OK-toets** om het scherm te verlaten.

- **Kunstmest** 

Je kunt je plantje wat kunstmest geven om de groeitijd te verkorten. Gebruik de **pijltjestoetsen** en druk op de **OK-toets** om je plantje kunstmest te geven. Er zijn drie soorten kunstmest waaruit je kunt kiezen.

- **Plantenwinkel** 

Ga naar de plantenwinkel om kunstmest te kopen.

- **Oogsten** 

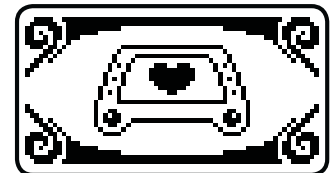
Wanneer het plantje volgroeid is, verschijnt er een oogsttijd op het scherm. Druk op de **functie-toets** en selecteer het ‘Oogsten’-icoontje om het voedsel te oogsten. Wanneer je het voedsel niet op tijd oogst, zal het plantje vergaan en dien je opnieuw te beginnen.

- **Plant resetten** 

Als je wilt beginnen met een nieuw plantje, kun je kiezen om het huidige plantje te resetten en terug te gaan naar het beginscherm waar je een nieuw zaadje kunt kiezen.

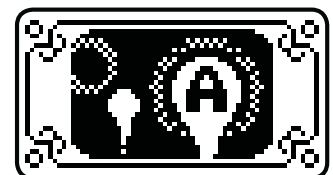
## Categorie 5: Spellen

Deze categorie bevat zes activiteiten waarbij je punten kunt verdienen voor de categorieën ‘Mijn huisdier’, ‘Mijn gegevens’ en ‘Mijn planten’.



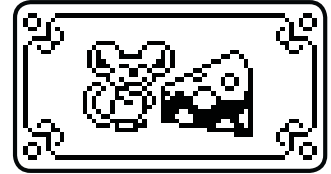
### 1. Typpret

Train je typvaardigheden! Begin met het typen van de letters die op het scherm verschijnen. Wanneer je naar niveau 3 gaat, dien je volledige woorden te typen.



## 2. Geheime woorden

Raad het geheime woord voordat de muis de kaas opeet! Druk op een **lettertoets** om te beginnen met raden. Wanneer de letter in het woord voorkomt, zal deze op de juiste plek in het woord verschijnen. Wanneer de letter niet in het woord voorkomt, zal de muis dichterbij het stuk kaas komen.



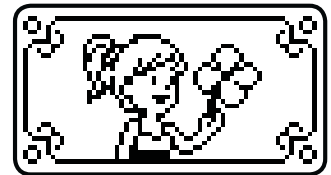
## 3. Rekenpret

Train je rekenvaardigheden! Er verschijnt een som op het scherm. Kijk goed en kies of de uitkomst juist of onjuist is. Gebruik de **pijltjestoetsen** om het vinkje of het kruisje te selecteren. Druk op de **OK-toets** om je keuze te bevestigen.



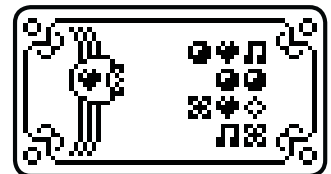
## 4. Bloemblaadjes plukken

Verzamel bloemblaadjes! Kies de bloemblaadjes met de cijfers die de vraag beantwoorden. Gebruik de **pijltjestoetsen** om te antwoorden.



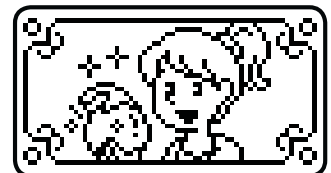
## 5. Vormenpret

Verbind drie of meer dezelfde vormen met elkaar om ze te laten verdwijnen. Kun jij het scherm helemaal leegmaken? Er verschijnt een vorm in de machine links op het scherm. Gebruik de **pijltjestoetsen** om de machine te bewegen en druk op de **OK-toets** om de vorm los te laten.



## 6. Vriendschapsmeter

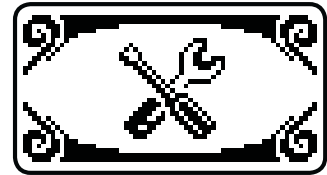
Voer jouw geboortedatum en de geboortedatum van je vriendje in! Druk op de **OK-toets** om de vriendschapsmeter te activeren. Vervolgens hoor je het resultaat en zie je een leuke animatie.





## Categorie 6: Instellingen

Er zijn verschillende instellingen die je kunt aanpassen:



1. **Naam** - Gebruik de **lettertoetsen** om je naam in te voeren en druk op de **OK-toets** om je naam op te slaan. Je naam zal op het scherm verschijnen wanneer het dagboek uit (standby) staat.
2. **Datum & Tijd** - Gebruik de **pijltjestoetsen** om de datum en tijd te selecteren, druk op de **OK-toets** om je keuze te bevestigen. De datum en tijd zullen op het scherm verschijnen wanneer het dagboek uit (standby) staat.
3. **Volume** - Gebruik de **pijltjestoetsen** om het volume aan te passen. Druk op de **OK-toets** om je keuze te bevestigen.
4. **Achtergrondmuziek** - Gebruik de **pijltjestoetsen** om de achtergrondmuziek aan of uit te zetten. Druk op de **OK-toets** om je keuze te bevestigen.
5. **Schermincontrast** - Gebruik de **pijltjestoetsen** om het schermincontrast aan te passen. Druk op de **OK-toets** om je keuze te bevestigen.
6. **Wekker** - Gebruik de **pijltjestoetsen** om de wekkertijd te selecteren. Druk op de **OK-toets** om je keuze te bevestigen. Wanneer de wekker aan staat en afgaat, verschijnt de wekkeranimatie op het scherm en hoor je een wekkergeluid. Druk op een toets om de wekker uit te zetten. Als er geen toets wordt ingedrukt, zal het wekkergeluid gedurende 30 seconden te horen zijn.

## ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Maak het speelgoed a.u.b. alleen schoon met een vochtige en niet met een natte doek.
2. Zet het speelgoed niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere warmtebron.
3. Als het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
4. Laat het speelgoed niet op harde oppervlakken vallen en stel het niet bloot aan vocht of water.
5. Reinig het speelgoed niet met bijtende schoonmaakmiddelen.

## LET OP:

Als de **Kidisecrets Pocket** opeens stopt of als het geluid slechter wordt:

1. Zet dan het speelgoed uit en laat het zo enkele minuten staan.
2. Zet het daarna weer aan.
3. Blijft het probleem bestaan, dan kan het veroorzaakt worden door bijna lege batterijen.
4. Vervang de oude batterijen door nieuwe en probeer het opnieuw.

Blijft het probleem nog steeds bestaan, neem dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, e-mail: [klantenservice@vtechnl.com](mailto:klantenservice@vtechnl.com) / telefoonnummer: (0031) (0)495-459123

### **BELANGRIJKE MEDEDELING:**

Het ontwerpen en ontwikkelen van educatief speelgoed gaat gepaard met een verantwoordelijkheid die wij bij **VTech®** uitermate serieus opvatten. Wij zetten ons volledig in om er zeker van te zijn dat de informatie, die de kern van ons product is, zeer nauwkeurig en accuraat is. Het kan echter gebeuren dat er fouten voorkomen. Het is voor u van belang om te weten dat wij volledig achter onze producten staan en u aanmoedigen contact op te nemen met onze klantenservice indien u problemen heeft met, of suggesties heeft voor onze producten. Wij staan u dan graag te woord.

Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123

E-mail: [klantenservice@vtechnl.com](mailto:klantenservice@vtechnl.com)

**Let op: Bewaar de handleiding, deze bevat belangrijke informatie over het product.**

**KLASSE 1  
LED PRODUCT**



## **VTech Electronics Europe B.V.**

*Deze garantie wordt u, als extra voordeel, aangeboden door VTech Electronics Europe B.V. en heeft geen invloed op uw wettelijke rechten krachtens de toepasselijke nationale wetgeving.*

*VTech Electronics Europe B.V. staat garant voor de kwaliteit van het door u gekochte product. Bewaar het garantieformulier (volgende pagina) samen met het aankoopbewijs. U heeft dan recht op 2 jaar volledige garantie onder de volgende voorwaarden:*

- 1. De kwaliteit van het materiaal, en de techniek van het product worden bij normaal gebruik gedurende een periode van maximaal 2 jaar na aankoop door VTech Electronics Europe B.V. gegarandeerd.*
- 2. Mocht in deze periode toch een defect optreden, dan kunt u het product ter vervanging aanbieden bij de VTech® dealer waar u het product gekocht heeft.*
- 3. De betreffende vervanging vindt gratis plaats als de schade te wijten is aan de ondeugdelijkheid van materiaal of techniek.*
- 4. Indien de schade te wijten is aan ondeskundig gebruik, onbevoegde reparatie, verkeerde batterij installatie, verkeerde elektrische (adapter) installatie, breuk- en/of waterschade, lekkende batterijen of enig andere reden die aan de gebruiker wijtbaar is, dan vervalt deze garantie.*
- 5. Deze garantie is strikt persoonlijk en niet overdraagbaar. Deze garantie geldt alleen voor de Benelux landen.*



# **GARANTIEBEWIJS**

*Naam van het product: Kidisecrets Pocket*

*Art.-Nr. # 80-149723 / 80-149724*

*Naam:* \_\_\_\_\_

*Straat en huisnummer:* \_\_\_\_\_

*Postcode en plaats:* \_\_\_\_\_

*Telefoonnummer:* \_\_\_\_\_

*E-mail adres:* \_\_\_\_\_

*Aankoopdatum:* \_\_\_\_\_

*VTech Electronics Europe B.V.  
Copernicusstraat 7  
6003 DE Weert  
Nederland*

*Tel. klantenservice (0031) (0)495-459123*

*E-mail: klantenservice@vtechnl.com*

