



5+  
Years Ans Años Jahre  
Jaar anni Anos Лер

- EN** Easy to follow instruction videos:
- FR** Instructions vidéo faciles à suivre :
- ES** Instrucciones en vídeo paso a paso:
- DE** Videoanleitungen für den schnellen Einstieg:

- NL** Eenvoudig te volgen instructievideo's:
- IT** Video di istruzioni facili da seguire:
- PT** É fácil seguir as instruções nos vídeos:
- RU** Простые видеoinструкции:

**Youtube.com/hatchimals**  
**WWW.HATCHIMALS.COM**

**EN PROBLEMS?**  
**DO NOT RETURN TO STORE, WE CAN HELP:**

**FR DES PROBLÈMES ?**

**NE RETOURNEZ PAS AU  
MAGASIN, NOUS POUVONS VOUS AIDER :**

**ES ¿ALGÚN PROBLEMA?**

**NO ES NECESARIO VOLVER  
A LA TIENDA, NOSOTROS PODEMOS AYUDAR:**

**DE PROBLEME?**

**NICHT AN DAS GESCHÄFT  
ZURÜCKGEBEN, SONDERN UNS KONTAKTIEREN:**

**NL PROBLEMEN?**  
**BRENG HET PRODUCT NIET TERUG  
NAAR DE WINKEL, WIJ KUNNEN HELPEN:**

**IT PROBLEMI?**

**NON RESTITUIRE AL PUNTO  
VENDITA, POSSIAMO AIUTARTI:**

**PT PROBLEMAS?**

**VOCÊ NÃO PRECISA VOLTAR  
À LOJA, NÓS PODEMOS AJUDAR:**

**RU ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?**

**НЕ ВОЗВРАЩАЙТЕ ИГРУШКУ В МАГАЗИН,  
ОБРАТИТЕСЬ К НАМ ЗА ПОМОЩЬЮ:**

**UK – 0800 206 1191,  
serviceuk@spinmaster.com**

**IRELAND - 1800 992 249**

**FRANCE – 0800 909 150,  
servicefr@spinmaster.com**

**DEUTSCHLAND – 00800 0101 0222,  
Kundenservice@spinmaster.com**

**SCHWEIZ – 00800 561 350**

**ÖSTERREICH – 0800 297 267**

**NEDERLAND – 0800 022 3683,  
klantenservice@spinmaster.com**

**BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688**

**LUXEMBOURG – 800 2 8044**

**ITALIA – 800 788 532,  
servizio@spinmaster.com**

**MEXICO – 55 4160 7947,  
servicio@spinmaster.com**

**2xAA/LR6 1.5V**  
BATTERY INCLUDED / PILE FOURNIE /  
PILA INCLUIDA / BATTERIE ENTHALTEN /  
BATTERIJ INBEGREPEN / BATTERIA  
INCLUSA / PILHA INCLUSA / ЭЛЕМЕНТ  
ПИТАНИЯ ВХОДИТ В КОМПЛЕКТ

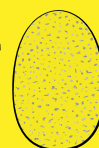


**CONTENTS • CONTENU • CONTENIDO • INHALT • INHOUD • CONTENUTO • CONTEÚDO • В КОРОБКЕ**

2 x AA Batteries  
2 x Piles AA  
2 pilas AA  
2 Alkali-Mignonzellen (AA)  
2 AA-batterijen  
2 pile AA  
2 pilhas AA  
2 элемента питания типа AA



1 x Hatchimal™ Egg  
1 x œuf Hatchimal™  
1 huevo Hatchimal™  
1 Hatchimal™-Ei  
1 x Hatchimal™-ei  
1 uovo Hatchimal™  
1 x Ovo Hatchimal™  
1 яйцо Hatchimal™



1 x Reference Guide  
1 x Mode d'emploi  
1 guía de referencia  
1 Kurzanleitung  
1 x trainingschecklist  
1 guida per l'addestramento  
1 Guia de referência  
1 руководство



1 x Hatchimal™ (in egg)  
1 x Hatchimal™ (dans l'œuf)  
1 Hatchimal™ (dentro del huevo)  
1 Hatchimal™ (im Ei)  
1 x Hatchimal™ (in ei)  
1 Hatchimal™ (nell'uovo)  
1 Hatchimal™ (ovo)  
1 птенец Hatchimal™ (в яйце)



1 x Instruction Guide  
1 x Mode d'emploi  
1 guía de instrucciones  
1 Anleitung  
1 x gebruiksaanwijzing  
1 guida per l'uso  
1 x guia de instruções  
1 инструкция



**EN THINGS YOU NEED TO KNOW**

1. I only hatch once.
2. I cannot hatch without you holding me!
3. Before I can hatch, you must play with me in my egg.
4. I cannot hear you while I am making noise!
5. After I hatch, raise me through 3 stages (Baby, Toddler, & Kid).
6. You know you've reached the next stage when I show rainbow eyes.
7. At each stage, you unlock new interactions/games.
8. After I hatch, you can reset me back to Baby Stage (see page 29).

**FR INFORMATIONS IMPORTANTES**

1. Je ne peux éclore qu'une fois.
2. Je ne peux pas éclore sans que tu me tiennes !
3. Avant que je puisse éclore, il faut jouer avec moi.
4. Je ne t'entends pas lorsque je fais du bruit !
5. Suite à mon éclosion, élève-moi durant les stades de nourrisson, bébé et enfant.
6. Le stade suivant est atteint lorsque les lumières aux couleurs de l'arc-en-ciel apparaissent.
7. À chaque stade, il y a de nouveaux jeux et de nouvelles interactions.
8. Suite à mon éclosion, je peux être réinitialisé au stade 3 (voir page 29)

**ES INFORMACIÓN IMPORTANTE**

1. Solo salgo del cascarón una vez.
2. ¡No puedo salir del cascarón si no me sujetas!
3. Tienes que jugar con el huevo cuando aún esté dentro para que pueda salir.
4. ¡No puedo oírte si estoy haciendo ruidos!
5. Cuando salga del cascarón, tendrás que cuidar de mí durante 3 fases (Bebé, Preescolar y Polluelo mayor).
6. Cuando veas un arcoíris en mis ojos, sabrás que he pasado a la siguiente fase de crecimiento.
7. En cada fase, se desbloquearán nuevas interacciones y juegos.
8. Después de salir del cascarón, puedes reiniciarme para que vuelva a la fase Bebé (ver página 29).

**DE WICHTIGE INFORMATIEN**

1. Ich schlüpfe nur einmal.
2. Ich kann nicht schlüpfen, wenn du mich nicht hältst!
3. Bevor ich schlüpfe, musst du mit mir in meinem Ei spielen.
4. Ich kann dich nicht hören, wenn ich Geräusche mache!
5. Wenn ich geschlüpft bin, musst du mich in 3 Phasen großziehen (Baby, Kleinkind und Kind).
6. Sobald meine Augen regenbogenfarben leuchten, beginnt eine neue Phase.
7. In jeder Phase schaltest du neue Interaktionsmöglichkeiten/Spiele frei.
8. Nachdem ich geschlüpft bin, kannst du mich in die Babyphase zurücksetzen (siehe Seite 29).

**NL DINGEN DIE JE MOET WETEN**

1. Ik kom maar één keer uit.
2. Ik kan niet uitkomen als je me niet vasthoudt!
3. Voordat ik uit kan komen, moet je met me spelen terwijl ik in mijn ei zit.
4. Ik kan je niet horen als ik geluid maak!
5. Nadat ik ben uitgekomen, doorloop ik 3 fasen (baby, peuter en kind).
6. Als mijn ogen regenboogkleuren krijgen, heb ik de volgende fase bereikt.
7. Bij iedere fase ontgrendel je nieuwe interacties/spelletjes.
8. Nadat ik ben ik uitgekomen, kun je me resetten naar de Babyfase (zie pagina 29).

**IT COSE DA SAPERE**

1. Uscirò dall'uovo solo una volta.
2. Non posso uscire dall'uovo se non mi stringi a te!
3. Prima che esca dall'uovo, devi giocare insieme a me.
4. Non riesco a sentirti mentre faccio altri rumori!
5. Una volta uscito dall'uovo, segui la mia crescita nel corso delle 3 fasi (neonato, cucciolo e adolescente).
6. Ti accorgi di aver raggiunto la fase successiva quando i miei occhi emettono luci arcobaleno.
7. Con ogni fase, sblocchi nuovi giochi/interazioni.
8. Una volta uscito dall'uovo, puoi farmi tornare alla fase neonato (vai a pagina 29).

**PT ALGUMAS COISAS QUE VOCÊ PRECISA SABER**

1. Eu nasço somente uma vez.
2. Eu não posso nascer se você não estiver me segurando!
3. Antes de eu nascer, você deve brincar comigo dentro do ovo.
4. Eu não posso ouvir você quando estou fazendo algum barulho!
5. Depois que eu nascer, você deve cuidar de mim por 3 fases (Bebê, Criança pequena e Criança).
6. Você sabe que alcançou a próxima fase quando vê um arco-íris nos meus olhos.
7. Em cada fase, você pode desbloquear novas interações/jogos.
8. Depois que eu nascer, você pode me mandar de volta para a fase Bebê (veja a página 29).

**RU ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

1. Я вылупляюсь только один раз.
2. Чтобы я вылупился, возьми меня на руки!
3. Ты должен играть со мной, даже когда я еще не вылупился.
4. Я не слышу тебя, когда издаю звуки!
5. После моего вылупления помоги мне пройти 3 этапа (Новорожденный птенец, Малыш и Птенец).
6. Когда я достигну следующего этапа, мои глаза загорятся радужными цветами.
7. На каждом этапе открываются новые действия/игры.
8. После того, как я вылуплюсь, ты можешь сбросить мои настройки до этапа Новорожденного птенца (смотри стр. 29).

**PROBLEMS? • DES PROBLÈMES ? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? • PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?** NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND - 1800 992 249  
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND – 00800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267  
BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

**SPINMASTER.COM**

**EN INTRODUCTION**

Care for your Hatchimal through the 5 stages.

**STAGE 1 (Egg):** Nurturing your egg. Learn how on page 3.

**STAGE 2 (Hatching):** Your Hatchimal cannot hatch without your help. Learn how to encourage it on page 4.

**STAGE 3 (Baby):** Care for your Hatchimal's wants and needs. Learn how on page 4.

**STAGE 4 (Toddler):** Teach your Hatchimal to walk, talk and dance. Learn how on page 5.

**STAGE 5 (Kid):** Unlock new games to play with your Hatchimal. Learn how on page 5.

**EN WARNINGS**

- Hatchimals are VERY FRAGILE. Always use two hands when playing with your egg.
- Hatchimals only hatch ONCE. You CANNOT put your Hatchimal back in the egg.
- Accidentally breaking your egg results in missing the hatching experience.
- DO NOT submerge the toy into water. This can damage the electronic assemblies.
- To clean, wipe the toy gently with a clean damp cloth.
- Keep the toy away from direct sunlight and/or direct heat.

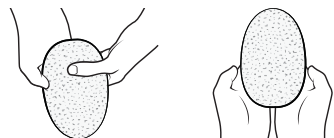
**\*\*\*You can RESET your Hatchimal at any time to return to STAGE 3 (Baby). See page 29.\*\*\***

**EN GETTING STARTED - STAGE 1: HATCHIMAL EGG**

When you first get your egg out of the box, REMOVE the TWIST locks and separate your Hatchimal from the plastic packaging to turn on your Hatchimal. After removal, dispose of keylocks immediately. WARNING: CHOKING HAZARD — Small parts.

**HOW TO TURN OFF THE EGG**

- TILT me UPSIDE DOWN for EIGHT SECONDS or more to turn me OFF.
- HOLD the BOTTOM of my egg to WAKE me up.



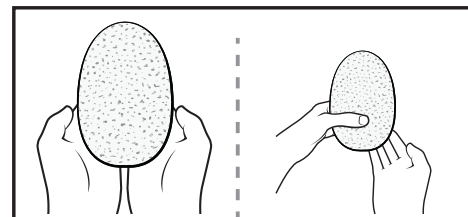
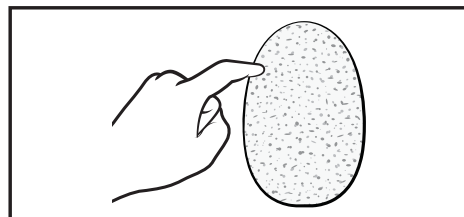
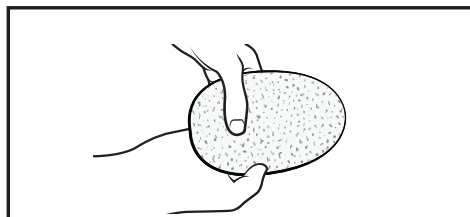
**EN STAGE 1: BEFORE HATCHING**

Before your egg will hatch, you must care for it. Hatching will take up to 20-25 minutes in TOTAL. You can nurture your egg continuously or over time. Always HOLD me by the BOTTOM of my egg.

TILT the EGG to PLAY with me.

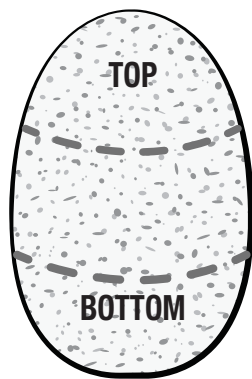
TAP on the egg and I will tap back. I can only HEAR you TAP when I am QUIET.

HOLD or RUB the bottom of the egg to hear my heart beat or warm me up.



**EN STAGE 1: HATCHIMAL EGG**

TILT, TAP OR TOUCH TO INTERACT WITH YOUR EGG.



I USE COLOUR AND SOUND TO TELL YOU WHAT I WANT OR NEED:

COLOUR	WHAT IT MEANS	WHAT TO DO
PINK	HEAR MY HEARTBEAT	HOLD THE BOTTOM OF THE EGG.
RED	I AM UPSET	RUB THE BOTTOM OF MY EGG.
ORANGE	I NEED TO BURP	PAT THE BOTTOM OF MY EGG.
FLASHING ORANGE	I HAVE THE HICCUPS	TAP ON THE EGG TO SCARE THEM AWAY.
YELLOW	I AM EXPLORING	PLAY IN DIFFERENT WAYS AND SEE WHAT HAPPENS.
GREEN	I AM SICK	RUB THE BOTTOM OF MY EGG TO MAKE ME FEEL BETTER OR TILT ME TO MAKE ME SNEEZE.
LIGHT BLUE	I AM COLD	RUB THE BOTTOM OF MY EGG TO WARM ME UP.
DARK BLUE	I AM SCARED	RUB THE BOTTOM OF MY EGG TO COMFORT ME OR KNOCK ON MY EGG TO SCARE ME MORE.
WHITE	I AM GOING TO SLEEP	RUB THE BOTTOM OF MY EGG TO WAKE ME UP.
LIGHTS OFF	I AM LISTENING	TAP ON MY EGG AND I WILL TAP BACK.

RAINBOW LIGHTS APPEAR WHEN I'M READY TO HATCH.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? • PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ? **SPINMASTER.COM**  
 NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
 BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
 ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
 MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com  
 UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
 IRELAND – 1800 992 249  
 FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
 DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
 SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

**STAGE 2: HATCHING YOUR EGG**

WHEN MY EGG STARTS FLASHING RAINBOW LIGHTS, IT MEANS I AM READY TO HATCH!

\*\*\*DON'T WORRY, I CANNOT HATCH WITHOUT YOU THERE.\*\*\*

- 1) RUB the BOTTOM of my egg to encourage me to start pecking. My egg will flash WHITE LIGHT while I am pecking.
- 2) When I stop pecking, my egg will start flashing RAINBOW LIGHTS.
- 3) RUB the BOTTOM of my egg to encourage me to keep pecking.
- 4) When I have pecked away enough of my egg and you are ready to pull me out, wait until I STOP PECKING and you see RAINBOW LIGHTS.
- 5) REMOVE the TOP of my egg and break away any extra pieces of shell that might block my way.
- 6) When the way is clear, PULL me out of the egg. You will need to PULL quite HARD and you will HEAR a LOUD CLICK when I am pulled out.
- 7) REMOVE the PLASTIC around my wings.
- 8) THROW out any remaining parts or pieces of my egg shell.
- 9) PRESS my BELLY.
- 10) I am ready to play when you hear me sing "HATCHI BIRTHDAY".

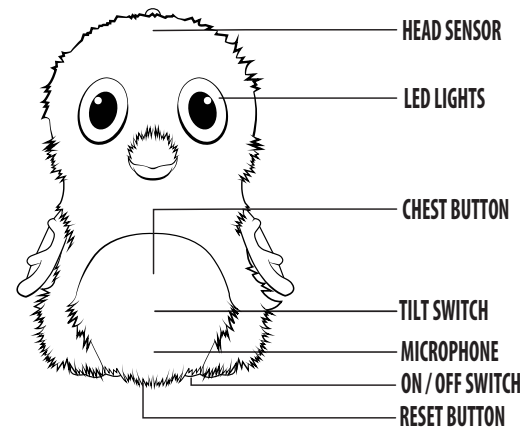


**ACCIDENTALLY BROKE THE EGG?**

Be very CAREFUL with your Hatchimal egg. If you accidentally break the egg before your Hatchimal is ready to hatch, you CANNOT PUT THE HATCHIMAL BACK IN the egg. If you do break the egg before your Hatchimal is ready to hatch FOLLOW STEPS 5 TO 10 in the Stage 2: HATCHING instructions above.

**HATCHIMALS™ OUT OF EGG**

NOW THAT YOUR HATCHIMAL HAS HATCHED, YOU MUST RAISE IT FROM BABY, TO TODDLER, TO KID.



RAINBOW LIGHTS APPEAR AND I SING "HATCHI BIRTHDAY" WHEN I MOVE FROM ONE STAGE TO ANOTHER.

I USE COLOUR AND SOUND TO TELL YOU WHAT I WANT OR NEED:

COLOUR	WHAT IT MEANS	WHAT TO DO
PINK	I NEED A CUDDLE	PET MY HEAD.
RED	I AM UPSET	PET MY HEAD TO CALM ME DOWN.
ORANGE	I NEED TO BURP	PAT MY HEAD OR TILT ME FORWARD.
FLASHING ORANGE	I HAVE THE HICCUPS	MAKE A LOUD NOISE TO SCARE THEM AWAY.
YELLOW	I AM EXPLORING	PLAY WITH MY IN DIFFERENT WAYS.
GREEN	I AM SICK	PET MY HEAD, TILT ME FORWARD OR SQUEEZE MY BELLY.
TEAL	LEARN TO TALK	PRESS AND HOLD MY BELLY. AFTER I SAY HELLO, SAY SOMETHING, THEN RELEASE MY BELLY.
LIGHT BLUE	I AM COLD	RUB MY HEAD OR SQUEEZE MY BELLY TO WARM ME UP.
DARK BLUE	I AM SCARED	PET MY HEAD TO COMFORT ME OR CLAP TO SCARE ME MORE
WHITE	I AM GOING TO SLEEP	SQUEEZE MY BELLY TO WAKE ME UP

**STAGE 3 - BABY**

CARE FOR ME! - NURTURE ME AND TAKE CARE OF MY WANTS AND NEEDS.



To watch the "How To" video, visit YouTube channel: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

<p><b>FEED - PURPLE</b></p> <p>FEED me by TILTING me FORWARD. You will HEAR me EATING.</p>	<p><b>CUDDLE - PINK</b></p> <p>CUDDLE me by PETTING my HEAD. You will HEAR me "COO".</p>	<p><b>READY TO PLAY - YELLOW</b></p> <p>TILT me UPSIDE DOWN then RIGHT SIDE UP to PLAY with me. You will HEAR me say "WEE".</p>	<p><b>TICKLE - YELLOW</b></p> <p>SQUEEZE my BELLY repeatedly. You will HEAR me LAUGHING.</p>
<p><b>SICK - GREEN</b></p> <p>PET my HEAD to COMFORT me. SQUEEZE my BELLY to make me COUGH. TILT me to make me SNEEZE. When I am better, you will HEAR me SIGH and my EYES will TURN YELLOW.</p>	<p><b>SCARED - DARK BLUE</b></p> <p>COMFORT me by PETTING my HEAD or SCARE me more by CLAPPING. When I feel better, you will HEAR me SIGH and my EYES will TURN YELLOW.</p>	<p><b>COLD - LIGHT BLUE</b></p> <p>WARM me up by PETTING my HEAD or SQUEEZING my BELLY. When I am warmed up, you will HEAR me SIGH and my EYES will TURN YELLOW.</p>	<p><b>HICCUPS - ORANGE</b></p> <p>CLAP to SCARE away my HICCUPS. When they are gone, you will HEAR me SIGH and my EYES will TURN YELLOW.</p>

## STAGE 4 - TODDLER



To watch the "How To" video, visit YouTube channel: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

### TEACH ME! - TEACH ME TO WALK, TALK AND DANCE.

Access and cycle through the MENU, by PRESSING my BELLY.  
When you see the colour and hear the sound effect of the game you want,  
WAIT THREE SECONDS or PAT my HEAD to enter. To EXIT a game at any time, PRESS my BELLY.



PRESS and HOLD my belly to TEACH ME TO TALK. My light will change to TEAL. AFTER I say HELLO, SAY something, then RELEASE my BELLY. I will REPEAT what you say!

When I ENTER the "LEARN TO WALK", I will say OKAY and my LIGHT will change to SOLID WHITE. SOLID WHITE LIGHT means I am WAITING for a COMMAND. ONE CLAP makes me move FORWARD. TWO or more CLAPS make me SPIN. Careful, I might get DIZZY.

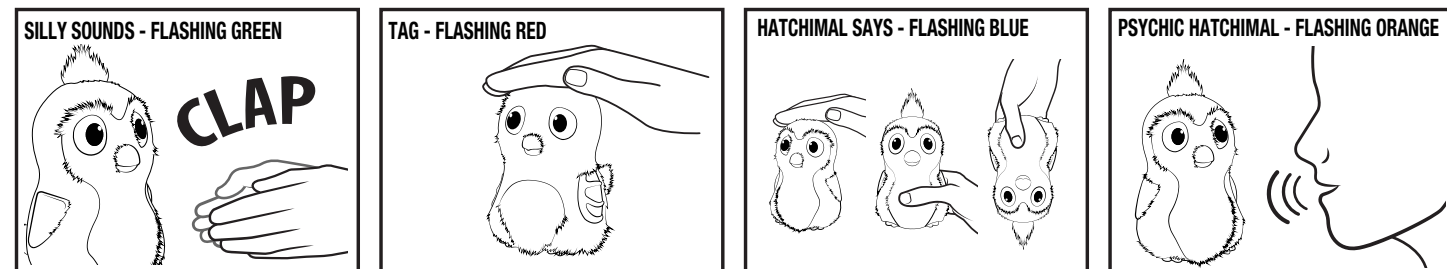
When I ENTER DANCE MODE, I will say OKAY and PLAY MUSIC. When I am dancing, PAT my HEAD to play a DRUM BEAT. To PAUSE my MUSIC, turn me UPSIDE DOWN, then RIGHT SIDE UP. To PLAY the MUSIC AGAIN, turn me UPSIDE DOWN and RIGHT SIDE UP AGAIN.

All the NURTURE PLAY from STAGE 3 is still available.

## STAGE 5 - KID

### PLAY WITH ME! - UNLOCK FOUR NEW GAMES.

THESE FOUR GAMES ARE ONLY AVAILABLE IN STAGE 5. Access and cycle through the GAMES MENU, by PRESSING my BELLY.  
When you see the colour and hear the sound effect of the game you want,  
WAIT THREE SECONDS or PAT my HEAD to enter. To EXIT a game at any time, PRESS my BELLY.



I will tap a pattern. When I stop tapping, try to CLAP the same PATTERN back to me. Get ten patterns right to win. Get three wrong and you lose.

I will run around and my eyes will turn RED or a DIFFERENT COLOUR. When my light turns RED, TAP my HEAD. DON'T TAP my HEAD when you see a DIFFERENT COLOUR light, it is a FAKE OUT. Get fifteen right to win. Get three wrong and you lose.

My light will flash different colours to tell you what action to take. RED - PAT my HEAD. PINK - PRESS my BELLY. BLUE - TILT me UPSIDE DOWN. The longer you play, the faster it gets. Get fifteen right to win. Get three wrong and you lose.

While my light is SOLID ORANGE, ASK me a YES or NO question. I will answer with a POSITIVE, NEGATIVE or MAYBE sound.

\*\*\*All the PLAY from STAGES 3 and 4 is still available.\*\*\*

## STAGE 5 - KID: GAMES

LIGHT COLOUR	GAME	WHAT TO DO
Teal	LEARN TO TALK	In STAGE 4 & 5: PRESS and HOLD my BELLY to RECORD your voice. I REPEAT what you say.
Flashing White	LEARN TO WALK	In STAGE 4 & 5: 1 CLAP makes me move FORWARD. 2 or more CLAPS makes me SPIN.
Flashing Purple	DANCE	In STAGE 4 & 5: I play MUSIC and Dance. PAT my head to make a drum beat.
Flashing Red	TAG	In STAGE 5: PAT my head when the light turns red.
Flashing Blue	HATCHIMAL SAYS	In STAGE 5: RED - PAT head, PINK - SQUEEZE belly, BLUE - turn UPSIDE DOWN.
Flashing Green	SILLY SOUNDS	In STAGE 5: I will tap a pattern, try to REPEAT it back.
Flashing Orange	PSYCHIC HATCHIMAL	In STAGE 5: ASK a YES or NO question, I will answer.
Flashing Yellow	AUTONOMOUS	Exit games.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? • PROBLEMEN? • ПРОБЛЕМЫ? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?  
**SPINMASTER.COM**

NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND – 1800 992 249  
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

## FR PRÉSENTATION

Prendre soin de l'Hatchimal pendant les 5 stades.

STADE 1 (œuf) : Prendre soin de l'œuf. Pour en savoir plus, voir page 6.

STADE 2 (éclosion) : L'Hatchimal ne peut pas éclore sans aide.  
Pour savoir comment l'encourager, voir page 7.

STADE 3 (nourrisson) : Prendre soin des besoins et des désirs de l'Hatchimal.  
Pour en savoir plus, voir page 7.

STADE 4 (bébé) : Lui apprendre à marcher, parler et danser.  
Pour en savoir plus, voir page 8.

STADE 5 (enfant) : Déverrouiller de nouveaux jeux.  
Pour en savoir plus, voir page 8.

## FR AVERTISSEMENTS

Les Hatchimals sont EXTRÊMEMENT FRAGILES. Toujours utiliser les deux mains pour manipuler l'œuf.

- Les Hatchimals n'éclosent qu'UNE FOIS. Ensuite, il est IMPOSSIBLE de les remettre dans l'œuf.
- Si l'œuf se casse accidentellement, il n'y aura pas de stade d'éclosion.
- Ne pas plonger le jouet dans l'eau. Les composants électroniques risqueraient d'être endommagés.
- Nettoyer délicatement le jouet avec un chiffon humide et propre.
- Maintenir le produit à distance des sources de chaleur et du rayonnement direct du soleil.

\*\*\*Il est possible de réinitialiser l'Hatchimal à tout moment, de manière à revenir au STADE 3 (nourrisson). Voir page 29.\*\*\*

## FR COMMENT JOUER - STADE 1 : ŒUF HATCHIMAL

Après avoir retiré l'œuf de son emballage, ÔTER les verrous TOURNANTS, puis séparer l'Hatchimal de l'emballage en plastique pour l'allumer.  
Une fois retirées, jeter les tirettes immédiatement. ATTENTION ! RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Contient de petits éléments.

## COMMENT ÉTEINDRE L'ŒUF

- Me RETOURNER LA TÊTE EN BAS pendant au moins HUIT SECONDES.
- TENIR le BAS de L'ŒUF pour me RÉVEILLER.



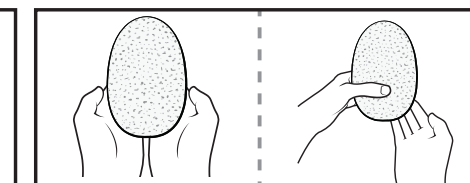
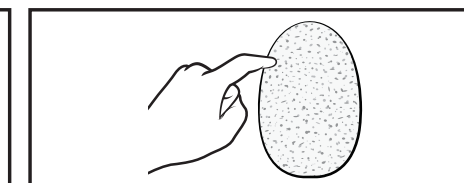
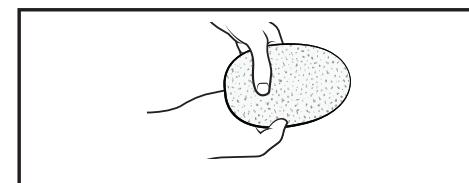
## FR STADE 1: AVANT L'ÉCLOSION

Prendre soin de l'œuf avant qu'il n'éclore. L'éclosion prendra au TOTAL 20 à 25 minutes. Il est possible de prendre soin de l'œuf en continu ou au fil du temps. Toujours TENIR mon œuf par le BAS.

INCLINER l'ŒUF pour JOUER avec moi.

Tapoter l'œuf, je tapote en réponse. J'ENTENDS uniquement les TAPOTEMENTS si je suis CALME.

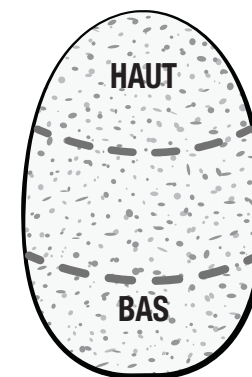
Tenir ou CARESSER le bas de l'œuf pour entendre mon cœur battre ou me réchauffer.



## FR STADE 1 : ŒUF HATCHIMAL

INCLINER, TAPOTER OU TOUCHER L'ŒUF POUR INTERAGIR AVEC MOI.

J'UTILISE DIFFÉRENTS SONS ET COULEURS POUR COMMUNIQUER CE DONT J'AI BESOIN OU ENVIE :



DES LUMIÈRES AUX COULEURS DE L'ARC-EN-CIEL APPARAÎSENT LORSQUE JE M'APPRÊTE À ÉCLORE.

COLORIS	SIGNIFICATION	ACTION
ROSE	MON CŒUR BAT	TENIR LE BAS DE L'ŒUF.
ROUGE	JE SUIS DE MAUVAISE HUMEUR	CARESSER LE BAS DE L'ŒUF.
ORANGE	J'AI BESOIN DE FAIRE MON ROT	TAPOTER LE BAS DE L'ŒUF.
ORANGE CLIGNOTANT	J'AI LE HOQUET	TAPOTER MON ŒUF POUR ME FAIRE PEUR ET ARRÊTER LE HOQUET.
JAUNE	J'EXPLORE	JOUER AVEC MOI DE PLUSIEURS FAÇONS POUR VOIR MA RÉACTION.
VERT	JE SUIS MALADE	CARESSER LE BAS DE MON ŒUF POUR QUE JE ME SENTE MIEUX OU M'INCLINER POUR ME FAIRE ÉTERNUER.
BLEU PÂLE	J'AI FROID	CARESSER LE BAS DE L'ŒUF POUR ME RÉCHAUFFER.
BLEU MARINE	J'AI PEUR	CARESSER LE BAS DE MON ŒUF POUR ME RASSURER OU TAPER SUR MON ŒUF POUR ME FAIRE PEUR D'AVANTAGE.
BLANC	J'ENTRE EN MODE SOMMEIL	CARESSER LE BAS DE MON ŒUF POUR ME RÉVEILLER.
VOYANTS ÉTEINTS	J'ÉCOUTE	TAPOTER MON ŒUF, JE TAPOTE EN RÉPONSE.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? • PROBLEMEN? • ПРОБЛЕМЫ? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?  
**SPINMASTER.COM**

NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND – 1800 992 249  
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

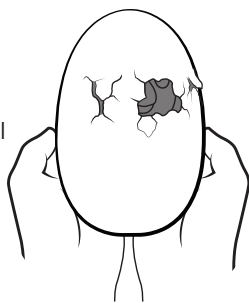
## STADE 2: FAIRE ÉCLORE TON ŒUF

**MON ŒUF S'ÉCLAIRE DES COULEURS DE L'ARC-EN-CIEL LORSQUE JE M'APPRÊTE À ÉCLORE.**

**\*\*\*PAS D'INQUIÉTUDE À AVOIR : JE NE PEUX PAS ÉCLORE S'IL N'Y A PERSONNE POUR M'AIDER.\*\*\***

- 1) CARESSER le BAS de mon œuf pour m'encourager à casser la coquille avec le bec. Mon œuf clignote en BLANC pendant que je commence à casser la coquille de l'œuf.
- 2) Lorsque je m'arrête, mon œuf s'éclaire DES COULEURS DE L'ARC-EN-CIEL qui se mettent à CLIGNOTER.
- 3) CARESSER le BAS de mon œuf pour m'encourager à continuer de casser la coquille.
- 4) Lorsque le trou de la coquille est suffisamment grand pour m'extraire de l'œuf, patienter jusqu'à L'ARRÊT DE MES MOUVEMENTS et la réapparition des LUMIÈRES aux couleurs de l'ARC-EN-CIEL.

- 5) Retirer le haut de la coquille et casser les morceaux qui m'empêchent de sortir.
- 6) Une fois le trou complètement dégagé, me RETIRER de l'œuf. Il faut TIRER très FORT, jusqu'à ENTENDRE un cliquetis bruyant.
- 7) RETIRER le PLASTIQUE autour de mes ailes.
- 8) JETER les restes de ma coquille d'œuf.
- 9) APPUYER SUR mon VENTRE.
- 10) Lorsque que je peux passer au stade suivant, je chante « JOYEUX HATCHIVERSAIRE ».

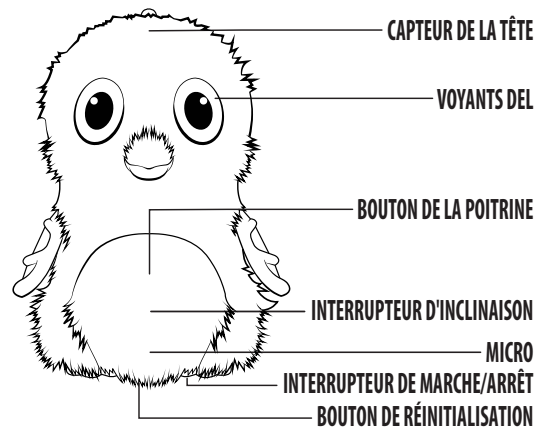


## MON ŒUF S'EST CASSÉ ACCIDENTELLEMENT ?

L'œuf Hatchimal doit toujours être manipulé avec PRÉCAUTION. S'il se casse accidentellement avant l'éclosion, il est IMPOSSIBLE DE REMETTRE L'HATCHIMAL dans l'œuf. Dans cette situation, SUIVRE LES CONSIGNES 5 À 10 de la rubrique éclosion.

## HATCHIMAL™ HORS DE L'ŒUF

MAINTENANT QUE L'HATCHIMAL A ÉCLOS, IL FAUT L'ÉLEVER DURANT LES STADES NOURRISSON, BÉBÉ ET ENFANT.



DES LUMIÈRES AUX COULEURS DE L'ARC-EN-CIEL APPARAISSENT ET JE CHANTE « JOYEUX HATCHIVERSAIRE » LORSQUE JE PASSE D'UN STADE À L'AUTRE.

J'UTILISE DIFFÉRENTS SONS ET COULEURS POUR COMMUNIQUER CE DONT J'AI BESOIN OU ENVIE :

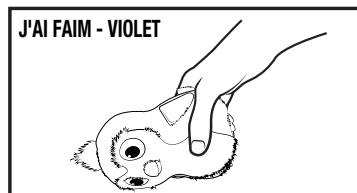
COLORIS	SIGNIFICATION	ACTION
ROSE	JE VEUX UN CÂLIN	CARESSER MA TÊTE.
ROUGE	JE SUIS DE MAUVAISE HUMEUR	CARESSER MA TÊTE POUR ME CALMER.
ORANGE	J'AI BESOIN DE FAIRE MON ROT	TAPOTER MA TÊTE OU M'INCLINER VERS L'AVANT.
ORANGE CLIGNOTANT	J'AI LE HOQUET	FAIRE UN GROS BRUIT POUR ME FAIRE PEUR ET ARRÊTER LE HOQUET.
JAUNE	J'EXPLORE	JOUER AVEC MOI DE DIFFÉRENTES MANIÈRES.
VERT	JE SUIS MALADE	CARESSER MA TÊTE, M'INCLINER VERS L'AVANT OU SERRER MON VENTRE.
BLEU TURQUOISE	"J'APPRENDS À PARLER"	MAINTENIR MON VENTRE ENFONCÉ. APRÈS QUE J'AI DIT BONJOUR, DIRE QUELQUE CHOSE, PUIS RELÂCHER MON VENTRE.
BLEU PÂLE	J'AI FROID	CARESSER MA TÊTE OU SERRER MON VENTRE POUR ME RÉCHAUFFER.
BLEU MARINE	J'AI PEUR	CARESSER MA TÊTE POUR ME RASSURER OU TAPER DANS LES MAINS POUR ME FAIRE PEUR D'AVANTAGE.
BLANC	J'ENTRE EN MODE SOMMEIL	SERRER MON VENTRE POUR ME RÉVEILLER.

## STADE 3 - NOURRISSON

PRENDRE SOIN DE MOI ! - ME NOURRIR ET PRENDRE SOIN DE MES BESOINS ET MES DÉSIRS.



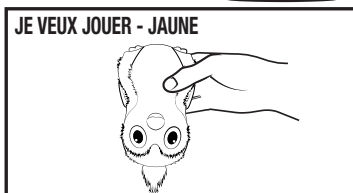
Pour regarder le didacticiel, rendez-vous sur la chaîne YouTube : [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)



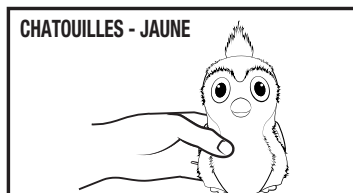
**J'AI FAIM - VIOLET**  
ME NOURRIR en m'INCLINANT vers l'AVANT. Je MANGE.



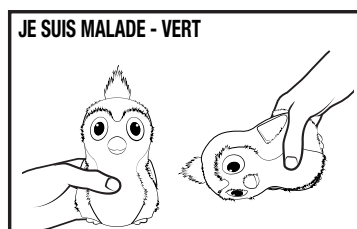
**JE VEUX UN CÂLIN - ROSE**  
Me CARESSER la TÊTE. Je ROUCOULE.



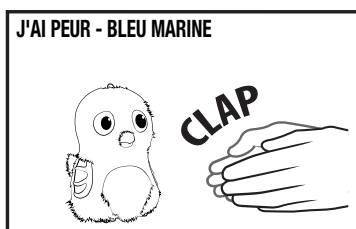
**JE VEUX JOUER - JAUNE**  
ME METTRE LA TÊTE EN BAS, puis me REMETTRE À L'ENDROIT pour JOUER avec moi. Je m'ESCLAFFE.



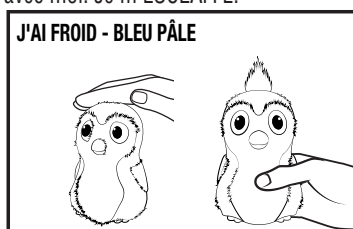
**CHATOUILLES - JAUNE**  
SERRER mon VENTRE plusieurs fois. Je RIGOLE.



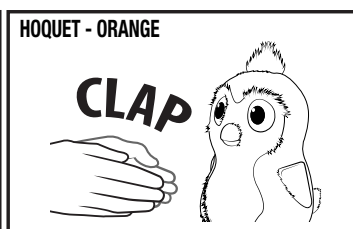
**JE SUIS MALADE - VERT**  
Me CARESSER la tête pour me RASSURER. SERRER mon VENTRE pour me faire TOUSSER. M'INCLINER pour me faire ÉTERNUER. Une fois que je me sens mieux, mes YEUX DEVIENNENT JAUNES.



**J'AI PEUR - BLEU MARINE**  
Me RASSURER en CARESSANT ma TÊTE ou ME FAIRE encore plus PEUR en TAPANT DES MAINS. Une fois que je me sens mieux, mes YEUX DEVIENNENT JAUNES.



**J'AI FROID - BLEU PÂLE**  
Me RÉCHAUFFER en CARESSANT ma TÊTE ou en SERRANT mon VENTRE. Une fois que je suis réchauffé, mes YEUX DEVIENNENT JAUNES.



**HOQUET - ORANGE**  
TAPER dans les mains pour arrêter mon hoquet. Une fois que mon hoquet est passé, mes YEUX DEVIENNENT JAUNES.

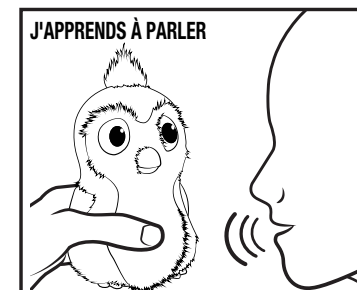
## STADE 4 - BÉBÉ



Pour regarder le didacticiel, rendez-vous sur la chaîne YouTube : [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

C'EST LE MOMENT DE MON APPRENTISSAGE ! - M'APPRENDRE À PARLER, MARCHER ET DANSER.

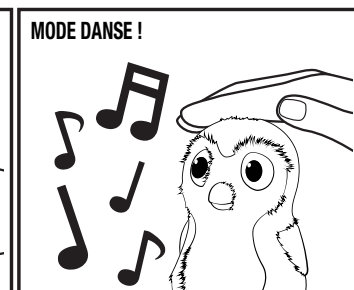
Pour accéder au MENU et passer d'une option à l'autre, APPUYER sur mon VENTRE. Lorsque j'émetts la couleur et le son du jeu souhaité, PATIENTER TROIS SECONDES ou TAPOTER ma TÊTE pour entrer dans le jeu. Il est possible de QUITTER un jeu à tout moment, il suffit d'APPUYER sur mon VENTRE.



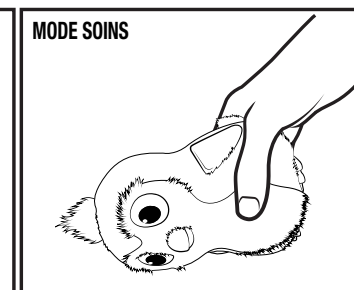
**J'APPRENDS À PARLER**  
MAINTENIR mon ventre APPUYÉ pour M'APPRENDRE À PARLER. Mes voyants deviennent BLEU TURQUOISE. APRÈS QUE j'ai dit BONJOUR, DIRE quelque chose, puis RELÂCHER mon VENTRE. JE RÉPÈTE ce que j'entends !



**J'APPRENDS À MARCHER**  
Lorsque je PASSE dans le mode en question, je dis OK et mes VOYANTS passent au BLANC FIXE. Cela signifie que J'ATTENDS une INSTRUCTION. TAPER DANS LES MAINS UNE FOIS pour me faire AVANCER. TAPER DANS LES MAINS DEUX FOIS ou plus pour me faire TOURNER SUR MOI-MÊME. Mais attention ! Je risque d'avoir le TOURNIS.



**MODE DANSE !**  
Lorsque je PASSE dans le mode en question, je dis OK et JOUE DE LA MUSIQUE. Lorsque je DANSE, TAPOTE ma TÊTE pour que j'émette un BRUIT DE TAMBOUR. Pour SUSPENDRE ma MUSIQUE, me mettre la TÊTE EN BAS, puis me REMETTRE À L'ENDROIT. Pour RELANCER la MUSIQUE, me mettre la TÊTE EN BAS, puis me REMETTRE À L'ENDROIT.



**MODE SOINS**  
Toutes les interactions du MODE SOINS au STADE 3 restent disponibles.

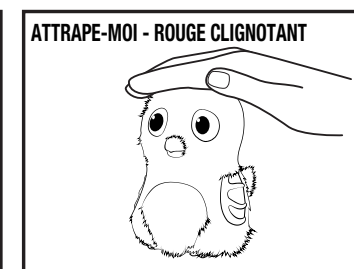
## STADE 5 - ENFANT

JOUONS ENSEMBLE ! - DÉVERROUILLER QUATRE NOUVEAUX JEUX. CES QUATRE JEUX SONT UNIQUEMENT DISPONIBLES AU STADE 5.

Pour accéder au menu des JEUX et passer d'un JEU à l'autre, APPUYER sur mon ventre. Lorsque j'émetts la couleur et le son du jeu souhaité, PATIENTER TROIS SECONDES ou TAPOTER ma TÊTE pour entrer dans le jeu. Il est possible de QUITTER un jeu à tout moment, il suffit d'APPUYER sur mon VENTRE.



**RYTHMES RIGOLOS - VERT CLIGNOTANT**  
J'émetts un rythme sonore. Lorsque j'ai terminé, essayer de reproduire ce RYTHME en FRAPPANT dans les mains. Pour gagner, il faut reproduire correctement 10 rythmes. Trois échecs, et c'est perdu.



**ATTRAPE-MOI - ROUGE CLIGNOTANT**  
Je commence à courir partout et mes yeux deviennent ROUGES ou CHANGENT DE COULEUR. Lorsque mes voyants deviennent ROUGES, TAPOTER ma TÊTE. NE PAS TAPOTER ma TÊTE lorsque mes voyants CHANGENT DE COULEUR, c'est un PIÈGE. Dix succès, et c'est gagné. Cinq échecs, et c'est perdu.



**HATCHIMAL A DIT - BLEU CLIGNOTANT**  
Mes voyants clignotent de différentes couleurs pour indiquer la marche à suivre. ROUGE : TAPOTER ma TÊTE. ROSE : APPUYER sur mon VENTRE. BLEU : ME RETOURNER LA TÊTE EN BAS. Les couleurs changent de plus en plus vite. Quinze succès, et c'est gagné. Trois échecs, et c'est perdu.



**BOULE DE CRISTAL - ORANGE CLIGNOTANT**  
Lorsque mes voyants deviennent ORANGES, me POSER une QUESTION FERMÉE. Je réponds de manière POSITIVE, NÉGATIVE ou par un son qui veut dire PEUT-ÊTRE.

**\*\*\*Tous les JEUX des STADES 3 et 4 restent disponibles.\*\*\***

## STADE 5 - ENFANT : JEU

COULEUR DES YEUX	JEU	ACTION
Bleu turquoise	J'APPRENDS À PARLER	STADES 4 ET 5 : MAINTIENS mon VENTRE APPUYÉ pour ENREGISTRER ta voix. JE RÉPÈTE ce que tu dis
Blanc clignotant	J'APPRENDS À MARCHER	STADES 4 ET 5 : FRAPPE DANS TES MAINS 1 fois pour me faire AVANCER. FRAPPE DANS TES MAINS 2 fois ou plus pour me faire TOURNER SUR MOI-MÊME.
Violet clignotant	DANSE	STADES 4 et 5 : Je joue de la MUSIQUE et je danse. TAPOTE ma tête pour entendre un bruit de tambour
Rouge clignotant	ATTRAPE-MOI	STADE 5 : TAPOTE ma tête quand mes yeux deviennent rouges
Bleu clignotant	HATCHIMAL A DIT	STADE 5 : ROUGE : TAPOTE ma tête - ROSE : SERRE mon ventre - BLEU : tiens-moi LA TÊTE EN BAS
Vert clignotant	RYTHMES RIGOLOS	STADE 5 : J'émetts un rythme sonore que tu dois essayer de REPRODUIRE
Orange clignotant	BOULE DE CRISTAL	STADE 5 : Pose-moi une question fermée et je répondrai par OUI ou NON
Jaune clignotant	Je suis en mode autonome	Sortie du mode jeu

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
 PROBLEMEN? • ПРОБЛЕМЫ? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ? BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044 IRELAND – 1800 992 249  
 ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
 MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
 SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

## ES INTRODUCCIÓN

Cuida a tu Hatchimal a lo largo de 5 fases.

**FASE 1 (huevo):** cuida tu huevo. Descubre cómo en la página 9.

**FASE 2 (eclosión):** tu Hatchimal no puede romper el cascarón sin ayuda.

Descubre cómo animarle a picotear en la página 10.

**FASE 3 (bebé):** ocúpate de los deseos y necesidades de tu Hatchimal.

Descubre cómo en la página 10.

**FASE 4 (preescolar):** enseña a tu Hatchimal a andar, hablar y bailar.

Descubre cómo en la página 11.

**FASE 5 (polluelo mayor):** desbloquea nuevos juegos para jugar con tu Hatchimal.

Descubre cómo en la página 11.

## ES ADVERTENCIAS

• Los Hatchimals son MUY FRÁGILES. Usa siempre las dos manos cuando juegues con el huevo.

• Los Hatchimals solo salen del cascarón UNA VEZ. NO SE PUEDE volver a meter a los Hatchimals en el huevo.

• Si el huevo se rompe, te perderás la experiencia de ver cómo sale del cascarón.

• NO sumerjas el juguete en agua. De lo contrario, los componentes electrónicos podrían sufrir daños.

• Limpia el juguete cuidadosamente con un paño limpio y húmedo.

• No lo expongas a luz solar directa o fuentes de calor.

\*\*\*Puedes REINICIAR tu Hatchimal en cualquier momento para que vuelva a la FASE 3 (Bebé). Ver página 29.\*\*\*

## ES CÓMO EMPEZAR - FASE 1: HATCHIMAL EN EL HUEVO

Quando saques el huevo de la caja por primera vez, QUITA las SUJECCIONES, separa tu Hatchimal del embalaje de plástico y enciéndelo. Se deben desechar los bloqueos inmediatamente después de la extracción. ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA – Contiene piezas pequeñas.

## CÓMO APAGAR EL HUEVO

- INCLÍNAME DE CABEZA durante OCHO SEGUNDOS o más para APAGARME.
- SUJETA la parte INFERIOR del huevo para DESPERTARME.



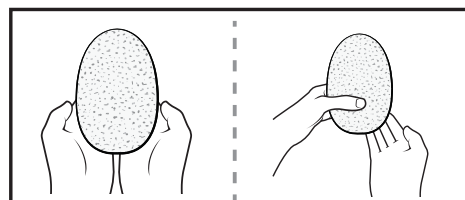
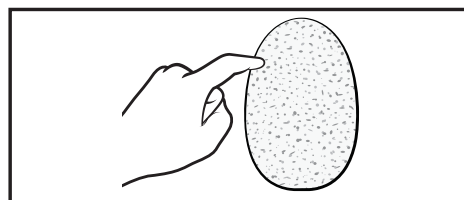
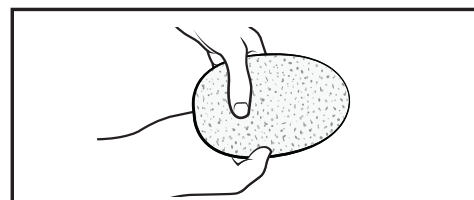
## ES FASE 1: ANTES DE LA ECLOSIÓN

Antes de que el cascarón se rompa, debes cuidar de él. El huevo tardará en eclosionar entre 20 y 25 minutos en TOTAL. Puedes cuidar tu huevo de forma continua o en diferentes momentos. SUJETA siempre el huevo por la parte INFERIOR.

INCLINA el HUEVO para JUGAR conmigo.

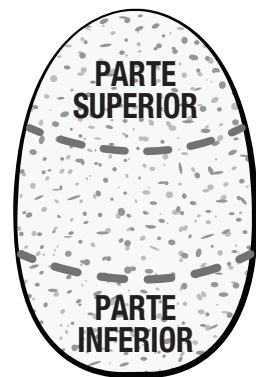
Si das pequeños toques en el huevo, te responderé con otro toque. Solo puedo OÍR tus TOQUES si estoy en SILENCIO.

Sujeta o FROTA la parte inferior del huevo para escuchar mis latidos o darme calor.



## ES FASE 1: HATCHIMAL EN EL HUEVO

INCLINA, DA PEQUEÑOS TOQUES O TOCA EL HUEVO PARA INTERACTUAR CON ÉL.



APARECERÁN LUCES DE ARCOÍRIS CUANDO ESTÉ LISTO PARA ROMPER EL CASCARÓN.

UTILIZO COLORES Y SONIDOS PARA COMUNICARME CONTIGO:

COLOR	SIGNIFICADO	¿QUÉ DEBES HACER?
ROSA	ESCUCHA MIS LATIDOS	SUJETA LA PARTE INFERIOR DEL HUEVO.
ROJO	ESTOY ENFADADO	FROTA LA PARTE INFERIOR DEL HUEVO.
NARANJA	NECESITO ERUCTAR	DA PALMADITAS EN LA PARTE INFERIOR DEL HUEVO.
NARANJA INTERMITENTE	TENGO HIPO	TOCA EL HUEVO PARA ASUSTARLO.
AMARILLO	ESTOY EXPLORANDO	JUEGA CON ÉL DE DISTINTAS FORMAS Y MIRA LO QUE PASA.
VERDE	ESTOY ENFERMO	FROTA LA PARTE INFERIOR DEL HUEVO PARA QUE ME SIENTA MEJOR O INCLÍNAME PARA HACERME ESTORNUDAR.
AZUL CLARO	TENGO FRÍO	FROTA LA PARTE INFERIOR DEL HUEVO PARA DARME CALOR.
AZUL OSCURO	ESTOY ASUSTADO	FROTA LA PARTE INFERIOR DEL HUEVO PARA DARME MIMOS O DA GOLPECITOS EN EL HUEVO PARA ASUSTARME MÁS.
BLANCO	ME VOY A DORMIR	FROTA LA PARTE INFERIOR DEL HUEVO PARA DESPERTARME.
LUCES APAGADAS	ESTOY ESCUCHANDO	SI DAS PEQUEÑOS TOQUES EN EL HUEVO, TE RESPONDERÉ CON OTRO TOQUE.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
 BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
 ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
 MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

**SPINMASTER.COM**

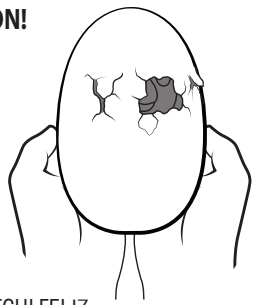
UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
 IRELAND – 1800 992 249  
 FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
 DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
 SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

## FASE 2: ECLOSIÓN DEL HUEVO

¿CUANDO EL HUEVO EMPIECE A EMITIR LUCES DE ARCOÍRIS, SIGNIFICA QUE YA PUEDO ROMPER EL CASCARÓN!

\*\*\*NO TE PREOCUPES, NO PUEDO SALIR DEL CASCARÓN SI TÚ NO ESTÁS.\*\*\*

- 1) FROTA la parte INFERIOR del huevo para animarme a picotear. Mi huevo emitirá una LUZ BLANCA mientras picoteo.
- 2) Cuando deje de picotear, el huevo empezará a emitir LUCES DE ARCOÍRIS.
- 3) FROTA la parte INFERIOR del huevo para animarme a seguir picoteando.
- 4) Cuando haya picoteado el huevo lo suficiente y estés listo para tirar de mí, espera hasta que DEJE DE PICOTEAR y verás LUCES DE ARCOÍRIS.
- 5) Retira la parte superior del huevo y cualquier otra parte de la cáscara que pueda bloquearme el paso.
- 6) Cuando el camino esté libre, SÁCAME del huevo. Tendrás que TIRAR con MUCHA FUERZA y ESCUCHARÁS un sonido de CLIC MUY FUERTE cuando esté fuera.
- 7) QUITÁME el PLÁSTICO que rodea mis alas.
- 8) TIRA todos los pedazos de cáscara que queden.
- 9) PRESIONA mi BARRIGUITA.
- 10) Podré empezar a jugar cuando me oigas cantar el CUMPLEHATCHI FELIZ.

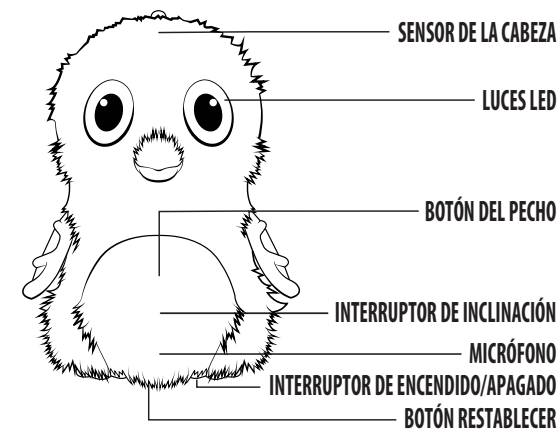


## ¿HAS ROTO EL HUEVO SIN DARTE CUENTA?

Ten mucho CUIDADO con el huevo de tu Hatchimal. Si lo rompes sin darte cuenta antes de que tu Hatchimal pueda salir del cascarón, NO PODRÁS VOLVER A PONERLO en el huevo. Si rompes el huevo antes de que tu Hatchimal pueda salir del cascarón, SIGUE LOS PASOS DEL 5 AL 10 en las instrucciones de Fase 2: ECLOSIÓN.

## HATCHIMAL™ FUERA DEL HUEVO

¡TU HATCHIMAL YA HA SALIDO DEL HUEVO! AHORA TIENES QUE CUIDARLO PARA QUE CREZCA DE BEBÉ A PREESCOLAR Y A POLLUELO MAYOR.



APARECERÁN LUCES DE ARCOÍRIS Y CANTARÉ EL CUMPLEHATCHI FELIZ AL PASAR DE UNA FASE A OTRA.

UTILIZO COLORES Y SONIDOS PARA COMUNICARME CONTIGO:

COLOR	SIGNIFICADO	¿QUÉ DEBES HACER?
ROSA	QUIERO QUE ME ABRACES	ACARICIA MI CABEZA.
ROJO	ESTOY ENFADADO	ACARICIA MI CABEZA PARA QUE ME CALME.
NARANJA	NECESITO ERUCTAR	ACARICIA MI CABEZA O INCLÍNAME HACIA DELANTE.
NARANJA INTERMITENTE	TENGO HIPO	HAZ UN RUIDO FUERTE PARA ASUSTARLO.
AMARILLO	ESTOY EXPLORANDO	JUEGA CONMIGO DE DISTINTAS FORMAS.
VERDE	ESTOY ENFERMO	ACARICIA MI CABEZA, INCLÍNAME HACIA DELANTE O ESTRÚJAME LA BARRIGUITA.
TURQUESA	CÓMO HABLAR	MANTÉN PRESIONADA MI BARRIGUITA. CUANDO DIGA HOLA, DI TÚ ALGO Y LUEGO DEJA DE PRESIONAR MI BARRIGUITA.
AZUL CLARO	TENGO FRÍO	FROTA MI CABEZA O ESTRUJA MI BARRIGUITA PARA DARME CALOR.
AZUL OSCURO	ESTOY ASUSTADO	ACARICIA MI CABEZA PARA DARME MIMOS O TOCA LAS PALMAS PARA ASUSTARME MÁS
BLANCO	ME VOY A DORMIR	ESTRUJA MI BARRIGUITA PARA DESPERTARME

## FASE 3 - BEBÉ

¡CUIDÁME! - PRÉSTAME ATENCIÓN Y OCÚPATE DE MIS DESEOS Y NECESIDADES.



Para ver el vídeo de instrucciones, visita el canal de YouTube: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

<b>COMIDA: MORADO</b> 	<b>ARRUMACO: ROSA</b> 	<b>LISTO PARA JUGAR: AMARILLO</b> 	<b>COSQUILLAS: AMARILLO</b> 
DAME DE COMER INCLINÁNDOME hacia DELANTE. Podrás OÍRME COMER.	ACARICIA mi CABEZA para hacerme un ARRUMACO. Podrás OÍRME GORJEAR.	INCLÍNAME de CABEZA y, después, ponme DERECHO para JUGAR conmigo. Me OIRÁS dar un GRITITO.	ESTRUJA mi BARRIGUITA repetidamente. Podrás OÍRME REÍR.
<b>ENFERMEDAD: VERDE</b> 	<b>ASUSTADO: AZUL OSCURO</b> 	<b>FRÍO: AZUL CLARO</b> 	<b>HIPO: NARANJA</b> 
ACARICIA mi CABEZA para DARME MIMOS. ESTRUJA mi BARRIGUITA para hacerme TOSER. INCLÍNAME para hacerme ESTORNUDAR. Cuando me sienta mejor, me OIRÁS SUSPIRAR y mis OJOS se VOLVERÁN AMARILLOS.	ACARICIA mi CABEZA para darme MIMOS o TOCA LAS PALMAS para ASUSTARME más. Cuando me sienta mejor, me OIRÁS SUSPIRAR y mis OJOS se VOLVERÁN AMARILLOS.	DAME CALOR ACARICIANDO mi CABEZA o ESTRUJANDO mi BARRIGUITA. Cuando entre en calor, me OIRÁS SUSPIRAR y mis OJOS se VOLVERÁN AMARILLOS.	TOCA LAS PALMAS para ASUSTARME y quitarme el HIPO. Cuando se me haya quitado, me OIRÁS SUSPIRAR y mis OJOS se VOLVERÁN AMARILLOS.

## FASE 4 - PRESCOLAR



Para ver el vídeo de instrucciones, visita el canal de YouTube: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

### ¡ENSÉÑAME! - ENSÉÑAME A ANDAR, HABLAR Y BAILAR.

**PRESIONA** mi BARRIGUITA para acceder al MENÚ y desplazarte por él. Cuando veas el color y oigas el efecto de sonido del juego que quieras, **ESPERA TRES SEGUNDOS** o ACARICIA mi CABEZA para empezar. Para **SALIR** de un juego en cualquier momento, **PRESIONA** mi BARRIGUITA.



**MANTÉN PRESIONADA** mi barriguita para ENSEÑARME A HABLAR. Mi luz cambiará a TURQUESA. CUANDO diga HOLA, DI tú algo y luego DEJA DE PRESIONAR mi BARRIGUITA. ¡REPETIRÉ lo que digas!

Cuando ENTRE en modo "APRENDER A ANDAR", diré OKAY y mi LUZ cambiará a color BLANCO FIJO. La LUZ BLANCA FIJA significa que estoy ESPERANDO un COMANDO DE VOZ. Si das UNA PALMADA, caminaré hacia DELANTE. Si das DOS o más PALMADAS, ME GIRARE. Ten cuidado de que no me MAREE.

Cuando ENTRE en MODO BAILA, diré OKAY y REPRODUCIRÉ MÚSICA. Cuando esté bailando, ACARICIA mi CABEZA para que suene como un TAMBOR. Para PAUSAR la MÚSICA, ponme BOCA ABAJO y, después, ponme DERECHO. Para que vuelva a REPRODUCIR MÚSICA, ponme BOCA ABAJO y, después, vuelve a PONERME DERECHO.

Todos los CUIDADOS de la FASE 3 siguen disponibles.

## FASE 5: POLLUELO MAYOR

¡JUEGA CONMIGO! - DESBLOQUEA CUATRO JUEGOS NUEVOS. ESTOS CUATRO JUEGOS SOLO ESTÁN DISPONIBLES EN LA FASE 5.

**PRESIONA** mi BARRIGUITA para acceder al MENÚ DE JUEGOS y desplazarte por él. Cuando veas el color y oigas el efecto de sonido del juego que quieras, **ESPERA TRES SEGUNDOS** o ACARICIA mi CABEZA para empezar. Para **SALIR** de un juego en cualquier momento, **PRESIONA** mi BARRIGUITA.



Haré una serie de sonidos. Cuando pare, intenta REPETIR la misma SERIE. Repite diez series correctamente para ganar. Si te equivocas tres veces, perderás.

Correré y los ojos se me pondrán de color ROJO o de OTRO COLOR. Cuando mis ojos se vuelvan ROJOS, TÓCAME la CABEZA. Si la luz es de OTRO COLOR, NO VALE, así que NO ME TOQUES LA CABEZA. Si aciertas quince veces, ganarás. Si te equivocas tres veces, perderás.

Emitiré luces de diferentes colores para indicarte la acción que debes realizar. ROJO: ACARICIA mi CABEZA. ROSA: PRESIONA mi BARRIGUITA. AZUL: INCLINAME de CABEZA. Cuanto más rápido estés jugando, más rápido irá. Si aciertas quince veces, ganarás. Si te equivocas tres veces, perderás.

Cuando emita una luz NARANJA FIJA, HAZME una pregunta de SÍ o NO. Te responderé con un sonido POSITIVO, NEGATIVO o de DUDA.

\*\*\*Todos los JUEGOS de las FASES 3 y 4 siguen disponibles.\*\*\*

## FASE 5: POLLUELO MAYOR: JUEGOS

COLOR DE LA LUZ	JUEGOS	¿QUÉ DEBES HACER?
Turquesa	Cómo hablar	En las FASES 4 y 5: ESTRÚJAME la BARRIGUITA para GRABAR tu voz. ¡REPETIRÉ lo que digas!
Blanco intermitente	Aprender a andar	En las FASES 4 y 5: Da una PALMADA y caminaré hacia ADELANTE. Si das DOS o más PALMADAS, ME GIRARE.
Morado intermitente	Baila	En las FASES 4 y 5: Puedo tocar MÚSICA y BAILAR. DAME PALMADITAS en la cabeza imitando un tambor.
Rojo intermitente	Tú la llevas	En la FASE 5: DAME UNA PALMADITA en la cabeza cuando la luz se ponga de color rojo.
Azul intermitente	Hatchimal dice	En la FASE 5: ROJO: DAME UNA PALMADITA en la cabeza; ROSA: ESTRÚJAME la barriguita; AZUL: ponme BOCA ABAJO.
Verde intermitente	Sonidos divertidos	En la FASE 5: Haré una serie de sonidos, intenta REPETIRLOS.
Naranja intermitente	Hatchimal vidente	En la FASE 5: HAZ UNA PREGUNTA de SÍ o NO y te responderé.
Amarillo intermitente	Modo autónomo	Salir de los juegos.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? • BELGIË/BELGIQUE – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com • UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
 BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044 IRELAND – 1800 992 249  
 ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
 MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
 SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

## DE EINFÜHRUNG

Kümmere dich in 5 Phasen um dein Hatchimal.

**PHASE 1 (Ei):** Kümmere dich um dein Ei. Wie das geht, erfährst du auf Seite 12.

**PHASE 2 (Schlüpfen):** Ohne deine Hilfe kann das Hatchimal nicht schlüpfen. Wie du es dabei unterstützt, erfährst du auf Seite 13.

**PHASE 3 (Baby):** Versorge und verwöhne dein Hatchimal. Wie das geht, erfährst du auf Seite 13.

**PHASE 4 (Kleinkind):** Bring deinem Hatchimal Laufen, Sprechen und Tanzen bei. Wie das geht, erfährst du auf Seite 14.

**PHASE 5 (Kind):** Schalte neue Spiele für dein Hatchimal und dich frei. Wie das geht, erfährst du auf Seite 14.

## DE ACHTUNG

- Hatchimals sind ÄUSSERST EMPFINDLICH. Immer beidhändig mit dem Ei spielen.
- Ein Hatchimal schlüpft nur EINMAL. Ist ein Hatchimal einmal geschlüpft, KANN ES NICHT wieder zurück in das Ei gegeben werden.
- Wird das Ei versehentlich zerbrochen, ist ein Schlüpfen nicht mehr möglich.
- Das Spielzeug NICHT unter Wasser tauchen. Die elektronischen Komponenten könnten sonst beschädigt werden.
- Das Spielzeug vorsichtig mit einem sauberen, feuchten Tuch reinigen.
- Das Spielzeug von direkter Sonneneinstrahlung und/oder Hitzeeinwirkung fernhalten.

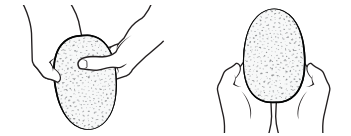
\*\*\*Du kannst dein Hatchimal jederzeit auf PHASE 3 (Baby) ZURÜCKSETZEN. Siehe Seite 29.\*\*\*

## DE ERSTE SCHRITTE – PHASE 1: HATCHIMAL-EI

ENTFERNE die VERRIEGELUNGEN, wenn du dein Hatchimal-Ei zum ersten Mal aus der Packung nimmst; löse es aus der Plastikverpackung, um es einzuschalten. Verriegelungsstifte nach dem Entfernen sofort entsorgen. ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR – Kleinteile.

## SO SCHALTEST DU DEIN EI AUS

- STELL das Ei mindestens ACHT SEKUNDEN lang AUF DEN KOPF, um den Hatchimal darin AUSZUSCHALTEN.
- HALTE die UNTERSEITE des Eis fest, um den Hatchimal darin AUFZUWECKEN.



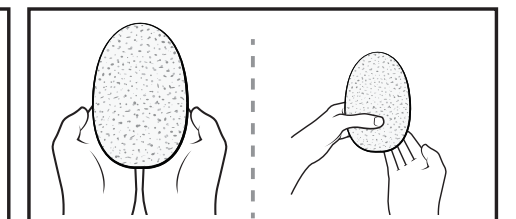
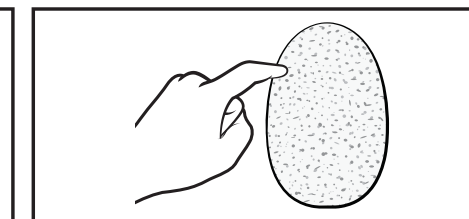
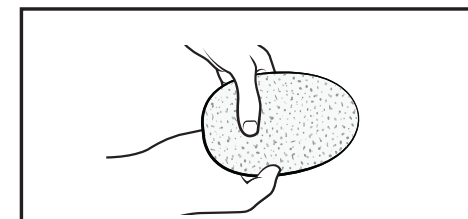
## DE PHASE 1: VOR DEM SCHLÜPFEN

Schon bevor ich schlüpfe, musst du dich um mich kümmern. Das Schlüpfen dauert insgesamt bis zu 20–25 Minuten. Du kannst dich durchgängig oder nach und nach um mein Ei kümmern. Halte mein Ei immer an der Unterseite fest.

NEIGE das Ei, um mit mir zu SPIELEN.

Klopfe auf das Ei und ich klopfe zurück. Ich kann dich nur KLOPFEN HÖREN, wenn ich LEISE bin.

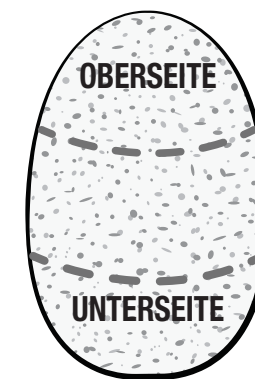
Halte die Unterseite des Eis fest oder REIBE sie, wenn du mein Herz schlagen hören oder mich aufwärmen möchtest.



## DE PHASE 1: HATCHIMAL-EI

NEIGE, BERÜHRE ODER KLOPFE AN MEIN EI, UM MIT MIR ZU SPIELEN.

MITHILFE VON FARBEN UND GERÄUSCHEN ZEIGE ICH DIR, WAS ICH WILL ODER BRAUCHE:



WENN ICH ZUM AUSSCHLÜPFEN BEREIT BIN, LEUCHTEN REGENBOGENLICHTER.

FARBE	WAS SIE BEDEUTET	WAS DU TUN MUSST
PINK	HÖRE MEINEN HERZSCHLAG	HALTE DIE UNTERSEITE DES EIS FEST.
ROT	ICH BIN TRAUIG	REIBE DIE UNTERSEITE DES EIS.
ORANGE	ICH MUSS EIN BÄUERCHEN MACHEN	BERÜHRE DIE UNTERSEITE DES EIS.
ORANGE BLINKEND	ICH HABE SCHLUCKAUF	KLOPFE AM EI, UM IHN ZU VERJAGEN.
GELB	ICH BIN IN ENTDECKER-LAUNE	PROBIERE VERSCHIEDENE SACHEN AUS UND LASS DICH ÜBERRASCHEN, WAS PASSIERT.
GRÜN	ICH BIN KRANK	REIBE DIE UNTERSEITE MEINES EIS, DAMIT ES MIR BESSER GEHT, ODER NEIGE MICH, UM MICH NIESEN ZU LASSEN.
HELLBLAU	MIR IST KALT	REIBE DIE UNTERSEITE MEINES EIS, UM MICH AUFZUWÄRMEN.
DUNKELBLAU	ICH HABE ANGST	REIBE DIE UNTERSEITE MEINES EIS, UM MICH ZU TRÖSTEN, ODER KLOPFE AN MEIN EI, UM MICH NOCH MEHR ZU ERSCRECKEN.
WEISS	ICH GEHE SCHLAFEN	REIBE DIE UNTERSEITE DES EIS, UM MICH AUFZUWECKEN.
LEUCHTET NICHT	ICH HÖRE ZU	KLOPFE AN MEIN EI, UND ICH KLOPFE ZURÜCK.

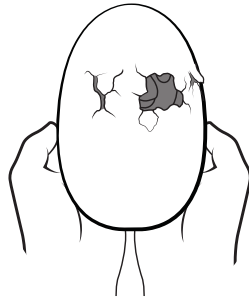
PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? • BELGIË/BELGIQUE – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com • UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
 BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044 IRELAND – 1800 992 249  
 ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
 MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
 SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

## PHASE 2: DAS SCHLÜPFEN AUS DEM EI

### WENN ICH ZUM SCHLÜPFEN BEREIT BIN, LEUCHTEN MEINE AUGEN REGENBOGENFARBEN

\*\*\*KEINE SORGE, OHNE DICH KANN ICH NICHT SCHLÜPFEN.\*\*\*

- 1) REIBE die UNTERSEITE des Eis, damit ich anfangen zu picken. Während ich picke, blinkt mein Ei WEISS.
- 2) Wenn ich mit dem Picken aufhöre, blinkt mein Ei regenbogenfarben.
- 3) REIBE die UNTERSEITE des Eis, damit ich weiterpicke.
- 4) Sobald ich so viel von meinem Ei weggepickt habe, dass du mich herausziehen kannst, musst du warten, bis ich ganz AUFHÖRE ZU PICKEN. Dann leuchten meine Augen regenbogenfarben.
- 5) Nimm die Oberseite meines Eis ab und zupfe Stück für Stück den Rest der Schale ab, falls sie mich am Schlüpfen hindert.
- 6) Wenn die Öffnung groß genug ist, kannst du mich aus dem Ei ZIEHEN. Du musst ziemlich FEST ZIEHEN und du kannst ein LAUTES KLICKEN HÖREN, wenn du mich herausziehst.
- 7) ENTFERNE das PLASTIK um meine Flügel.
- 8) SÄUBERE mich von allen übrigen Schalenstückchen.
- 9) DRÜCKE auf meinen BAUCH.
- 10) Sobald ich „HATCHI BIRTHDAY“ singe, kannst du mit mir spielen.

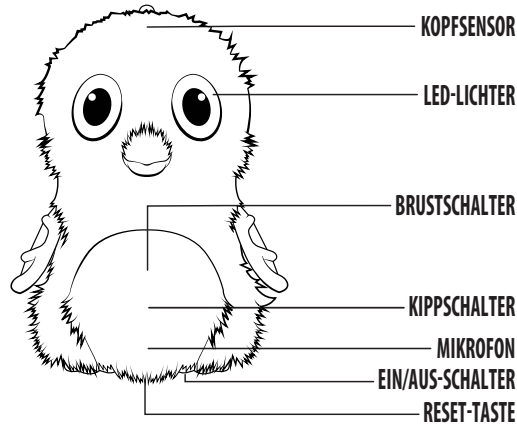


Gehe äußerst BEHUTSAM mit meinem Hatchimal-Ei um. Wird das Ei versehentlich zerbrochen, bevor ich zum Ausschlüpfen bereit bin, KANN ICH NICHT WIEDER ZURÜCK IN das Ei gegeben werden. Zerbricht das Ei, bevor ich zum Schlüpfen bereit bin, BEFOLGE DIE SCHRITTE 5–10 in Phase 2: DAS SCHLÜPFEN in der oben aufgeführten Anleitung.

## WURDE DAS EI VERSEHENTLICH ZERBROCHEN?

### GESCHLÜPFTE HATCHIMALS™

NACHDEM DEIN HATCHIMAL GESCHLÜPFT IST, MUSST DU ES VOM BABY ÜBER KLEINKIND ZUM KIND GROBZIEHEN.



WENN ICH VON EINER PHASE IN DIE ANDERE WECHSEL, LEUCHTEN MEINE AUGEN REGENBOGENFARBEN UND ICH SINGE „HATCHI BIRTHDAY“.

### MITHILFE VON FARBEN UND GERÄUSCHEN ZEIGE ICH DIR, WAS ICH WILL ODER BRAUCHE:

FARBE	WAS SIE BEDEUTET	WAS DU TUN MUSST
PINK	ICH WILL KUSCHELN	STREICHEL MEINEN KOPF.
ROT	ICH BIN TRAUIG	STREICHEL MEINEN KOPF, UM MICH ZU TRÖSTEN.
ORANGE	ICH MUSS EIN BÄUERCHEN MACHEN	BERÜHRE MEINEN KOPF ODER KIPPE MICH NACH VORNE.
ORANGE BLINKEND	ICH HABE SCHLUCKAUF	MACHE EIN LAUTES GERÄUSCH, DAMIT ER WEGGEHT.
GELB	ICH BIN IN ENTDECKERLAUNE	SPIELE AUF UNTERSCHIEDLICHE WEISE MIT MIR.
GRÜN	ICH BIN KRANK	STREICHEL MEINEN KOPF, KIPPE MICH NACH VORNE ODER DRÜCKE AUF MEINEN BAUCH.
BLAU-GRÜN	SPRECHEN LERNEN	DRÜCKE AUF MEINEN BAUCH UND HALTE IHN GEDRÜCKT. SAGE ETWAS, NACHDEM ICH HALLO GESAGT HABE, DANN LASSE MEINEN BAUCH LOS.
HELLBLAU	MIR IST KALT	REIBE MEINEN KOPF ODER DRÜCKE AUF MEINEN BAUCH, UM MICH AUFZUWÄRMEN.
DUNKELBLAU	ICH HABE ANGST	STREICHEL MEINEN KOPF, UM MICH ZU TRÖSTEN, ODER KLATSCH, UM MICH NOCH MEHR ZU ERSCHECKEN.
WEISS	ICH GEHE SCHLAFEN	DRÜCKE AUF MEINEN BAUCH, UM MICH AUFZUWECKEN.

## PHASE 3: BABY

### KÜMMERE DICH UM MICH! – ZIEHE MICH AUF, VERSORGE UND VERWÖHNE MICH.



Das Anleitungsvideo kannst du dir auf dem YouTube-Kanal ansehen:  
[www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

<b>FÜTTERN: LILA</b> 	<b>KUSCHELN: PINK</b> 	<b>SPIELBEREIT: GELB</b> 	<b>KITZELN: GELB</b> 
<b>FÜTTERE</b> mich, indem du mich NACH VORNE KIPPST. Du HÖRST mich ESSEN.	<b>KUSCHLE</b> mit mir, indem du meinen KOPF STREICHELST. Du HÖRST mich GURREN.	<b>KIPPE</b> mich KOPFÜBER und dann mit der RECHTEN SEITE NACH OBEN, um mit mir zu SPIELEN. Du HÖRST mich JUBELN.	<b>DRÜCKE</b> mehrmals auf meinen BAUCH. Du HÖRST mich LACHEN.
<b>KRANK: GRÜN</b> 	<b>VERÄNGSTIGT: DUNKELBLAU</b> 	<b>KALT: HELLBLAU</b> 	<b>SCHLUCKAUF: ORANGE</b> 
<b>STREICHEL</b> meinen Kopf, um mich zu TRÖSTEN. DRÜCKE auf meinen Bauch, um mich HUSTEN zu lassen. NEIGE mich, um mich NIESEN zu lassen. Wenn es mir besser geht, HÖRST du mich SEUFZEN, und meine Augen werden GELB.	<b>TRÖSTE</b> mich, indem du meinen KOPF STREICHELST, oder mach mir NOCH MEHR ANGST, indem du KLATSCHST. Wenn es mir besser geht, HÖRST du mich SEUFZEN, und meine Augen werden GELB.	<b>WÄRME</b> mich auf, indem du meinen KOPF STREICHELST oder auf meinen BAUCH DRÜCKST. Wenn mir wieder warm ist, HÖRST du mich SEUFZEN, und meine Augen werden GELB.	<b>KLATSCH</b> , um meinen SCHLUCKAUF zu VERJAGEN. Wenn er verschwunden ist, HÖRST du mich SEUFZEN, und meine Augen werden GELB.

## PHASE 4: KLEINKIND



Das Anleitungsvideo kannst du dir auf dem YouTube-Kanal ansehen:  
[www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

### BRING MIR ETWAS BEI! – BRING MIR LAUFEN, SPRECHEN UND TANZEN BEI.

DRÜCKE auf meinen BAUCH, um durch das MENÜ zu schalten. Wenn die Farbe und der Geräuscheffekt des gewünschten Spiels aufleuchtet bzw. ertönt, WARTEST DU DREI SEKUNDEN LANG oder BERÜHRST meinen KOPF, um es auszuwählen. Um ein Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt zu BEENDEN, DRÜCKE auf meinen BAUCH.

<b>SPRECHEN LERNEN: BLAU-GRÜN</b> 	<b>LAUFEN LERNEN: WEISS BLINKEND</b> 	<b>TANZMODUS: LILA BLINKEND</b> 	<b>FRÜHERE SPIELVARIANTEN</b> 
---------------------------------------	--	-------------------------------------	-----------------------------------

HALTE meinen Bauch GEDRÜCKT, um mir das SPRECHEN BEIZUBRINGEN. Meine Augen leuchten dann blau-grün. SAGE etwas. NACHDEM ich HALLO gesagt habe, dann LASSE meinen BAUCH LOS. Ich WIEDERHOLE, was du sagst!

Wenn ich zum LAUFEN LERNEN BEREIT bin, sage ich OKAY und meine Augen leuchten weiß. WEISSES LICHT bedeutet, dass ich AUF EINEN BEFEHL WARTEN. KLATSCH EINMAL, wenn ich mich VORWÄRTS bewegen soll. KLATSCH ZWEIMAL oder öfter, damit ich mich IM KREIS DREHE. Pass auf, dass mir nicht SCHWINDELIG wird.

Wenn ich IM TANZMODUS bin, sage ich OKAY und SPIELE MUSIK. BERÜHRE meinen KOPF, wenn ich tanze, um den TAKT ZU SCHLAGEN. Um meine MUSIK ANZUHALTEN, lege mich auf den RÜCKEN und dann mit der RECHTEN SEITE NACH OBEN. Um die MUSIK WIEDER ABZUSPIELEN, lege mich auf den RÜCKEN und dann wieder mit der RECHTEN SEITE NACH OBEN.

Alle SPIELVARIANTEN aus PHASE 3 sind auch hier verfügbar.

## PHASE 5: KIND

### SPIELE MIT MIR! – SCHALTE VIER NEUE SPIELE FREI. DIESE VIER SPIELE SIND NUR IN PHASE 5 VERFÜGBAR.

DRÜCKE auf meinen BAUCH, um durch das SPIELEMENÜ zu schalten. Wenn die Farbe und der Geräuscheffekt des gewünschten Spiels aufleuchtet bzw. ertönt, WARTEST DU DREI SEKUNDEN LANG oder BERÜHRE meinen KOPF, um es auszuwählen. Um ein Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt zu BEENDEN, DRÜCKE auf meinen BAUCH.

<b>ALBERNES ECHO: GRÜN BLINKEND</b> 	<b>FANGEN SPIELEN: ROT BLINKEND</b> 	<b>HATCHIMAL-KOMMANDOS: BLAU BLINKEND</b> 	<b>WAHRSAGER-HATCHIMAL: ORANGE BLINKEND</b> 
---	---	---	---

Ich gebe ein Muster vor. Wenn ich fertig bin, musst du dasselbe MUSTER NACHKLATSCHEN. Gelingt dir das zehn Mal, hast du gewonnen. Machst du es drei Mal falsch, hast du verloren.

Ich renne hin und her, und meine Augen leuchten ROT oder IN EINER ANDEREN FARBE. TIPPE auf meinen KOPF, wenn das ROTE Licht leuchtet. Leuchtet eine ANDERE FARBE, darfst du NICHT auf meinen KOPF TIPPEN – das ist ein TAUSCHUNGSMANÖVER. Um zu gewinnen, musst du es 15 Mal richtig machen. Machst du es drei Mal falsch, hast du verloren.

Je nach Farbe, in der ich leuchte, musst du etwas Bestimmtes tun. ROT: BERÜHRE meinen KOPF. PINK: DRÜCKE auf meinen BAUCH. BLAU: HALTE mich mit dem KOPF NACH UNTEN. Je länger du spielst, desto schneller wird das Spiel. Um zu gewinnen, musst du es 15 Mal richtig machen. Machst du es drei Mal falsch, hast du verloren.

STELLE mir eine Frage, die mit „JA“ oder „NEIN“ beantwortet werden kann, während ich ORANGE LEUCHE. Ich BEJAHE oder VERNEINE deine Frage. VIELLEICHT mache ich auch ein Geräusch.

\*\*\*Alle SPIELE aus PHASE 3 und 4 sind auch hier verfügbar.\*\*\*

## PHASE 5: KIND: SPIELE

LICHTFARBE	SPIELE	WAS DU TUN MUSST
Blau-grün	SPRECHEN LERNEN	In PHASE 4 und 5: DRÜCKE und HALTE meinen BAUCH, um deine Stimme AUFZUNEHMEN. Ich WIEDERHOLE, was du sagst.
Weiß blinkend	LAUFEN LERNEN	In PHASE 4 und 5: KLATSCH EINMAL, wenn ich mich VORWÄRTS bewegen soll. KLATSCH ZWEIMAL oder öfter, damit ich mich IM KREIS DREHE.
Lila blinkend	TANZEN	In PHASE 4 und 5: Ich spiele MUSIK und tanze. Berühre meinen Kopf, um den Takt zu schlagen.
Rot blinkend	FANGEN	In PHASE 5: Berühre meinen Kopf, wenn das Licht rot aufleuchtet.
Blau blinkend	HATCHIMAL-KOMMANDOS	In PHASE 5: ROT – Kopf Berühren, ROSA – Auf den Bauch DRÜCKEN, BLAU – AUF DEN KOPF stellen
Grün blinkend	ALBERNES ECHO	In PHASE 5: Ich gebe ein Muster vor, du musst es WIEDERHOLEN.
Orange blinkend	WAHRSAGER-HATCHIMAL	In PHASE 5: Stelle eine FRAGE, die ich mit JA oder NEIN beantworten kann.
Gelb blinkend	UNABHÄNGIGER MODUS	Spiele beenden

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES ? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
 PROBLEME? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ? BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044 IRELAND – 1800 992 249  
 ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
 MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
 SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

**SPINMASTER.COM**

## NL INLEIDING

Zorg tijdens de 5 fasen voor je Hatchimal.

**FASE 1 (ei):** je ei verzorgen. Lees op pagina 15 hoe je dat doet.

**FASE 2 (uitkomen):** je Hatchimal kan niet zonder jouw hulp uit het ei komen. Lees op pagina 16 hoe je hem aanmoedigt.

**FASE 3 (baby):** zorg ervoor dat het je Hatchimal aan niks ontbreekt. Lees op pagina 16 hoe je dat doet.

**FASE 4 (peuter):** leer je Hatchimal lopen, praten en dansen. Lees op pagina 17 hoe je dat doet.

**FASE 5 (kind):** ontgrendel nieuwe spelletjes om te spelen met je Hatchimal. Lees op pagina 17 hoe je dat doet.

## NL WAARSCHUWINGEN

- Hatchimals zijn ERG KWETSBAAR. Gebruik altijd twee handen als je met je ei speelt.
- Hatchimals komen maar ÉÉN keer uit. Je kunt je Hatchimal NIET terugstoppen in het ei.
- Als je ei per ongeluk kapot gaat, komt het niet uit.
- Dompel het speelgoed NIET onder in water. De contactpunten kunnen hierdoor beschadigd raken.
- Wrijf het speelgoed voorzichtig schoon met een schone, vochtige doek.
- Bewaar het speelgoed op een donkere, koele plek.

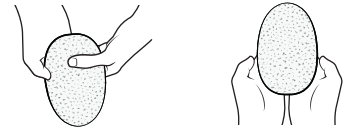
**\*\*\*Je kunt je Hatchimal op elk moment RESETTEN om terug te keren naar FASE 3 (baby). Zie pagina 29.\*\*\***

## NL AAN DE SLAG - FASE 1: HATCHIMAL-EI

Als je het ei voor het eerst uit de verpakking haalt, VERWIJDER je de draaisluiting en haal je je Hatchimal uit de plastic verpakking om hem aan te zetten. Voer de sleutelvergrendelaar na verwijdering onmiddellijk af. WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR – Kleine onderdelen.

## HET EI UITSCHAKELLEN

- HOUD me ACHT SECONDEN of langer ONDERSTEBOVEN om me UIT te schakelen.
- HOUD de ONDERKANT van mijn ei vast om me te WEKKEN.



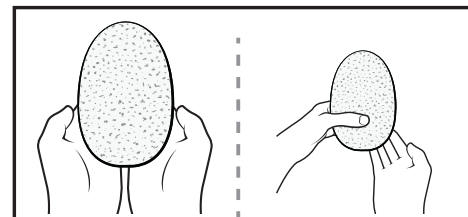
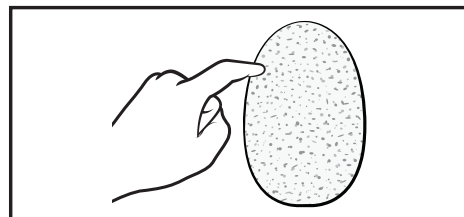
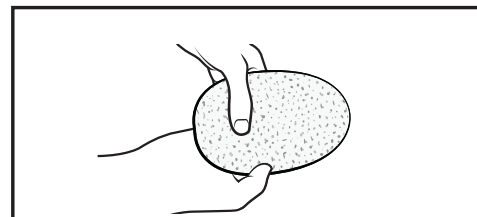
## NL FASE 1: VÓÓR HET UITKOMEN

Voordat je ei uitkomt, moet je het verzorgen. Uitkomen duurt ongeveer 20-25 minuten in TOTAAL. Je kunt je ei continu of met tussenpozen verzorgen. Houd altijd de ONDERKANT van mijn ei vast.

KANTEL het Ei om met me te SPELEN.

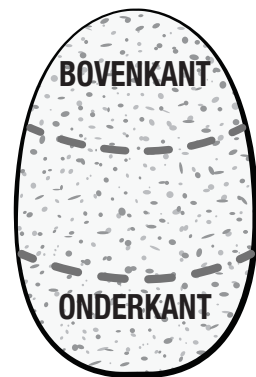
Als je op het ei tikt, tik ik terug. Ik kan je alleen HOREN TIKKEN als ik STIL ben.

Hou het ei vast of AAI over de onderkant om mijn hartslag te horen of om me op te warmen.



## NL FASE 1: HATCHIMAL-EI

DOOR HET EI TE KANTELEN, EROP TE TIKKEN OF HET AAN TE RAKEN, KUN JE ERMEE COMMUNICEREN.



IK GEBUIK KLEUR EN GELUID OM JE TE VERTELLEN WAT IK WIL OF NODIG HEB:

KLEUR	WAT HET BETEKENT	WAT JE MOET DOEN
ROZE	LUISTER NAAR MIJN HARTSLAG	HOUD DE ONDERKANT VAN HET EI VAST.
ROOD	IK BEN VAN STREEK	WRIJF OVER DE ONDERKANT VAN MIJN EI.
ORANJE	IK MOET EEN BOERTJE LATEN	TIK OP DE ONDERKANT VAN MIJN EI.
ORANJE KNIPPEREND	IK HEB DE HIK	TIK OP HET EI OM ZE WEG TE JAGEN.
GEEL	IK BEN AAN HET VERKENNEN	SPEEL OP VERSCHILLENDE MANIEREN EN ONTDEK WAT ER GEBEURT.
GROEN	IK BEN ZIEK	WRIJF OVER DE ONDERKANT VAN MIJN EI OM TE ZORGEN DAT IK ME BETER VOEL OF KANTEL ME OM ME TE LATEN NIEZEN.
LICHTBLAUW	IK HEB HET KOUD	WRIJF OVER DE ONDERKANT VAN MIJN EI OM ME OP TE WARMEN.
DONKERBLAUW	IK BEN BANG	WRIJF OVER DE ONDERKANT VAN MIJN EI OM ME TE TROOSTEN OF KLOP OP MIJN EI OM ME NOG ERGER TE LATEN SCHRIKKEN.
WIT	IK GA SLAPEN	WRIJF OVER DE ONDERKANT VAN MIJN EI OM ME WAKKER TE MAKEN.
LAMPJES UIT	IK LUISTER	ALS JE OP HET EI TIKT, TIK IK TERUG.

ER VERSCHIJNEN REGENBOOGLICHTJES ALS IK KLAAR BEN OM UIT TE KOMEN.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEMA? • BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044 • ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com • MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

**SPINMASTER.COM**

NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com

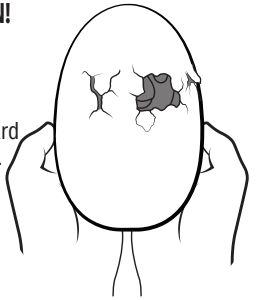
UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND – 1800 992 249  
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

## FASE 2: HET UITKOMEN VAN JE EI

WANNEER MIJN EI BEGINT TE KNIPPEREN MET REGENBOOGLICHTJES, BETEKENT DIT DAT IK KLAAR BEN OM UIT TE KOMEN! \*\*\*GEEN PANIEK, IK KAN ALLEEN UIT HET EI KOMEN ALS JIJ ERBIJ BENT.\*\*\*

- 1) WRIJF over de ONDERKANT van mijn ei om me aan te moedigen mijn snavel te gebruiken. Mijn ei knippert WIT LICHT terwijl ik met mijn snavel pik.
- 2) Zodra ik mijn snavel niet meer gebruik, begint mijn ei te knippen met REGENBOOGLICHTJES.
- 3) WRIJF over de ONDERKANT van mijn ei om me aan te moedigen mijn snavel te blijven gebruiken.
- 4) Zodra mijn ei genoeg is gebarsten en je klaar bent om me eruit te trekken, moet je wachten tot ik MIJN SNAVEL NIET MEER GEBUIK en je REGENBOOGLICHTJES ziet.

- 5) Verwijder de bovenkant van mijn ei en verwijder eventuele extra stukjes schaal die me blokkeren.
- 6) Als de weg vrij is, kun je me uit het ei TREKKEN. Je moet heel hard trekken en je hoort een luide klik wanneer ik eruit ben getrokken.
- 7) VERWIJDER het PLASTIC rond mijn vleugels.
- 8) GOOI alle overgebleven delen of stukjes van mijn eierschaal weg.
- 9) DRUK op mijn BUIK!
- 10) Ik ben klaar om te spelen als je me "HATCHI BIRTHDAY" hoort zingen.

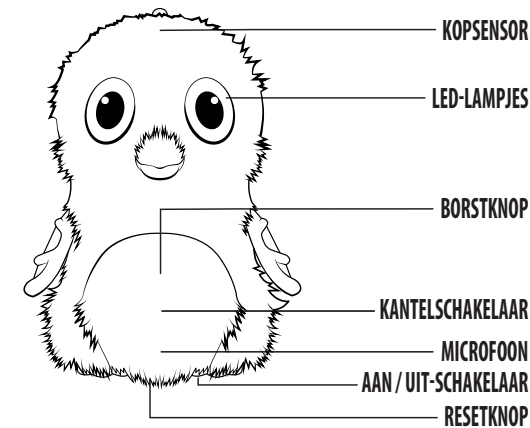


Wees heel VOORZICHTIG met je Hatchimal-ei. Als je het ei per ongeluk breekt voordat je Hatchimal klaar is om uit het ei te komen, kun je DE HATCHIMAL NIET MEER TERUGSTOPPEN in het ei. Als je het ei breekt voordat je Hatchimal klaar is om uit te komen, VOLG JE STAPPEN 5 T/M 10 van de bovenstaande instructies over fase 2: UITKOMEN.

## HEB JE HET EI PER ONGELUK KAPOT GEMAAKT?

### HATCHIMALS™ UIT HET EI

NU JE HATCHIMAL IS UITGEKOMEN, MOET JE HET OPVOEDEN VAN BABY NAAR PEUTER NAAR KIND.



ER VERSCHIJNEN REGENBOOGLICHTJES EN IK ZING "HATCHI BIRTHDAY" ALS IK VAN DE ENE FASE NAAR DE ANDERE GA.

IK GEBUIK KLEUR EN GELUID OM JE TE VERTELLEN WAT IK WIL OF NODIG HEB:

KLEUR	WAT HET BETEKENT	WAT JE MOET DOEN
ROZE	IK WIL EEN KNUFFEL	AAI OVER MIJN KOP.
ROOD	IK BEN VAN STREEK	AAI OVER MIJN KOP OM ME TE KALMEREN.
ORANJE	IK MOET EEN BOERTJE LATEN	TIK OP MIJN KOP OF KANTEL ME NAAR VOREN.
ORANJE KNIPPEREND	IK HEB DE HIK	MAAK EEN HARD GELUID OM DE HIK TE STOPPEN.
GEEL	IK BEN AAN HET VERKENNEN	ER ZIJN VERSCHILLENDE MANIEREN OM MET MIJ TE SPELEN.
GROEN	IK BEN ZIEK	AAI OVER MIJN KOP, KANTEL ME NAAR VOREN OF KNIJP IN MIJN BUIKJE.
BLAUW-GROEN	LEREN PRATEN	HOUD MIJN BUIKJE INGEDRUKT. ZEG IETS TERUG NADAT IK HALLO ZEG, EN LAAT VERVOLGENS MIJN BUIKJE LOS.
LICHTBLAUW	IK HEB HET KOUD	WRIJF OVER MIJN KOP OF KNIJP IN MIJN BUIKJE OM ME OP TE WARMEN.
DONKERBLAUW	IK BEN BANG	AAI OVER MIJN KOP OM ME TE TROOSTEN OF KLOP IN JE HANDEN OM ME NOG BANGER TE MAKEN
WIT	IK GA SLAPEN	KNIJP IN MIJN BUIKJE OM ME WAKKER TE MAKEN

## FASE 3 - BABY

ZORG VOOR MIJ! - VERZORG ME EN VOLDOE AAN AL MIJN WENSEN EN BEHOEFTE.



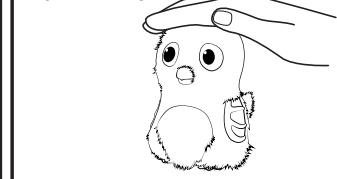
Om de instructievideo te bekijken, ga je naar het volgende YouTube-kanaal: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

### VOEREN - PAARS



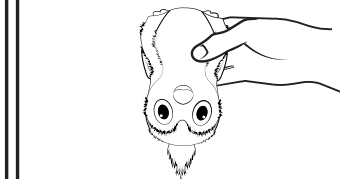
VOER me door me NAAR VOREN te KANTELEN. Je HOORT me ETEN.

### KNUFFELN - ROZE



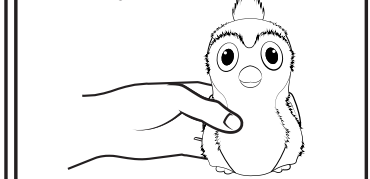
KNUFFEL me door me over mijn KOP te AAIEN. Je HOORT me BLIJE GELUIDJES MAKEN.

### KLAAR OM TE SPELEN - GEEL



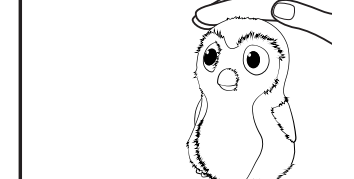
KANTEL mij ONDERSTEBOVEN en dan MET DE RECHTERKANT NAAR BOVEN om me te SPELEN. Je HOORT me JUICHEN.

### KIETELN - GEEL



KNIJP meerdere keren in mijn BUIKJE. Je HOORT me LACHEN.

### ZIEK - GROEN



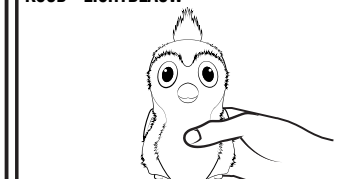
AAI over mijn KOP om me te TROOSTEN. KNIJP in mijn BUIKJE om me te laten HOESTEN. KANTEL me om me te laten NIEZEN. Als ik beter ben, HOOR je me ZUCHTEN en worden mijn OGEN GEEL.

### BANG - DONKERBLAUW



TROOST me door me over mijn KOP te AAIEN of maak me nog BANGER door te KLAPPEN. Als ik me beter voel, HOOR je me ZUCHTEN en worden mijn OGEN GEEL.

### KOUD - LICHTBLAUW



WARM me op door over mijn KOP te AAIEN of in mijn BUIKJE te KNIJPEN. Als ik ben opgewarmd, HOOR je me ZUCHTEN en worden mijn OGEN GEEL.

### HIK - ORANJE



KLAP om me te laten SCHRIKKEN zodat de HIK ophoudt. Als de hik weg is, HOOR je me ZUCHTEN en worden mijn OGEN GEEL.



## FASE 4 - PEUTER



Om de instructievideo te bekijken, ga je naar het volgende YouTube-kanaal:  
[www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

### LEER MIJ! - LEER MIJ LOPEN, PRATEN EN DANSEN.

Ga naar en blader door het MENU door op mijn BUIKJE te DRUKKEN. Als je de kleur ziet en het geluidseffect hoort van het spelletje van je keuze, WACHT JE DRIE SECONDEN of TIK je op mijn KOP om te beginnen. Je kunt STOPPEN met een spelletje wanneer je maar wilt door op mijn BUIKJE te DRUKKEN.



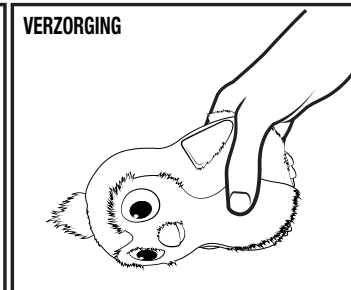
**'LEREN PRATEN' - BLAUW GROEN**  
DRUK op mijn BUIKJE en HOUD INGEDRUKT om me te LEREN PRATEN. Het lampje krijgt een BLAUW GROENE kleur. ZEG iets terug NADAT ik HALLO zeg, en LAAT vervolgens mijn BUIKJE LOS. Ik HERHAAL wat je zegt!



**'LEREN LOPEN' - WIT KNIPPEREND**  
Als ik ga 'LEREN LOPEN', zeg ik 'OKÉ' en wordt mijn LAMPJE CONTINU WIT. Een CONTINU WIT LAMPJE betekent dat ik WACHT op een OPDRACHT. KLAP EEN KEER om me VOORUIT te laten gaan. KLAP TWEE KEER of meer om me te laten DRAAIEN. Voorzichtig, anders word ik DUIZELIG.



**DANSMODUS! - PAARS KNIPPEREND**  
Als ik in de DANSMODUS ga, zeg ik 'OKÉ' en SPEEL IK MUZIEK. TIK op mijn KOP tijdens het dansen om DRUMS af te spelen. Draai me ONDERSTEBOVEN en dan MET DE RECHTERKANT NAAR BOVEN om mijn MUZIEK te PAUZEREN. Draai me ONDERSTEBOVEN en dan MET DE RECHTERKANT NAAR BOVEN om de MUZIEK weer AF TE SPELEN.



**VERZORGING**  
Je kunt ALLE VERZORGENDE ACTIES van FASE 3 nog steeds gebruiken.

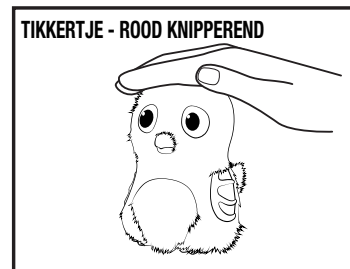
## FASE 5 - KIND

### SPEEL MET MIJ! - ONTGRENDEL VIER NIEUWE SPELLETJES. DEZE VIER SPELLETJES ZIJN ALLEEN BESCHIKBAAR IN FASE 5.

Ga naar en blader door het SPELLETJESMENU door op mijn BUIKJE te DRUKKEN. Als je de kleur ziet en het geluidseffect hoort van het spelletje van je keuze, WACHT JE DRIE SECONDEN of TIK je op mijn KOP om te beginnen. Je kunt STOPPEN met een spelletje wanneer je maar wilt door op mijn BUIKJE te DRUKKEN.



**GRAPPIGE GELUIDEN - GROEN KNIPPEREND**  
Ik tik een patroon. Als ik stop met tikken, probeer dan hetzelfde PATROON te KLAPPEN. Als je tien patronen goed hebt, win je het spelletje. Als je er drie fout hebt, heb je verloren.



**TIKKERTJE - ROOD KNIPPEREND**  
Ik ren rond en mijn ogen worden ROOD of EEN ANDERE KLEUR. Als mijn lampje ROOD wordt, TIK je op mijn KOP. TIK NIET OP mijn KOP als je lichtjes van een ANDERE KLEUR ziet, die zijn er om je te MISLEIDEN. Als je er vijftien goed hebt, heb je gewonnen. Als je er drie fout hebt, heb je verloren.



**HATCHIMAL ZEGT - BLAUW KNIPPEREND**  
Mijn lampje knippert in verschillende kleuren om je te vertellen wat er moet gebeuren. ROOD - TIK op mijn KOP. ROZE - DRUK op mijn BUIKJE. BLAUW - KANTEL me ONDERSTEBOVEN. Hoe langer je speelt, hoe sneller het gaat. Als je er vijftien goed hebt, heb je gewonnen. Als je er drie fout hebt, heb je verloren.



**HATCHIMAL VOORSPELT DE TOEKOMST - ORANJE KNIPPEREND**  
Als mijn lampje CONTINU ORANJE is, kun je me een JA/NEE-vraag stellen. Ik zal antwoorden met een JA-, NEE- OF MISSCHIEN-geluid.

\*\*\*Je kunt alle SPELLETJES uit FASE 3 en 4 nog steeds gebruiken.\*\*\*

## FASE 5 - KIND: SPELLETJES

KLEUR LICHT	WAT HET BETEKENT	WAT MOET JE DOEN
Blauwgroen	LEREN PRATEN	In FASE 4 en 5: Houd mijn BUIK INGEDRUKT om op te nemen wat je zegt. Ik HERHAAL wat je zegt
Wit knipperend	LEREN LOPEN	In FASE 4 en 5: KLAP 1 KEER om me VOORUIT te laten gaan. KLAP TWEE KEER of meer om me te laten DRAAIEN
Paars knipperend	DOE EEN DANSJE	In FASE 4 en 5: Ik speel MUZIEK en dans. TIK op mijn hoofd om trommelgeluiden te maken
Rood knipperend	TIKKERTJE	In FASE 5: TIK op mijn hoofd als mijn ogen rood worden
Blauw knipperend	HATCHIMAL ZEGT	In FASE 5: ROOD: TIK op het hoofd, ROZE: KNIJP in de buik, BLAUW: draai ONDERSTEBOVEN
Groen knipperend	GRAPPIGE GELUIDEN	In FASE 5: Ik laat een ritme horen. Probeer het na te doen
Oranje knipperend	HATCHIMAL VOORSPELT DE TOEKOMST	In FASE 5: Stel een ja- of nee-vraag en ik geef antwoord
Geel knipperend	AUTONOME MODUS	Speelmodus verlaten

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ? BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044 IRELAND - 1800 992 249  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com DEUTSCHLAND – 00800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

## IT INTRODUZIONE

Prenditi cura del tuo Hatchimal nel corso delle 5 fasi di crescita.

**FASE 1 (uovo):** prenditi cura del tuo uovo. Impara come fare a pagina 18.

**FASE 2 (schiusa):** il tuo Hatchimal non può uscire dall'uovo senza il tuo aiuto.

Impara come incoraggiarlo a pagina 19.

**FASE 3 (neonato):** prenditi cura dei bisogni e dei desideri del tuo Hatchimal.

Impara come fare a pagina 19.

**FASE 4 (cucciolo):** insegna al tuo Hatchimal a camminare, parlare e ballare. Impara come fare a pagina 20.

**FASE 5 (adolescente):** sblocca nuovi giochi per divertirti con il tuo Hatchimal.

Impara come fare a pagina 20.

## IT AVVERTENZE

- Gli Hatchimal sono MOLTO FRAGILI. Utilizzare sempre due mani quando si gioca con l'uovo.
- Gli Hatchimal escono dall'uovo SOLO una volta. NON È POSSIBILE riposizionare Hatchimal all'interno dell'uovo.
- Se l'uovo si rompe accidentalmente si perderà l'esperienza della schiusa.
- NON immergere il giocattolo in acqua. Ciò potrebbe danneggiare i componenti elettronici.
- Per pulire il giocattolo, strofinarlo delicatamente con un panno pulito umido.
- Tenere il giocattolo lontano dalla luce diretta del sole e/o da fonti di calore diretto.

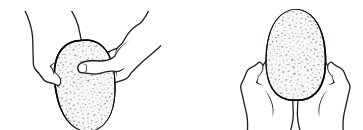
\*\*\*Puoi RESETTARE il tuo Hatchimal in qualsiasi momento per farlo tornare alla FASE 3 (neonato). Vai alla pagina 29.\*\*\*

## IT PER INIZIARE: FASE 1 - UOVO HATCHIMAL

Quando estrai per la prima volta l'uovo dalla confezione, RIMUOVI la LINGUETTA e l'imballo di plastica per attivare il tuo Hatchimal. Una volta rimosse, eliminare immediatamente le chiavi di attivazione. ATTENZIONE: RISCHIO DI SOFFOCAMENTO – Pezzi piccoli.

## COME SPEGNERE L'UOVO

- CAPOVOLGIMI per OTTO SECONDI o più per SPEGNERMI.
- AFFERRA la PARTE INFERIORE dell'uovo per SVEGLIARMI.



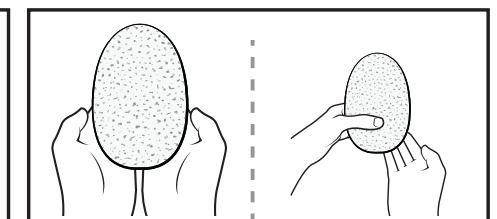
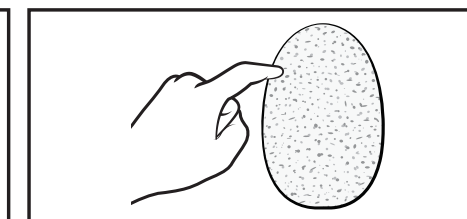
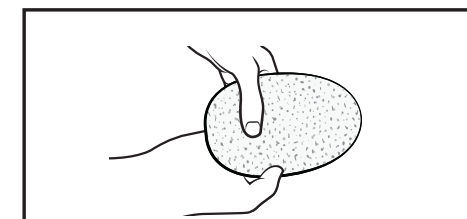
## IT FASE 1: PRIMA DELLA SCHIUSA

Prima che io esca, devi accudire l'uovo. La schiusa durerà 20-25 minuti in TOTALE. Puoi prenderti cura del mio uovo continuamente oppure ogni tanto. AFFERRAMI sempre dalla PARTE INFERIORE dell'uovo.

CAPOVOLGI l'UOVO per GIOCARE con me.

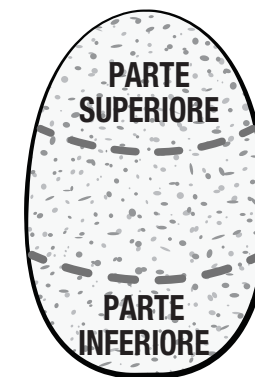
Picchieta l'uovo e lo picchierò anch'io. Riesco a SENTIRE che picchietti l'uovo quando sono IN SILENZIO.

Afferra o SFREGA la parte inferiore dell'uovo per sentire il mio cuore che batte o per riscaldarmi un po'.



## IT FASE 1: UOVO HATCHIMAL

### CAPOVOLGIMI O TOCCAMI PER INTERAGIRE.



QUANDO SONO PRONTO PER USCIRE DALL'UOVO EMETTO LUCI ARCOBALENO.

### USO SUONI E COLORI PER DIRTI COSA VOGLIO E DI COSA HO BISOGNO: COSA FARE

COLORE	COSA SIGNIFICA	COSA FARE
ROSA	ASCOLTA IL MIO CUORE CHE BATTE	AFFERRA LA PARTE INFERIORE DELL'UOVO.
ROSSO	SONO TURBATO	SFREGA LA PARTE INFERIORE DELL'UOVO.
ARANCIONE	DEVO FARE IL RUTTINO	DAI UN COLPETTO SULLA PARTE INFERIORE DELL'UOVO.
ARANCIONE LAMPEGGIANTE	HO IL SINGHIOZZO	PICCHIETTA SULL'UOVO PER FARMELO PASSARE.
GIALLO	STO ESPLORANDO	GIOCA IN TANTI MODI E VEDI COSA SUCCUDE.
VERDE	SONO MALATO	SFREGA LA PARTE INFERIORE DELL'UOVO PER FARMI SENTIRE MEGLIO O CAPOVOLGIMI PER FARMI STARNUTIRE.
AZZURRO	HO FREDDO	SFREGA LA PARTE INFERIORE DELL'UOVO PER RISCALDARMI.
BLU	SONO SPAVENTATO	SFREGA LA PARTE INFERIORE DELL'UOVO PER CONSOLARMI O PICCHIETTA L'UOVO PER SPAVENTARMI ANCORA DI PIÙ.
BIANCO	MI STO RIPOSANDO	SFREGA LA PARTE INFERIORE DELL'UOVO PER SVEGLIARMI.
LUCI SPENTE	STO ASCOLTANDO	PICCHIETTA L'UOVO E LO PICCHIERÒ ANCH'IO.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ? BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044 IRELAND - 1800 992 249  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com DEUTSCHLAND – 00800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

SPINMASTER.COM

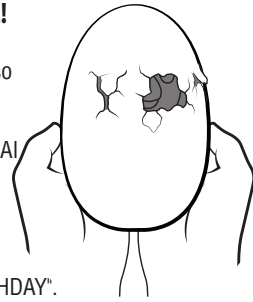
## FASE 2: SCHIUSA

**QUANDO L'UOVO INIZIA A EMETTERE LUCI ARCOBALENO LAMPEGGIANTI SIGNIFICA CHE STO PER NASCERE!**

**\*\*\*NON PREOCCUPARTI, NON POSSO USCIRE DALL'UOVO SENZA DI TE.\*\*\***

- 1) SFREGA la PARTE INFERIORE dell'uovo per incoraggiarmi a beccare. Il mio uovo lampeggerà con LUCE BIANCA quando sto beccando.
- 2) Quando smetto di beccare, il mio uovo inizierà a emettere LUCI ARCOBALENO lampeggianti.
- 3) SFREGA la PARTE INFERIORE del mio uovo per incoraggiarmi a continuare a beccare.
- 4) Quando ho beccato abbastanza sul mio uovo e sei pronto per tirarmi fuori, attendi fino quando non SMETTO DI BECCARE e non vedi le LUCI ARCOBALENO.

- 5) Rimuovi la parte superiore dell'uovo ed eventuali pezzi in eccesso del guscio che potrebbero impedirmi di uscire.
- 6) Quando li hai rimossi, TIRAMI fuori dall'uovo. Per tirarmi fuori dall'uovo, dovrai TIRARE abbastanza FORTE finché non SENTIRAI un SONORO CLIC.
- 7) RIMUOVI l'IMBALLO di plastica dalle mie ali.
- 8) GETTA qualsiasi residuo del guscio del mio uovo.
- 9) PREMI la mia PANCIA.
- 10) Sono pronto a giocare quando canto la canzone "HATCHI BIRTHDAY".

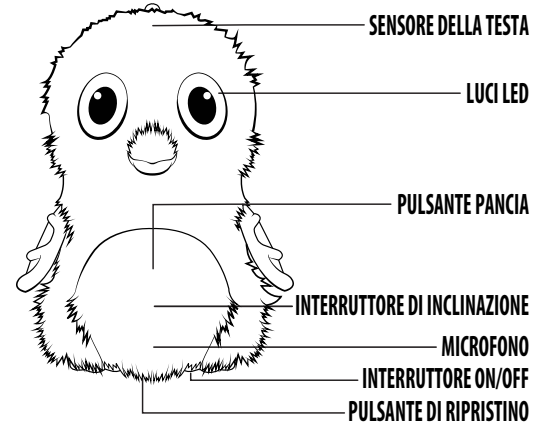


Ricorda di prestare molta ATTENZIONE quando usi l'uovo Hatchimal. Se l'uovo si rompe accidentalmente prima che il tuo Hatchimal sia pronto ad uscire, NON POTRAI RIPOSIZIONARE HATCHIMAL all'interno dell'uovo. Se l'uovo si rompe prima che il tuo Hatchimal sia pronto a uscire, SEGUI I PUNTI DA 5 A 10 della Fase 2: SCHIUSA precedentemente illustrati.

## SI È ROTTO ACCIDENTALMENTE L'UOVO?

### HATCHIMALS™ FUORI DALL'UOVO

ORA CHE IL TUO HATCHIMAL È USCITO DALL'UOVO, DEVI SEGUIRE LE FASI DELLA SUA CRESCITA DA NEONATO, CUCCIOLO, FINO A ADOLESCENTE.



QUANDO PASSO DA UNA FASE ALL'ALTRA EMETTO LUCI ARCOBALENO E CANTO LA CANZONE "HATCHI BIRTHDAY".

USO SUONI E COLORI PER DIRTI COSA VOGLIO E DI COSA HO BISOGNO:

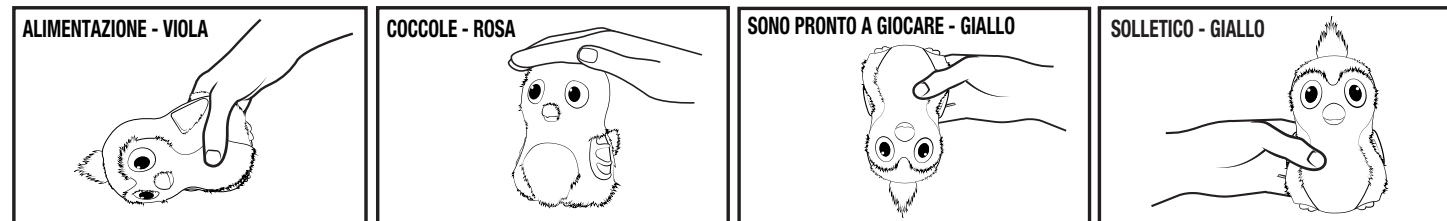
COLORE	COSA SIGNIFICA	COSA FARE
ROSA	HO BISOGNO DI COCCOLE	ACCAREZZAMI LA TESTA.
ROSSO	SONO TURBATO	ACCAREZZAMI LA TESTA PER CALMARMICI.
ARANCIONE	DEVO FARE IL RUTTINO	DAMMI UN COLPETTO SULLA TESTA O INCLINAMI IN AVANTI.
ARANCIONE LAMPEGGIANTE	HO IL SINGHIOZZO	EMETTI UN FORTE RUMORE PER FARLO PASSARE.
GIALLO	STO ESPORANDO	INTERAGISCI CON ME IN MODI DIVERSI.
VERDE	SONO MALATO	ACCAREZZAMI LA TESTA, CAPOVOLGIMI O SCHIACCIAMI LA PANCIA.
VERDE SCURO	IMPARA A PARLARE	TIENI PREMUTA LA MIA PANCIA. DOPO CHE TI SALUTO, RISPONDIMI, QUINDI LASCIA LA MIA PANCIA.
AZZURRO	HO FREDDO	SFREGA LA MIA TESTA O SCHIACCIAMI LA PANCIA PER RISCALDARMI UN PO'.
BLU	SONO SPAVENTATO	ACCAREZZAMI LA TESTA PER CONSOLARMI O BATTI LE MANI PER SPAVENTARMI ANCORA DI PIÙ.
BIANCO	MI STO RIPOSANDO	SCHIACCIAMI LA PANCIA PER SVEGLIARMI

## FASE 3 - NEONATO

PRENDITI CURA DI ME! - ALLEVAMI E PRENDITI CURA DEI MIEI BISOGNI E DESIDERI.



Per guardare il video di istruzioni, visita il canale YouTube: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)



NUTRIMI INCLINANDOMI IN AVANTI. SENTIRAI che MANGIO.

COCCOLAMI ACCAREZZANDOMI la TESTA. SENTIRAI che EMETTO DEI VERSETTI.

CAPOVOLGIMI, quindi RIMETTIMI IN PIEDI per GIOCARE con me. Mi SENTIRAI dire "WEE".

SCHIACCIAMI la PANCIA più volte. Mi SENTIRAI RIDERE.



ACCAREZZAMI la TESTA per CONSOLARMI. SCHIACCIAMI la PANCIA per farmi TOSSIRE. CAPOVOLGIMI per farmi STARNUTIRE. Quando starò meglio, SENTIRAI che SOSPIRO e i miei OCCHI diventeranno GIALLI.

CONSOLAMI ACCAREZZANDOMI la TESTA o SPAVENTAMI ancora di più BATTENDO LE MANI. Quando starò meglio, SENTIRAI che SOSPIRO e i miei OCCHI diventeranno GIALLI.

RISCALDAMI ACCAREZZANDOMI la TESTA o SCHIACCIANDOMI la PANCIA. Quando mi sarò riscaldato, SENTIRAI che SOSPIRO e i miei OCCHI DIVENTERANNO GIALLI.

BATTI LE MANI per farmi passare il SINGHIOZZO. Quando mi passerà, SENTIRAI che SOSPIRO e i miei OCCHI diventeranno GIALLI.

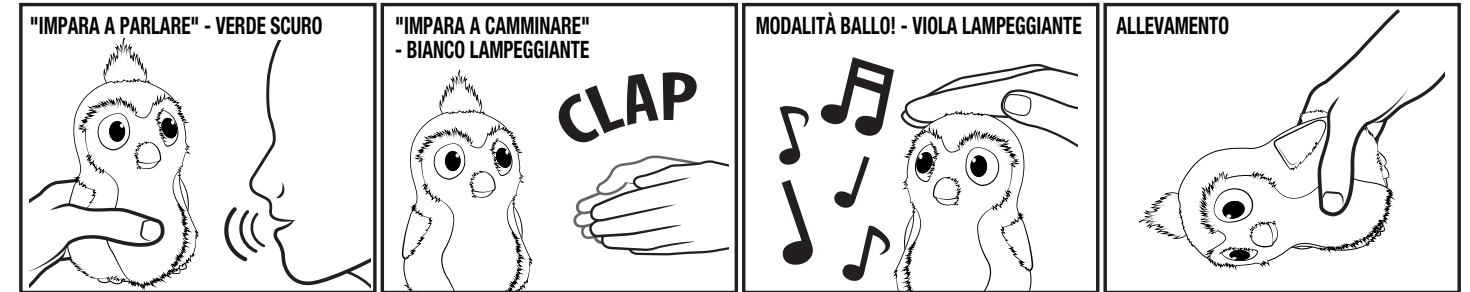
## FASE 4 - CUCCIOLO



Per guardare il video di istruzioni, visita il canale YouTube: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

INSEGNAMI! INSEGNAMI A CAMMINARE, A PARLARE E A BALLARE.

Accedi e scorri il MENU GIOCHI, PREMENDO la mia PANCIA. Quando individui il colore e l'effetto sonoro del gioco desiderato, ATTENDI TRE SECONDI o DAMMI UN COLPETTO sulla TESTA per accedere al gioco. Per USCIRE dal gioco in qualsiasi momento, PREMI la mia PANCIA.



TIENI PREMUTA la mia pancia per INSEGNARMI A PARLARE. La mia luce diventerà VERDE SCURO. DOPO che ti SALUTO, DI QUALCOSA, quindi LASCIA la mia PANCIA. RIPETERÒ quello che dici!

Quando ENTRO in modalità "IMPARA A CAMMINARE", ti dico OKAY e le LUCI diventano BIANCO FISSO. Quando emetto LUCI di colore BIANCO FISSO, significa che ATTENDO un COMANDO. Con UN BATTITO DI MANI mi muovo IN AVANTI. Con DUE o più BATTITI DI MANI faccio una GIRAVOLTA. Fai attenzione, potrebbe GIRARMI LA TESTA.

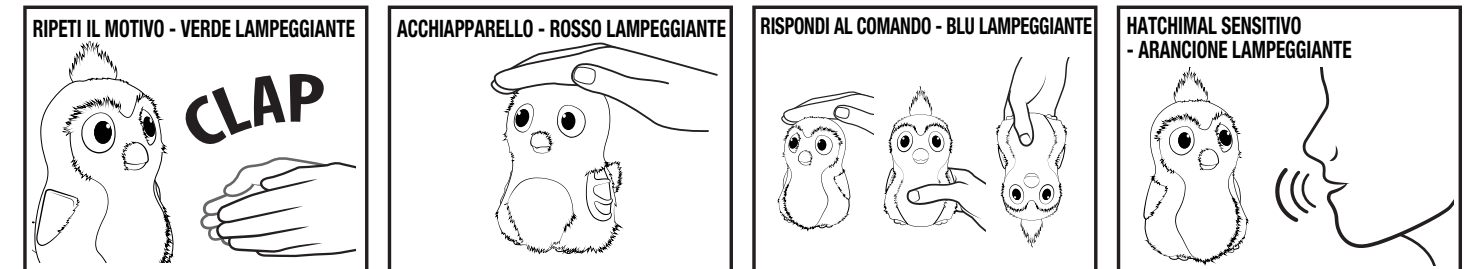
Quando ENTRO in MODALITÀ BALLO, ti dico OKAY e SUONO MUSICA. Mentre ballo, DAMMI UN COLPETTO sulla TESTA ed emetterò il SUONO DI UN TAMBURO. Per INTERRUPTERE la MUSICA, CAPOVOLGIMI e poi RIMETTIMI IN PIEDI. Per farmi SUONARE ancora della MUSICA, CAPOVOLGIMI e poi RIMETTIMI IN PIEDI.

Tutti i giochi della FASE 3-NEONATO sono ancora disponibili!

## FASE 5 - ADOLESCENTE

GIOCA CON ME! - SBLOCCA QUATTRO NUOVI GIOCHI. QUESTI QUATTRO GIOCHI SONO DISPONIBILI SOLO NELLA FASE 5.

Accedi e scorri il MENU GIOCHI, PREMENDO la mia PANCIA. Quando individui il colore e l'effetto sonoro del gioco desiderato, ATTENDI TRE SECONDI o DAMMI UN COLPETTO sulla TESTA per accedere al gioco. Per USCIRE dal gioco in qualsiasi momento, PREMI la mia PANCIA.



Eseguirò una sequenza. Quando mi fermo, prova a ESEGUIRE la stessa SEQUENZA. Esegui dieci sequenze corrette per vincere. Se ne sbagli tre, perdi.

Correrò di qua e di là e i miei occhi diventeranno ROSSI o di un COLORE DIFFERENTE. Quando la luce diventa ROSSA, TOCCAMI la TESTA. NON TOCCARMI la TESTA quando vedi luci di un COLORE DIFFERENTE, si tratta di un BLUFF. Se ne indovini quindici, vinci. Se ne sbagli tre, perdi.

La mia luce lampeggia di colori diversi per dirti quale azione eseguire. ROSSO - DAMMI UN COLPETTO sulla testa. ROSA - PREMI la mia PANCIA. BLU - TIENIMI CAPOVOLTO. Più giochi e più capirai velocemente come funziona. Se ne indovini quindici, vinci. Se ne sbagli tre, perdi.

Quando la luce è ARANCIONE FISSA, FAMMI una domanda che preveda come risponda un SÌ o un NO. Risponderò con un suono POSITIVO, NEGATIVO o di INCERTEZZA.

\*\*\*Tutti i GIOCHI dalla FASE 3 e 4 sono ancora disponibili.\*\*\*

## FASE 5 - ADOLESCENTE: GIOCHI

COLORE	GIOCHI	COSA FARE
Verde scuro	IMPARA A PARLARE	Nelle FASI 4 e 5: PREMI e TIENI PREMUTA la PANCIA per REGISTRARE la tua voce. RIPETERA quello che dici
Bianco lampeggiante	IMPARA A CAMMINARE	Nelle FASI 4 e 5: con 1 BATTITO DI MANI si muove IN AVANTI. Con 2 o più BATTITI DI MANI fa una GIRAVOLTA
Viola lampeggiante	BALLA	Nelle FASI 4 e 5: suono MUSICA e ballo. DAMMI UN COLPETTO sulla testa per emettere un motivo
Rosso lampeggiante	ACCHIAPPARELLO	Nella FASE 5: DAGLI UN COLPETTO sulla testa quando la luce diventa rossa
Blu lampeggiante	RISPONDI AL COMANDO	Nella FASE 5: ROSSO - DAGLI UN COLPETTO sulla testa, ROSA - Primi la pancia, BLU - CAPOVOLGILO
Verde lampeggiante	RIPETI IL MOTIVO	Nella FASE 5: Hatchimal eseguirà una sequenza, prova a RIPETERLA
Arancione lampeggiante	SENSITIVO	Nella FASE 5: FAGLI domande che richiedono un SÌ o un NO come risposta e ti risponderà
Giallo lampeggiante	MODALITÀ AUTONOMA	Esci dai giochi

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? NEDERLAND - 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
 PROBLEMEN? • PROBLÈME? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ? BELGIË/BELGIQUE - 0800 77 688 • LUXEMBOURG - 800 2 8044  
 ITALIA - 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
 MEXICO - 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com  
 UK - 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
 IRELAND - 1800 992 249  
 FRANCE - 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
 DEUTSCHLAND - 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
 SCHWEIZ - 0800 561 350 • ÖSTERREICH - 0800 297 267

**PT COMEÇANDO**

Cuide do seu Hatchimal pelas 5 fases.

**FASE 1 (Ovo):** chocar o ovo. Aprenda como na página 21.

**FASE 2 (Nascimento):** seu Hatchimal não consegue nascer sem a sua ajuda. Saiba como fazer isso na página 22.

**FASE 3 (Bebê):** atenda às necessidades e desejos de seu Hatchimal. Aprenda como na página 22.

**FASE 4 (Criança pequena):** ensine seu Hatchimal a andar, falar e dançar. Aprenda como na página 23.

**FASE 5 (Filhote crescendo):** desbloqueie novos jogos para brincar com seu Hatchimal. Aprenda como na página 23.

**PT AVISOS**

- Os Hatchimals são MUITO FRÁGEIS. Use sempre as duas mãos para brincar com o ovo.
- Os Hatchimals nascem somente UMA VEZ. NÃO é possível colocar os Hatchimal de volta no ovo.
- Caso o ovo se quebre acidentalmente, você perderá a experiência do nascimento.
- NÃO mergulhe o brinquedo em água. Isso pode prejudicar os componentes eletrônicos da unidade.
- Limpe o brinquedo com movimentos leves usando um pano limpo e úmido.
- Mantenha o brinquedo longe do contato direto com a luz solar e/ou de fontes de calor.

**\*\*\*É possível RETORNAR seu Hatchimal a qualquer momento para a FASE 3 (Bebê). Veja a página 29.\*\*\***

**PT INTRODUÇÃO - FASE 1: OVO HATCHIMAL**

Assim que você tirar o ovo da caixa, REMOVA as TRAVAS e a embalagem plástica do Hatchimal para ligá-lo. Após remover, descarte a chave de trava imediatamente. AVISO: PERIGO DE ASFIXIA – Peças pequenas.

**COMO DESLIGAR O OVO**

- VIRE-ME DE CABEÇA PARA BAIXO por pelo menos OITO SEGUNDOS para me DESLIGAR.
- SEGURE A PARTE DE BAIXO DO OVO PARA ME ACORDAR.



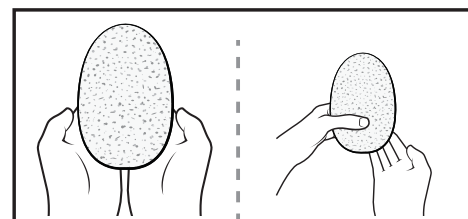
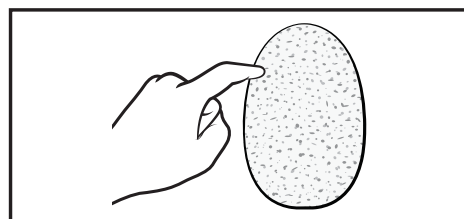
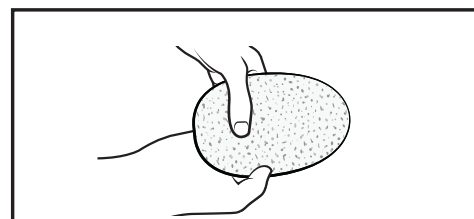
**PT FASE 1: ANTES DE NASCER**

Você precisa cuidar do seu ovo para que ele possa nascer. O nascimento leva 20-25 minutos no TOTAL. Você pode cuidar do seu ovo continuamente ou no decorrer do tempo. SEGURE-ME sempre pela PARTE DE BAIXO do ovo.

VIRE o OVO para BRINCAR comigo.

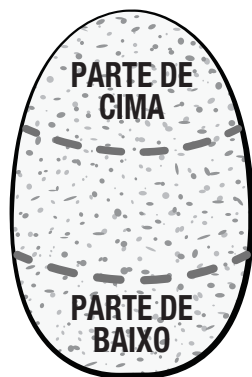
Toque no ovo e eu tocarei de volta. Eu só posso OUVIR o seu TOQUE se eu estiver QUIETO.

Segure ou ESFREGUE a parte de baixo do ovo para ouvir o meu coração bater ou para me aquecer.



**PT FASE 1: OVO HATCHIMAL**

VIRE, BATA OU TOQUE PARA INTERAGIR COM SEU OVO.



UM ARCO-ÍRIS ILUMINADO APARECE QUANDO ESTOU PRONTO PARA NASCER.

EU DIGO O QUE QUERO OU PRECISO USANDO CORES E SONS:

COR	SIGNIFICADO	O QUE DEVE SER FEITO
ROSA	OUÇA MEU CORAÇÃO BATER	SEGURE A PARTE DE BAIXO DO OVO.
VERMELHO	ESTOU CHATEADO	ESFREGUE A PARTE DE BAIXO DO OVO.
LARANJA	EU PRECISO ARROTAR	PASSE A MÃO NA PARTE DE BAIXO DO OVO.
LARANJA PISCANTE	ESTOU COM SOLUÇO	TOQUE NO OVO PARA MEU SOLUÇO PASSAR.
AMARELO	ESTOU EXPLORANDO	BRINQUE DE MANEIRAS DIFERENTES E VEJA O QUE ACONTECE.
VERDE	ESTOU DOENTE	ESFREGUE A PARTE DE BAIXO DO OVO PARA QUE EU ME SINTA MELHOR OU VIRE-ME PARA ME FAZER ESPIRRAR.
AZUL CLARO	ESTOU COM FRIO	ESFREGUE A PARTE INFERIOR DO OVO PARA ME AQUECER.
AZUL ESCURO	ESTOU ASSUSTADO	ESFREGUE A PARTE DE BAIXO DO OVO PARA ME CONFORTAR OU BATA NO OVO PARA ME ASSUSTAR AINDA MAIS.
BRANCO	EU VOU DORMIR	ESFREGUE A PARTE DE BAIXO DO OVO PARA ME ACORDAR.
LUZES DESLIGADAS	ESTOU OUVINDO	TOQUE NO OVO E EU TOCAREI DE VOLTA.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? • PROBLEMEN? • PROBLEMİ? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?  
**SPINMASTER.COM**

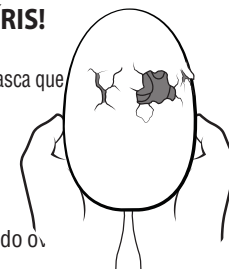
NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND – 1800 992 249  
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

**FASE 2: NASCENDO**

QUANDO EU ESTIVER PRONTO PARA NASCER, O OVO COMEÇARÁ A PISCAR NAS CORES DO ARCO-ÍRIS!  
\*\*\*NÃO SE PREOCUPE, NÃO CONSIGO NASCER SE VOCÊ NÃO ESTIVER POR PERTO.\*\*\*

- 1) ESFREGUE a PARTE DE BAIXO do ovo para eu começar a bicá-lo. O ovo piscará na LUZ BRANCA enquanto eu estiver abrindo caminho para sair do ovo.
- 2) Quando eu parar de bicar, o ovo começará a piscar nas CORES DO ARCO-ÍRIS.
- 3) ESFREGUE a PARTE DE BAIXO do ovo para eu continuar bicando.
- 4) Quando eu tiver bicado o suficiente e você já estiver pronto para me tirar de dentro do ovo, espere até que eu PARE DE BICAR e as luzes fiquem nas CORES DO ARCO-ÍRIS.
- 5) Remova a parte de cima do ovo e quebre qualquer parte extra da casca que possa estar bloqueando minha saída.
- 6) Quando nada mais estiver bloqueando minha saída, PUXE-ME para fora do ovo. Será necessário usar FORÇA para PUXAR e você OUVIRÁ um CLIQUE ALTO quando eu sair.
- 7) REMOVA o PLÁSTICO em volta das minhas asas.
- 8) JOGUE FORA todas as partes ou peças que sobrarem da casca do ovo.
- 9) PRESSIONE minha BARRIGA.
- 10) Quando eu cantar "PARABÉNS PARA O HATCHI", estarei pronto para brincar.

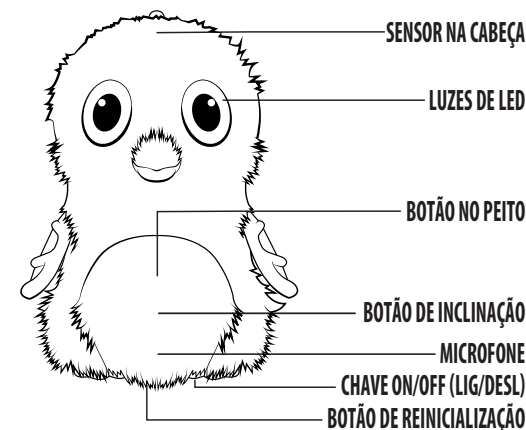


**QUEBROU O OVO ACIDENTALMENTE?**

CUIDADO com seu ovo Hatchimal. Se você quebrar seu ovo acidentalmente antes que o seu Hatchimal esteja pronto para nascer, NÃO O COLOQUE DE VOLTA no ovo. Se você quebrar seu ovo antes que o seu Hatchimal esteja pronto para nascer, SIGA AS ETAPAS 5 A 10 das instruções da fase 2: NASCENDO, acima.

**HATCHIMALS™ FORA DO OVO**

AGORA QUE O SEU HATCHIMAL NASCEU, VOCÊ DEVE CUIDAR DELE ENQUANTO ELE É UM BEBÊ, ATÉ ELE SE TORNAR UMA CRIANÇA PEQUENA E, DEPOIS, UMA CRIANÇA.



LUZES NAS CORES DO ARCO-ÍRIS APARECEM QUANDO EU MUDO DE UMA FASE PARA OUTRA E EU CANTO "PARABÉNS PARA O HATCHI".

EU DIGO O QUE QUERO OU PRECISO USANDO CORES E SONS:

COR	SIGNIFICADO	O QUE DEVE SER FEITO
ROSA	EU PRECISO DE UM CARINHO	ACARICIE MINHA CABEÇA.
VERMELHO	ESTOU CHATEADO	FAÇA CARINHO NA MINHA CABEÇA PARA ME ACALMAR.
LARANJA	EU PRECISO ARROTAR	PASSE A MÃO NA MINHA CABEÇA OU ME INCLINE PARA A FRENTE.
LARANJA PISCANTE	ESTOU COM SOLUÇO	FAÇA BARULHOS ALTOS PARA ME ASSUSTAR.
AMARELO	ESTOU EXPLORANDO	BRINQUE COMIGO DE FORMAS DIFERENTES.
VERDE	ESTOU DOENTE	FAÇA CARINHO NA MINHA CABEÇA, INCLINE-ME PARA FRENTE OU APERTE MINHA BARRIGA.
AZUL-PETRÓLEO	APRENDER A FALAR	PRESSIONE MINHA BARRIGA E NÃO SOLTE. DEPOIS QUE EU DISSER "OLÁ", DIGA ALGUMA COISA E SOLTE MINHA BARRIGA.
AZUL CLARO	ESTOU COM FRIO	ESFREGUE MINHA CABEÇA OU APERTE MINHA BARRIGA PARA ME AQUECER.
AZUL ESCURO	ESTOU ASSUSTADO	FAÇA CARINHO NA MINHA CABEÇA PARA ME CONFORTAR OU BATA PALMAS PARA ME ASSUSTAR AINDA MAIS
BRANCO	EU VOU DORMIR	APERTE MINHA BARRIGA PARA ME ACORDAR

**FASE 3 - BEBÊ**

CUIDE DE MIM! - CUIDE DE MIM E ATENDA A MEUS DESEJOS E NECESSIDADES.



Assista ao vídeo "Como fazer", visite o canal do YouTube: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

<p><b>ALIMENTAR - ROXO</b></p> <p>ALIMENTE-ME me INCLINANDO para a FRENTE. Você me OUVIRÁ COMENDO.</p>	<p><b>CARINHO - ROSA</b></p> <p>FAÇA UM CARINHO na minha CABEÇA. Você me OUVIRÁ "MURMURAR".</p>	<p><b>PRONTO PARA BRINCAR! - AMARELO</b></p> <p>VIRE-ME de cabeça para BAIXO e para CIMA para BRINCAR comigo. Você me OUVIRÁ dizer "WEE".</p>	<p><b>CÓCEGAS - AMARELO</b></p> <p>APERTE minha BARRIGA repetidamente. Você me OUVIRÁ RIR.</p>
<p><b>DOENTE - VERDE</b></p> <p>FAÇA CARINHO na minha cabeça para me CONFORTAR. APERTE minha BARRIGA para me fazer TOSSIR. VIRE-ME para me fazer ESPIRRAR. Quando eu me sentir melhor, você me OUVIRÁ SUSPIRAR e meus OLHOS ficarão AMARELOS</p>	<p><b>ASSUSTADO - AZUL ESCURO</b></p> <p>CONFORTE-ME fazendo CARINHO na minha CABEÇA ou me ASSUSTE ainda mais BATENDO PALMAS. Quando eu me sentir melhor, você me OUVIRÁ SUSPIRAR e meus OLHOS ficarão AMARELOS.</p>	<p><b>COM FRIO - AZUL CLARO</b></p> <p>AQUEÇA-ME PASSANDO A MÃO em minha CABEÇA ou APERTANDO minha BARRIGA. Quando eu estiver aquecido, você me OUVIRÁ SUSPIRAR e meus OLHOS ficarão AMARELOS.</p>	<p><b>SOLUÇO - LARANJA</b></p> <p>BATA PALMAS para meu SOLUÇO PASSAR. Quando ele passar, você me OUVIRÁ SUSPIRAR e meus OLHOS ficarão AMARELOS.</p>

## FASE 4 - CRIANÇA PEQUENA



Assista ao vídeo "Como fazer", visite o canal do YouTube: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

### ENSINE-ME! - ENSINE-ME A FALAR, ANDAR E DANÇAR.

Acesse e percorra o MENU PRESSIONANDO minha BARRIGA. Quando você ouvir o efeito sonoro e ver a cor do jogo que deseja jogar, AGUARDE TRÊS SEGUNDOS ou PASSE A MÃO na minha CABEÇA para acessar. Para SAIR do jogo a qualquer momento, PRESSIONE minha BARRIGA.



Mantenha minha barriga PRESSIONADA para me ENSINAR A FALAR. Minha luz mudará para a cor AZUL-PETRÓLEO. DEPOIS que eu disser "OLÁ", DIGA alguma coisa e SOLTE minha BARRIGA. Eu vou REPETIR o que você disse!

Quando eu ENTRAR no modo "APRENDER A ANDAR", eu direi OK e minha LUZ mudará para um BRANCO SÓLIDO. A LUZ BRANCA SÓLIDA significa que eu estou ESPERANDO por um COMANDO. BATA PALMAS UMA VEZ para eu me mover PARA FRENTE. BATA PALMAS DUAS ou mais vezes para eu RODAR. Cuidado, posso ficar TONTO.

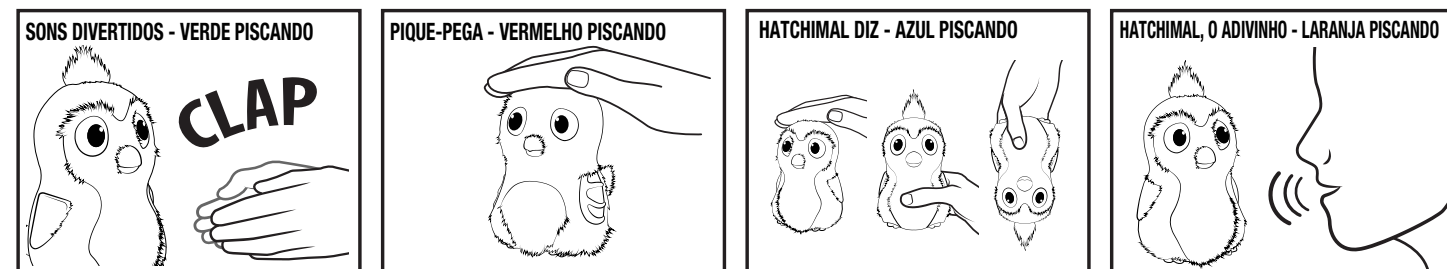
Quando eu ENTRAR no MODO DANÇA, eu direi OK e TOCAREI UMA MÚSICA. Quando eu estiver dançando, BATA na minha CABEÇA para ouvir a BATIDA DE UMA BATERIA. Para PAUSAR a MÚSICA, vire-me de cabeça para BAIXO e, depois, para CIMA. Para VOLTAR A TOCAR A MÚSICA, vire-me de cabeça para BAIXO e, depois, para CIMA NOVAMENTE.

Todas as BRINCADEIRAS DE CUIDADO da FASE 3 ainda estão disponíveis.

## FASE 5 - CRIANÇA

### BRINQUE COMIGO! - DESBLOQUEIE QUATRO NOVOS JOGOS. ESSES QUATRO JOGOS ESTÃO DISPONÍVEIS SOMENTE NA FASE 5.

Acesse e dê uma olhada no MENU DE JOGOS PRESSIONANDO minha BARRIGA. Quando você ouvir o efeito sonoro e ver a cor do jogo que deseja jogar, AGUARDE TRÊS SEGUNDOS ou PASSE A MÃO na minha CABEÇA para acessar. Para SAIR do jogo a qualquer momento, PRESSIONE minha BARRIGA.



Vou tocar seguindo um padrão. Quando eu parar de tocar, tente BATER PALMAS seguindo o mesmo PADRÃO. Acerte dez vezes para ganhar. Se você errar três vezes, você perde.

Eu corrirei por aí e meus olhos ficarão VERMELHOS ou de OUTRA COR. Quando minha luz ficar VERMELHA, PASSE A MÃO na minha CABEÇA quando minhas luzes estiverem de OUTRA COR, é uma ARMADILHA. Acerte quinze vezes para ganhar. Se você errar três vezes, você perde.

Minha luz piscará em cores diferentes para dizer o que você deve fazer. VERMELHO - PASSE A MÃO na minha CABEÇA. ROSA - PRESSIONE minha BARRIGA. AZUL - INCLINE-ME de CABEÇA PARA BAIXO. Quanto mais tempo você brinca, mais rápido ele fica. Acerte quinze vezes para ganhar. Se você errar três vezes, você perde.

Quando minha luz estiver LARANJA SÓLIDA, faça-me uma PERGUNTA de SIM ou NÃO. Responderei com um som POSITIVO, NEGATIVO ou TALVEZ.

\*\*\*Todas as BRINCADEIRAS das FASES 3 e 4 continuam disponíveis.\*\*\*

## FASE 5 - CRIANÇA: JOGOS

COR DA LUZ	JOGOS	O QUE FAZER
Azul-petróleo	APRENDER A FALAR	Nas FASE 4 e 5 PRESSIONE e SEGURE minha BARRIGA para GRAVAR sua voz. Eu REPITO o que você diz
Branco piscante	APRENDER A ANDAR	Nas FASES 4 e 5: BATA PALMAS 1 vez para eu mover PARA FRENTE. 2 PALMAS ou mais me fazem GIRAR
Roxo piscante	DANÇAR	Nas FASES 4 e 5: EU toco MÚSICA e danço. PASSE A MÃO na minha cabeça para fazer um barulho de batida de bateria
Vermelho piscante	PEGUE-ME	Na FASE 5: PASSE A MÃO na minha cabeça quando a luz ficar vermelha
Azul piscante	HATCHIMAL DIZ ALGO	Na FASE 5: VERMELHO - PASSE A MÃO na cabeça, ROSA - APERTE a barriga, AZUL - vire de CABEÇA PARA BAIXO
Verde piscante	SONS ENGRAÇADOS	Na FASE 5: VOU tocar seguindo um padrão, tente REPETIR
Laranja piscante	HATCHIMAL ADIVINHA	Na FASE 5: FAÇA UMA PERGUNTA que a resposta seja SIM ou NÃO e eu responderei
Amarelo piscante	MODO AUTÔNOMO	Sair de jogos

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? • PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?  
**SPINMASTER.COM**

NETHERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND – 1800 992 249  
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

## RU ВВЕДЕНИЕ

Заботья о птенце Hatchimal на протяжении 5 этапов.

**ЭТАП 1 (Яйцо):** Забота о яйце. Подробнее на странице 24.

**ЭТАП 2 (Вылупление):** Птенец Hatchimal не сможет вылупиться без твоей помощи. Узнай, как помочь птенцу, на странице 25.

**ЭТАП 3 (Новорожденный птенец):** Заботья о птенце Hatchimal. Подробнее на странице 25.

**ЭТАП 4 (Малыш):** Научи птенца Hatchimal ходить, говорить и танцевать. Подробнее на странице 26.

**ЭТАП 5 (Птенец):** Открывай новые игры и веселись с птенцом Hatchimal. Подробнее на странице 26.

## RU ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

- Птенцы Hatchimal ОЧЕНЬ ХРУПКИЕ. Всегда держи яйцо двумя руками.
  - Птенцы Hatchimal вылупляются ОДИН РАЗ. Ты НЕ СМОЖЕШЬ поместить птенца обратно в яйцо.
  - Если ты случайно разобьешь яйцо, то ты не сможешь увидеть, как птенец вылупляется.
  - НЕ погружай игрушку в воду. Это может привести к повреждению электронных компонентов.
  - Чтобы очистить игрушку, аккуратно протри ее чистой влажной тканью.
  - Береги игрушку от попадания прямых солнечных лучей и не подноси ее к открытому источнику тепла.
- \*\*\*Настройки птенца Hatchimal в любой момент можно СБРОСИТЬ до ЭТАПА 3 (Новорожденный птенец). См. страницу 29.\*\*\*

## RU НАЧАЛО — ЭТАП 1: ЯЙЦО HATCHIMAL

Когда вы достанете яйцо из коробки, СНИМИТЕ ДЕРЖАТЕЛИ и вытащите птенца Hatchimal из пластиковой упаковки, чтобы включить его. После извлечения сразу же выбросьте блокираторы. ОСТОРОЖНО! Опасность удушья - мелкие детали.

### КАК ВЫКЛЮЧИТЬ ЯЙЦО

- ПЕРЕВЕРНИ меня ВВЕРХ НОГАМИ и ДЕРЖИ ТАК ВОСЕМЬ СЕКУНД или дольше, чтобы ВЫКЛЮЧИТЬ.
- Чтобы РАЗБУДИТЬ меня, ВОЗЬМИСЬ ЗА НИЖНЮЮ ЧАСТЬ ЯЙЦА.



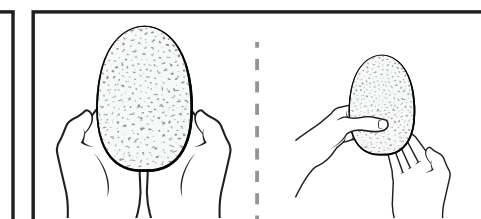
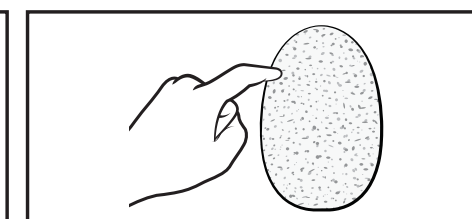
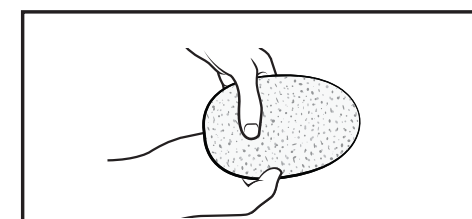
## RU ЭТАП 1: ДО ВЫЛУПЛЕНИЯ

До того как птенец вылупится из яйца, ты должен заботиться о нем. **ВСЬ** процесс вылупления займет 20-25 минут. Ты можешь ухаживать за яйцом непрерывно или на протяжении долгого времени. Всегда **ДЕРЖИ** меня за **НИЖНЮЮ ЧАСТЬ** яйца.

НАКЛОНИ ЯЙЦО, чтобы ПОИГРАТЬ со мной.

Если ты постучишь по яйцу, я постучу в ответ. Я могу УСЛЫШАТЬ твой СТУК, только если сижу ТИХО.

Чтобы услышать мое сердцебиение или согреть меня, возьми за нижнюю часть яйца или ПОТРИ ее.



## RU ЭТАП 1: ЯЙЦО HATCHIMAL

НАКЛОНИ, ПОСТУЧИ или ДОТРОНЬСЯ до яйца, чтобы ПООБЩАТЬСЯ с ПТЕНЦОМ.



Я ВЫЛУПЛЮСЬ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПОЯВЯТСЯ РАДУЖНЫЕ ЦВЕТА.

Я ИСПОЛЗУЮ РАЗНЫЕ ЦВЕТА И ЗВУКИ, ЧТОБЫ ПОКАЗАТЬ ТЕБЕ, ЧТО Я ХОЧУ:

ЦВЕТ	ЗНАЧЕНИЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
РОЗОВЫЙ	ПОСЛУШАЙ МОЕ СЕРДЦЕБИЕНИЕ	ВОЗЬМИСЬ ЗА НИЖНЮЮ ЧАСТЬ ЯЙЦА.
КРАСНЫЙ	МНЕ ГРУСТНО	ПОТРИ НИЖНЮЮ ЧАСТЬ ЯЙЦА.
ОРАНЖЕВЫЙ	Я ХОЧУ ОТРЫГНУТЬ	СЛЕГКА ПОХЛОПАЙ ПО НИЖНЕЙ ЧАСТИ ЯЙЦА.
МИГАЮЩИЙ ОРАНЖЕВЫЙ	Я ИКАЮ	ПОСТУЧИ ПО ЯЙЦУ, ЧТОБЫ ИКОТА ПРОШЛА.
ЖЕЛТЫЙ	Я ОСВАИВАЮСЬ	ПОПРОБУЙ РАЗНЫЕ ДЕЙСТВИЯ И ПОСМОТРИ, ЧТО СЛУЧИТСЯ.
ЗЕЛЕНЫЙ	Я БОЛЕЮ	ПОТРИ НИЖНЮЮ ЧАСТЬ ЯЙЦА, ЧТОБЫ МНЕ СТАЛО ЛУЧШЕ, ИЛИ НАКЛОНИ ЕГО, ЧТОБЫ ЗАСТАВИТЬ МЕНЯ ЧИХНУТЬ.
ГОЛУБОЙ	МНЕ ХОЛОДНО	ПОТРИ НИЖНЮЮ ЧАСТЬ ЯЙЦА, ЧТОБЫ СОГРЕТЬ МЕНЯ.
ТЕМНО-СИНИЙ	МНЕ СТРАШНО	ПОТРИ НИЖНЮЮ ЧАСТЬ ЯЙЦА, ЧТОБЫ УСПОКОИТЬ МЕНЯ ИЛИ ПОСТУЧИ ПО НЕМУ, ЧТОБЫ НАПУГАТЬ МЕНЯ ЕЩЕ БОЛЬШЕ.
БЕЛЫЙ	Я ХОЧУ СПАТЬ	ЧТОБЫ РАЗБУДИТЬ МЕНЯ, ПОТРИ НИЖНЮЮ ЧАСТЬ ЯЙЦА.
СВЕТОВЫЕ ИНДИКАТОРЫ ВЫКЛЮЧЕНЫ	Я СЛУШАЮ	ЕСЛИ ТЫ ПОСТУЧИШЬ ПО ЯЙЦУ, Я ПОСТУЧУ В ОТВЕТ.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? • PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?  
**SPINMASTER.COM**

NETHERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND – 1800 992 249  
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

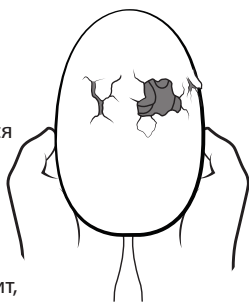
## ЭТАП 2 – ВЫЛУПЛЕНИЕ ПТЕНЦА

### Я ВЫЛУПЛЮСЬ, КОГДА ЗАМИГАЮТ РАДУЖНЫЕ ЦВЕТА!

\*\*\*НЕ БОЙСЯ, Я НЕ МОГУ ВЫЛУПИТЬСЯ БЕЗ ТВОЕЙ ПОМОЩИ.\*\*\*

- 1) Чтобы помочь мне вылупиться, ПОТРИ НИЖНЮЮ ЧАСТЬ яйца. Когда я начну стучать клювом по скорлупе, замигает БЕЛЫЙ СВЕТ.
- 2) Когда я перестану стучать клювом, замигают РАДУЖНЫЕ ЦВЕТА.
- 3) Чтобы помочь мне продолжить вылупляться, ПОТРИ НИЖНЮЮ ЧАСТЬ яйца.
- 4) Когда я расколю клювом достаточную часть скорлупы, и ты будешь готов вытащить меня, подожди, пока я ПЕРЕСТАНУ СТУЧАТЬ КЛЮВОМ, и загорятся РАДУЖНЫЕ ЦВЕТА.

- 5) Удали верхнюю часть скорлупы и другие ее кусочки, которые мешают мне выбраться.
- 6) После этого ВЫТАЩИ меня из скорлупы. Тебе потребуется ПОТЯНУТЬ довольно-таки СИЛЬНО. Когда ты меня вытащишь, РАЗДАСТЯ ГРОМКИЙ ЩЕЛЧОК.
- 7) УБЕРИ ПЛАСТИК с моих крыльях.
- 8) ВЫБРОСИ оставшиеся части или кусочки скорлупы.
- 9) НАЖМИ на мой ЖИВОТИК.
- 10) Когда ты услышишь песню "HATCHI BIRTHDAY", это значит, что мы можем начинать играть.



Будь очень ОСТОРОЖЕН с яйцом Hatchimal. Если ты случайно разобьешь яйцо до того, как птенец Hatchimal будет готов вылупиться, ты НЕ СМОЖЕШЬ ПОМЕСТИТЬ ПТЕНЦА ОБРАТНО в яйцо. Если ты случайно разобьешь яйцо до того, как твой птенец Hatchimal готов вылупиться, СЛЕДУЙ ШАГАМ 5 – 10, указанным в инструкции к этапу 2 "ВЫЛУПЛЕНИЕ".

## СЛУЧАЙНО РАЗБИЛ ЯЙЦО?

### ПОСЛЕ ВЫЛУПЛЕНИЯ ПТЕНЦА HATCHIMALS™

ТЕПЕРЬ, КОГДА ТВОЙ ПТЕНЕЦ HATCHIMAL ВЫЛУПИЛСЯ, ТЫ ДОЛЖЕН ВЫРАСТИТЬ ЕГО ОТ НОВОРОЖДЕННОГО ПТЕНЦА ДО МАЛЫША, А ПОТОМ ДО ПТЕНЦА.



КОГДА ПОЯВЛЯЮТСЯ РАДУЖНЫЕ ЦВЕТА, И Я ПОЮ ПЕСЕНКУ "HATCHI BIRTHDAY", Я ПЕРЕХОЖУ НА НОВЫЙ ЭТАП.

### Я ИСПОЛЗУЮ РАЗНЫЕ ЦВЕТА И ЗВУКИ, ЧТОБЫ ПОКАЗАТЬ ТЕБЕ, ЧТО Я ХОЧУ:

ЦВЕТ	ЗНАЧЕНИЕ	ЧТО ДЕЛАТЬ
РОЗОВЫЙ	ОБНИМИ МЕНЯ	ПОГЛАДЬ МЕНЯ ПО ГОЛОВЕ.
КРАСНЫЙ	МНЕ ГРУСТНО	ПОГЛАДЬ МЕНЯ ПО ГОЛОВЕ, ЧТОБЫ УСПОКОИТЬ МЕНЯ.
ОРАНЖЕВЫЙ	Я ХОЧУ ОТРЫГНУТЬ	ПОГЛАДЬ МЕНЯ ПО ГОЛОВЕ ИЛИ НАКЛОНИ МЕНЯ ВПЕРЕД.
МИГАЮЩИЙ ОРАНЖЕВЫЙ	Я ИКАЮ	ИЗДАЙ ГРОМКИЙ ЗВУК, ЧТОБЫ ИКОТА ПРОШЛА.
ЖЕЛТЫЙ	Я ОСВАИВАЮСЬ	ИГРАЙ СО МНОЙ РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ.
ЗЕЛЕНЫЙ	Я БОЛЕЮ	ПОГЛАДЬ МЕНЯ ПО ГОЛОВЕ, НАКЛОНИ МЕНЯ ВПЕРЕД ИЛИ НАЖМИ МНЕ НА ЖИВОТИК.
БИРЮЗОВЫЙ	УЧИМСЯ ГОВОРИТЬ	НАЖМИ И УДЕРЖИВАЙ МОЙ ЖИВОТИК. ПОСЛЕ ТОГО КАК Я СКАЖУ "ПРИВЕТ", СКАЖИ ЧТО-НИБУДЬ, ЗАТЕМ ОТПУСТИ МОЙ ЖИВОТИК.
ГОЛУБОЙ	МНЕ ХОЛОДНО	ЧТОБЫ СОГРЕТЬ МЕНЯ, ПОТРИ МЕНЯ ПО ГОЛОВЕ ИЛИ НАЖМИ МНЕ НА ЖИВОТИК.
ТЕМНО-СИНИЙ	МНЕ СТРАШНО	ПОГЛАДЬ МЕНЯ ПО ГОЛОВЕ, ЧТОБЫ УСПОКОИТЬ МЕНЯ ИЛИ ХЛОПНИ В ЛАДОШИ, ЧТОБЫ ИСПУГАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ
БЕЛЫЙ	Я ХОЧУ СПАТЬ	НАЖМИ МНЕ НА ЖИВОТИК, ЧТОБЫ РАЗБУДИТЬ МЕНЯ

## ЭТАП 3 – КРОШКА

ПОЗАБОТЬСЯ ОБО МНЕ! - ОБЕРЕГАЙ МЕНЯ И СЛЕДИ ЗА МОИМИ ЖЕЛАНИЯМИ.



Посмотри обучающее видео на нашем канале YouTube: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)



Я ХОЧУ КУШАТЬ – ФИОЛЕТОВЫЙ  
Чтобы ПОКОРМИТЬ меня, НАКЛОНИ меня ВПЕРЕД. Ты УСЛЫШИШЬ, как я ЕМ.



Я ХОЧУ ВНИМАНИЯ – РОЗОВЫЙ  
ПОГЛАДЬ меня ПО ГОЛОВЕ, чтобы уделить мне ВНИМАНИЕ. Ты УСЛЫШИШЬ, как я ВОРКУЮ.



ГОТОВ ПОИГРАТЬ – ЖЕЛТЫЙ  
Чтобы ПОИГРАТЬ со мной, ПЕРЕВЕРНИ меня ВВЕРХ НОГАМИ и ОБРАТНО. Ты УСЛЫШИШЬ, как я РАДОСТНО ПИЩУ.



МНЕ ЩЕКОТНО – ЖЕЛТЫЙ  
НАЖМИ мне на ЖИВОТИК несколько раз. Ты УСЛЫШИШЬ, как я СМЕЮСЬ.



Я ЧУВСТВУЮ СЕБЯ ПЛОХО – ЗЕЛЕНЫЙ  
ПОГЛАДЬ меня ПО ГОЛОВЕ, чтобы УСПОКОИТЬ меня. НАЖМИ мне на ЖИВОТИК, чтобы заставить меня КАШЛЯТЬ. НАКЛОНИ меня, чтобы заставить меня ЧИХНУТЬ. Когда мне станет лучше, ты УСЛЫШИШЬ, как я ВЗДОХНУ, и мои ГЛАЗА СТАНУТ ЖЕЛТЫМИ



Я НАПУГАН – ТЕМНО-СИНИЙ  
Чтобы УСПОКОИТЬ меня, ПОГЛАДЬ меня ПО ГОЛОВЕ или ИСПУГАЙ еще сильнее, ХЛОПНУВ В ЛАДОШИ. Когда я почувствую себя лучше, ты УСЛЫШИШЬ, как я ВЗДОХНУ, и мои ГЛАЗА СТАНУТ ЖЕЛТЫМИ.



МНЕ ХОЛОДНО – ГОЛУБОЙ  
Чтобы СОГРЕТЬ меня, ПОГЛАДЬ меня по ГОЛОВЕ или НАЖМИ на мой ЖИВОТИК. Когда я согреюсь, ты УСЛЫШИШЬ, как я ВЗДОХНУ, и мои ГЛАЗА СТАНУТ ЖЕЛТЫМИ.



Я ИКАЮ – ОРАНЖЕВЫЙ  
ХЛОПНИ в ладоши, чтобы ИКОТА ПРОШЛА. Когда икота пройдет, ты УСЛЫШИШЬ, как я ВЗДОХНУ, и мои ГЛАЗА СТАНУТ ЖЕЛТЫМИ.

## ЭТАП 4 — МАЛЫШ



Посмотри обучающее видео на нашем канале YouTube: [www.youtube.com/hatchimals](http://www.youtube.com/hatchimals)

НАУЧИ МЕНЯ! - НАУЧИ МЕНЯ ХОДИТЬ, ГОВОРИТЬ И ТАНЦЕВАТЬ.

Перейди в МЕНЮ и листай его, НАЖИМАЯ на мой ЖИВОТИК. Когда ты увидишь цвет игры, в которую хочешь сыграть, и услышишь ее звуковой сигнал, ПОДОЖДИ ТРИ СЕКУНДЫ или ПОГЛАДЬ меня по ГОЛОВЕ, чтобы начать игру. Чтобы ВЫЙТИ из игры, НАЖМИ на мой ЖИВОТИК.



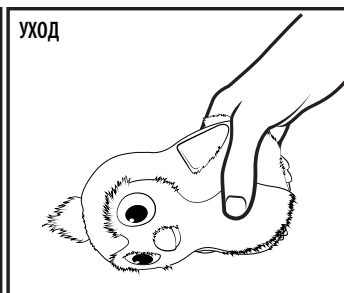
"УЧИМСЯ ГОВОРИТЬ" — БИРЮЗОВЫЙ  
НАЖМИ и УДЕРЖИВАЙ мой животик, чтобы НАУЧИТЬ МЕНЯ РАЗГОВАРИВАТЬ. Свет изменится на БИРЮЗОВЫЙ. ПОСЛЕ ТОГО как я скажу "ПРИВЕТ", СКАЖИ что-нибудь, затем ОТПУСТИ мой ЖИВОТИК. Я ПОВТОРЮ твои слова!



"УЧИМСЯ ХОДИТЬ" — МИГАЮЩИЙ БЕЛЫЙ  
При ПЕРЕХОДЕ в режим "УЧИМСЯ ХОДИТЬ" я скажу "ХОРОШО", и СВЕТ изменится на БЕЛЫЙ. БЕЛЫЙ СВЕТ означает, что я ЖДУ КОМАНДЫ. ХЛОПНИ ОДИН РАЗ, чтобы я пошел ВПЕРЕД. ХЛОПНИ ДВА РАЗА или больше, чтобы я ПОКРУЖИЛСЯ. Следи за тем, чтобы у меня не ЗАКРУЖИЛАСЬ ГОЛОВА.



РЕЖИМ ТАНЦЕВ! — МИГАЮЩИЙ ФИОЛЕТОВЫЙ  
При ПЕРЕХОДЕ в РЕЖИМ ТАНЦЕВ я скажу "ХОРОШО", и ЗАИГРАЕТ МУЗЫКА. Когда я начну танцевать, ПОХЛОПАЙ меня ПО ГОЛОВЕ, чтобы услышать БАРАБАННУЮ ДРОБЬ. ПЕРЕВЕРНИ меня ВВЕРХ НОГАМИ и ОБРАТНО, чтобы поставить МУЗЫКУ на ПАУЗУ. ПЕРЕВЕРНИ меня ВВЕРХ НОГАМИ и ОБРАТНО, чтобы МУЗЫКА ЗАИГРАЛА СНОВА.



УХОД  
Все ДЕЙСТВИЯ ПО УХОДУ, открытые на ЭТАПЕ 3, все еще доступны.

## ЭТАП 5 — ПТЕНЕЦ

ПОИГРАЙ СО МНОЙ! - РАЗБЛОКИРУЙ ЧЕТЫРЕ НОВЫЕ ИГРЫ. ЧЕТЫРЕ НОВЫЕ ИГРЫ ДОСТУПНЫ ТОЛЬКО НА ЭТАПЕ 5.

Перейди в ИГРОВОЕ МЕНЮ и листай его, НАЖИМАЯ на мой ЖИВОТИК. Когда ты увидишь цвет игры, в которую хочешь сыграть, и услышишь ее звуковой сигнал, ПОДОЖДИ ТРИ СЕКУНДЫ или ПОГЛАДЬ меня по ГОЛОВЕ, чтобы начать игру. Чтобы ВЫЙТИ из игры, НАЖМИ на мой ЖИВОТИК.



СМЕШНЫЕ ЗВУКИ — МИГАЮЩИЙ ЗЕЛЕНЫЙ  
Я выстучу мелодию. Когда я перестану стучать, попробуй НАХЛОПАТЬ ту же МЕЛОДИЮ. Нахлопай десять мелодий подряд, чтобы выиграть. После трех неправильных попыток ты проигрываешь.



САЛОЧКИ — МИГАЮЩИЙ КРАСНЫЙ  
Я буду бегать, а мои глаза будут светиться КРАСНЫМ или ДРУГИМ ЦВЕТОМ. Когда свет станет КРАСНЫМ, легонько ПОСТУЧИ меня по ГОЛОВЕ. НЕ СТУЧИ по ГОЛОВЕ, когда видишь ДРУГОЙ ЦВЕТ, им я пытаюсь ЗАПУТАТЬ тебя. Постучи правильно пятнадцать раз подряд, чтобы выиграть. После трех неправильных попыток ты проигрываешь.



ПТЕНЕЦ HATCHIMAL ДАЕТ КОМАНДЫ — МИГАЮЩИЙ СИНИЙ  
Световой индикатор будет загораться разными цветами, показывая, какие действия тебе нужно выполнять. КРАСНЫЙ — ПОГЛАДЬ меня по ГОЛОВЕ. РОЗОВЫЙ — НАЖМИ на мой ЖИВОТИК. СИНИЙ — ПЕРЕВЕРНИ меня ВВЕРХ НОГАМИ. Чем дольше ты играешь, тем быстрее меняются цвета. Выполни команду правильно пятнадцать раз подряд, чтобы выиграть. После трех неправильных попыток ты проигрываешь.



НАТЧИМАЛ ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ — МИГАЮЩИЙ ОРАНЖЕВЫЙ  
Когда ты увидишь ОРАНЖЕВЫЙ СВЕТ, ЗАДАЙ вопрос, на который можно ответить ДА или НЕТ. Я дам ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ, ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ или НЕОПРЕДЕЛЕННЫЙ ответ.

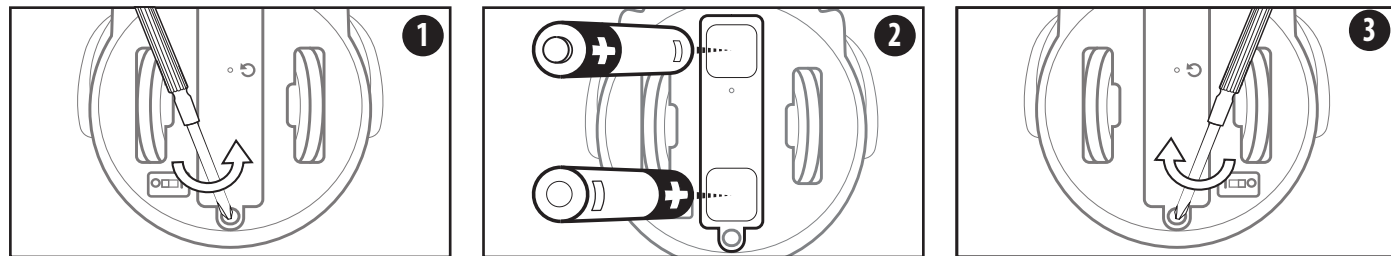
## ЭТАП 5 — ПТЕНЕЦ : ИГРЫ

\*\*\*Все ИГРЫ, открытые на ЭТАПАХ 3 и 4, все еще доступны.\*\*\*

ЦВЕТ	ИГРЫ	ЧТО ДЕЛАТЬ
Бирюзовый	УЧИМСЯ ГОВОРИТЬ	На ЭТАПАХ 4 и 5: НАЖМИ и УДЕРЖИВАЙ мой ЖИВОТИК, чтобы ЗАПИСАТЬ свой голос. Я ПОВТОРЯЮ твои слова
Мигающий Белый	УЧИМСЯ ХОДИТЬ	На ЭТАПАХ 4 и 5: ХЛОПНИ 1 РАЗ, чтобы я пошел ВПЕРЕД. ХЛОПНИ 2 РАЗА или больше, чтобы я ПОКРУЖИЛСЯ
Мигающий фиолетовый	ТАНЦЫ	На ЭТАПАХ 4 и 5: Я проигрываю МУЗЫКУ и танцую. ПОХЛОПАЙ меня по голове, чтобы услышать барабанную дробь
Мигающий красный	САЛОЧКИ	На ЭТАПЕ 5: ПОГЛАДЬ меня по голове, когда загорится красный огонек
Мигающий синий	ПТЕНЕЦ HATCHIMAL ДАЕТ КОМАНДЫ	На ЭТАПЕ 5: КРАСНЫЙ — ПОГЛАДЬ по голове, РОЗОВЫЙ — НАЖМИ на живот, СИНИЙ — переверни ВВЕРХ НОГАМИ
Мигающий зеленый	СМЕШНЫЕ ЗВУКИ	На ЭТАПЕ 5: Я буду отбивать ритм, попробуй его ПОВТОРИТЬ
Мигающий оранжевый	НАТЧИМАЛ ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ	На ЭТАПЕ 5: ЗАДАВАЙ вопросы, на которые можно ответить только "ДА" и "НЕТ", я отвечу тебе
Мигающий оранжевый	Я В АВТОНОМНОМ РЕЖИМЕ	Выход из игры

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? NEDERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ? BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044 IRELAND – 1800 992 249  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

## HOW TO INSTALL BATTERIES • INSTALLATION DES PILES • INSTALACIÓN DE LAS PILAS • EINLEGEN DER BATTERIEN DE BATTERIJEN PLAATSEN • COME INSTALLARE LE PILE • COMO COLOCAR AS PILHAS • УСТАНОВКА ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ



### EN HOW TO INSTALL BATTERIES

\*\*\*For best results, put in new batteries after your Hatchimal hatches.\*\*\*

1. Open the battery door with a screwdriver.
2. If used batteries are present, remove these batteries from the unit. DO NOT remove or install batteries using sharp or metal tools. Install new batteries as shown in the polarity diagram (+/-) inside the battery compartment.
3. Replace battery door securely.
4. Check your local laws and regulations for correct recycling and/or battery disposal.

### ES INSTALACIÓN DE LAS PILAS

\*\*\*Para disfrutar del mejor funcionamiento, se recomienda poner pilas nuevas cuando los Hatchimals rompen el cascarón.\*\*\*

1. Abra la tapa del compartimento de las pilas con un destornillador.
2. Si contiene pilas gastadas, retírelas de la unidad. NO se deben utilizar herramientas metálicas o puntiagudas para instalar o extraer las pilas. Instale las pilas nuevas como se muestra en el esquema de polaridad (+/-) dentro del compartimento de las pilas.
3. Vuelva a colocar la tapa del compartimento de las pilas.
4. Consulte la normativa local relativa al reciclaje y desecho de las pilas.

### NL DE BATTERIJEN PLAATSEN

\*\*\*Plaats voor het beste resultaat nieuwe batterijen nadat je Hatchimal is uitgekomen.\*\*\*

1. Open het batterijdeksel met een schroevendraaier.
2. Verwijder zo nodig de gebruikte batterijen uit het vak. Verwijder of plaats batterijen NIET met scherpe of metalen voorwerpen. Plaats de nieuwe batterijen zoals weergegeven op het polariteitsdiagram (+/-) aan de binnenkant van het batterijvak.
3. Sluit het vak af met het batterijdeksel.
4. Lees de plaatselijke voorschriften en regelgeving om de batterij op de juiste wijze te recyclen of af te voeren.

### PT COMO COLOCAR AS PILHAS

\*\*\*Para melhores resultados, coloque pilhas novas após seu Hatchimal nascer.\*\*\*

1. Abra a tampa do compartimento de pilhas com uma chave de fenda.
2. Se pilhas usadas estiverem presentes, remova essas pilhas da unidade. NÃO retire ou coloque pilhas com qualquer acessório pontiagudo ou metálico. Instale pilhas novas seguindo o diagrama de polaridade (+/-) dentro do compartimento de pilhas.
3. Coloque de novo a porta do compartimento com cuidado.
4. Consulte as leis, as normas e os regulamentos locais de reciclagem e/ou descarte de pilhas e baterias.

### FR INSTALLATION DES PILES

\*\*\*Pour des résultats optimaux, il est conseillé de remplacer les piles après l'éclosion du Hatchimal.\*\*\*

1. À l'aide d'un tournevis, ouvrir le couvercle du compartiment des piles.
2. Si des piles usagées sont présentes, les extraire. NE PAS utiliser d'objet coupant ou métallique pour extraire ou installer les piles. Installer des piles neuves comme indiqué sur le schéma de polarité (+/-) du compartiment des piles.
3. Bien refermer le compartiment des piles.
4. Consulter la législation locale concernant le recyclage et/ou l'élimination des piles.

### DE EINLEGEN DER BATTERIEN

\*\*\*Am besten die neuen Batterien erst einlegen, nachdem das Hatchimal geschlüpft ist.\*\*\*

1. Batteriefachabdeckung mit einem Schraubendreher öffnen.
2. Wenn sich darin verbrauchte Batterien befinden, diese aus dem Fach entfernen. Batterien NICHT mit scharfen oder metallenen Gegenständen entfernen oder einlegen. Neue Batterien unter Beachtung des Polaritätsdiagramms (+/-) in das Batteriefach einlegen.
3. Batteriefachabdeckung wieder anbringen.
4. Örtliche Gesetze und Bestimmungen für das Recycling bzw. die Entsorgung von Altbatterien beachten.

### IT COME INSTALLARE LE PILE

\*\*\*Per risultati ottimali, inserisci batterie nuove dopo che il tuo Hatchimal è uscito dall'uovo.\*\*\*

1. Apri lo scomparto pile con un cacciavite.
2. Se è presente una pila usata, rimuoverla dall'unità. NON usare oggetti metallici o appuntiti per rimuovere o installare le pile. Inserire le pile nuove con le polarità (+/-) direzionate come indicato.
3. Riponi saldamente lo sportello dello scomparto pile.
4. Elimina e/o ricicla le pile secondo quanto previsto dalle normative locali vigenti.

### RU УСТАНОВКА ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ

\*\*\*Для наиболее эффективной работы, используйте при игре с птенцом Hatchimal новые элементы питания.\*\*\*

1. Откройте крышку отсека элементов питания с помощью отвертки.
2. Извлеките истощенные элементы питания из отсека (при их наличии). ЗАПРЕЩАЕТСЯ извлекать или устанавливать батареи с помощью острых или металлических предметов. Установите новые элементы питания внутри отсека, соблюдая полярность (+/-).
3. Надежно закройте крышку отсека.
4. Ознакомьтесь с местными законами и нормативами, установленными в отношении правил переработки и/или утилизации элементов питания.



To watch the "How To" video, visit YouTube channel:  
Pour regarder le didacticiel, rendez-vous sur la chaîne YouTube :  
Para ver el vídeo de instrucciones, visita el canal de YouTube:  
Das Anleitungsvideo kannst du dir auf dem YouTube-Kanal ansehen:

Om de instructievideo te bekijken, ga je naar het volgende YouTube-kanaal:  
Per guardare il video di istruzioni, visita il canale YouTube:  
Assista ao vídeo "Como fazer", visite o canal do YouTube:  
Посмотри обучающее видео на нашем канале YouTube:

www.youtube.com/hatchimals

### EN LOW BATTERIES

LIGHTS will FLASH RED and ORANGE when batteries are low.

### ES PILAS GASTADAS

LAS LUCES PARPADEARÁN en ROJO y NARANJA cuando se estén gastando las pilas.

### NL BATTERIJEN BIJNA LEEG

De LAMPJES knipperen ROOD en ORANJE als de batterijen bijna leeg zijn.

### PT PILHAS FRACAS

AS LUZES vão PISCAR EM VERMELHO e LARANJA quando as pilhas estiverem fracas.

### FR PILES FAIBLES

LES VOYANTS CLIGNOTENT en ROUGE et ORANGE lorsque les piles commencent à s'épuiser.

### DE SCHWACHE BATTERIEN

Bei schwachen Batterien BLINKEN die LICHTER ROT und ORANGE.

### IT BATTERIE SCARICHE

Le LUCI LAMPEGGERANNO di ROSSO e ARANCIONE quando le batterie sono scariche.

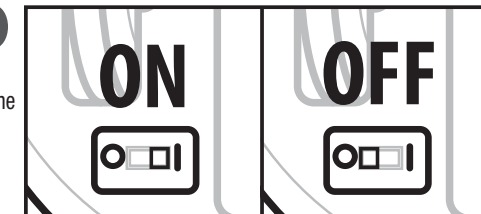
### RU НИЗКИЙ УРОВЕНЬ ЗАРЯДА ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ

ИНДИКАТОРЫ будут МИГАТЬ КРАСНЫМ и ОРАНЖЕВЫМ при низком уровне заряда элементов питания.

## HATCHIMALS SETTINGS • PARAMÈTRES DES HATCHIMALS • AJUSTES DE HATCHIMALS • HATCHIMALS-EINSTELLUNGEN HATCHIMALS-INSTELLINGEN • IMPOSTAZIONI DEGLI HATCHIMALS • CONFIGURAÇÕES DOS HATCHIMALS • НАСТРОЙКИ ПТЕНЦА HATCHIMAL

### EN ON/OFF SWITCH

- 1) Make sure functional batteries are installed.
- 2) To turn your Hatchimal ON, flip the ON/OFF switch on the bottom of the Hatchimal to the ON position (1).
- 3) To turn your Hatchimal OFF, flip the ON/OFF switch on the bottom of the Hatchimal to the OFF position (0).



### FR INTERRUPTEUR DE MARCHÉ/ARRÊT

- 1) S'assurer que le jouet est équipé de piles fonctionnelles.
- 2) Pour ALLUMER l'Hatchimal, mettre l'interrupteur MARCHÉ/ARRÊT situé sur le dessous du jouet en position de MARCHÉ (1).
- 3) Pour ÉTEINDRE l'Hatchimal, mettre l'interrupteur MARCHÉ/ARRÊT situé sur le dessous du jouet en position d'ARRÊT (0).

### ES INTERRUPTOR DE ENCENDIDO/APAGADO

- 1) Lo primero es comprobar que se han colocado pilas que funcionan.
- 2) Para encender tu Hatchimal, desliza el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO de su parte inferior a la posición de ENCENDIDO (1).
- 3) Para apagar tu Hatchimal, desliza el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO de su parte inferior a la posición de APAGADO (0).

### DE EIN/AUS-SCHALTER

- 1) Achte darauf, dass ausreichend geladene Batterien eingelegt sind.
- 2) Zum EINSCHALTEN deines Hatchimal schiebst du den EIN/AUS-Schalter an der Unterseite des Hatchimal auf EIN (1).
- 3) Zum AUSSCHALTEN deines Hatchimal schiebst du den EIN/AUS-Schalter an der Unterseite des Hatchimal auf AUS (0).

### NL AAN/UIT-SCHAKELAAR

- 1) Controleer of de geplaatste batterijen goed werken.
- 2) Om je Hatchimal AAN te zetten, zet je de AAN/UIT-schakelaar op de onderkant van de Hatchimal op AAN (1).
- 3) Om je Hatchimal UIT te zetten, zet je de AAN/UIT-schakelaar op de onderkant van de Hatchimal op UIT (0).

### IT INTERRUPTORE ON/OFF

- 1) Assicurati che siano installate pile funzionanti.
- 2) Per ACCENDERE il tuo Hatchimal, posiziona l'interruttore ON/OFF collocato sulla parte inferiore del giocattolo su ON (1).
- 3) Per SPEGNERE il tuo Hatchimal, posiziona l'interruttore ON/OFF collocato sulla parte inferiore del giocattolo su OFF (0).

### PT BOTÃO ON/OFF (LIGADO/DESLIGADO)

- 1) Certifique-se de que as pilhas carregadas estejam instaladas.
- 2) Para LIGAR seu Hatchimal, mude o botão ON/OFF (LIGADO/DESLIGADO) na parte de baixo do Hatchimal para a posição ON (LIGADO) (1).
- 3) Para DESLIGAR seu Hatchimal, mude o botão ON/OFF (LIGADO/DESLIGADO) na parte de baixo do Hatchimal para a posição OFF (DESLIGADO) (0).

### RU ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ON/OFF

- 1) Проверь, что в игрушке находятся работающие элементы питания.
- 2) Чтобы ВКЛЮЧИТЬ птенца Hatchimal, переведи переключатель ON/OFF на нижней части птенца Hatchimal в положение ON (1).
- 3) Чтобы ВЫКЛЮЧИТЬ птенца Hatchimal, переведи переключатель ON/OFF на нижней части птенца Hatchimal в положение OFF (0).

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES ? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?  
**SPINMASTER.COM**

NETHERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND – 1800 992 249  
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND – 00800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES ? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?  
**SPINMASTER.COM**

NETHERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND – 1800 992 249  
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND – 00800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267



To watch the "How To" video, visit YouTube channel:  
Pour regarder le didacticiel, rendez-vous sur la chaîne YouTube :  
Para ver el vídeo de instrucciones, visita el canal de YouTube:  
Das Anleitungsvideo kannst du dir auf dem YouTube-Kanal ansehen:

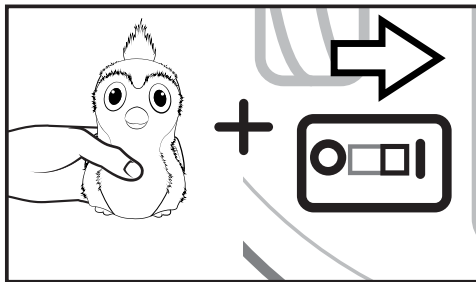
Om de instructievideo te bekijken, ga je naar het volgende YouTube-kanaal:  
Per guardare il video di istruzioni, visita il canale YouTube:  
Assista ao vídeo "Como fazer", visite o canal do YouTube:  
Посмотрите обучающее видео на нашем канале YouTube:

**www.youtube.com/hatchimals**

### EN HALF VOLUME

\*\*\*Only available once Hatchimal is out of the egg.\*\*\*

- 1) Turn your Hatchimal OFF.
- 2) PRESS and HOLD the BELLY while you move the ON/OFF switch to the ON position.
- 3) Your Hatchimal will stay in half volume until the next time you turn it OFF.



### ES VOLUMEN MEDIO

\*\*\*Solo está disponible cuando tu Hatchimal haya salido del huevo.\*\*\*

- 1) APAGA tu Hatchimal.
- 2) MANTÉN PRESIONADA la BARRIGUITA mientras mueves el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO a la posición de ENCENDIDO.
- 3) Tu Hatchimal mantendrá un volumen medio hasta la próxima vez que lo APAGUES.

### IT DIMEZZA IL VOLUME

\*\*\*Disponibile solo quando Hatchimal è fuori dall'uovo.\*\*\*

- 1) Spegni il tuo Hatchimal (OFF).
- 2) TIENI PREMUTA la mia PANCIA e sposta contemporaneamente l'interruttore ON/OFF su ON.
- 3) Il tuo Hatchimal dimezzerà il volume fino alla prossima volta che lo spegnerai.

### DE LEISER MODUS

\*\*\*Erst nach dem Schlüpfen des Hatchimal verfügbar.\*\*\*

- 1) Schalte dein Hatchimal AUS.
- 2) HALTE seinen BAUCH GEDRÜCKT und schiebe währenddessen den EIN/AUS-Schalter auf die Position EIN.
- 3) Dein Hatchimal befindet sich nun so lange im leisen Modus, bis du es AUSSCHALTEST.

### PT VOLUME MÉDIO

\*\*\*Disponível somente quando seu Hatchimal estiver fora do ovo.\*\*\*

- 1) DESLIGUE seu Hatchimal.
- 2) Mantenha minha BARRIGA PRESSIONADA enquanto move o botão ON/OFF (LIGADO/DESLIGADO) para a posição ON (LIGADO).
- 3) Seu Hatchimal ficará com o volume médio até a próxima vez que você DESLIGÁ-LO.

### FR DIMINUTION DU VOLUME DE MOITIÉ

\*\*\*Disponible uniquement une fois que l'Hatchimal n'est plus dans son œuf.\*\*\*

- 1) ÉTEINDRE l'Hatchimal.
- 2) MAINTENIR son VENTRE ENFONCÉ tout en réglant l'interrupteur de MARCHE/ARRÊT sur la position de MARCHE.
- 3) Le volume est diminué de moitié jusqu'à la prochaine extinction de l'Hatchimal.

### NL VOLUME HALVEREN

\*\*\*Alleen beschikbaar als de Hatchimal uit het ei is.\*\*\*

- 1) Zet je Hatchimal UIT.
- 2) DRUK OP zijn BUIKJE en HOUD INGEDRUKT terwijl je de AAN/UIT-schakelaar op AAN zet.
- 3) Het volume van je Hatchimal wordt gehalveerd tot de volgende keer dat je hem UIT zet.

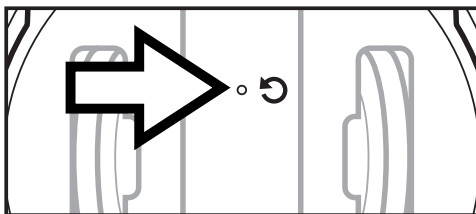
### RU УМЕНЬШИТЬ ГРОМКОСТЬ НАПОЛОВИНУ

\*\*\*Можно только после вылупления птенца Hatchimal из яйца.\*\*\*

- 1) ВЫКЛЮЧИ птенца Hatchimal.
- 2) НАЖМИ и УДЕРЖИВАЙ ЖИВОТИК и одновременно с этим переводи переключатель ON/OFF в положение ON.
- 3) Громкость птенца Hatchimal будет тише наполовину до следующего выключения.

### EN RESET

To RESET your Hatchimal back to STAGE 3 (BABY). Turn the HATCHIMAL ON and PRESS and HOLD the small RESET BUTTON on the bottom of your Hatchimal for 2 seconds. (⌚)



### ES REINICIO

Para REINICIAR tu Hatchimal y que vuelva a la FASE 3 (BEBÉ), ENCIENDE el HATCHIMAL y mantén pulsado el BOTÓN DE REINICIO de la parte inferior del Hatchimal durante 2 segundos. (⌚)

### DE ZURÜCKSETZEN

Um dein Hatchimal auf PHASE 3 (BABY) ZURÜCKZUSETZEN, schalte das HATCHIMAL EIN und HALTE die kleine RESET-Taste an der Unterseite deines Hatchimal 2 Sekunden lang GEDRÜCKT. (⌚)

### FR RÉINITIALISATION

Pour RÉINITIALISER l'Hatchimal de manière à revenir au STADE 3 (NOURRISSON), ALLUMER l'Hatchimal, puis MAINTENIR le petit BOUTON DE RÉINITIALISATION situé sur le dessous du jouet ENFONCÉ pendant 2 secondes. (⌚)

### NL RESETTEN

Zo RESET je je Hatchimal naar FASE 3 (BABY). Zet de HATCHIMAL AAN en HOUD de kleine RESETKNOP aan de onderkant van je Hatchimal twee seconden lang INGEDRUKT. (⌚)

### IT RESETTA

Per RESETTARE il tuo Hatchimal alla FASE 3 (NEONATO). Accendi il tuo HATCHIMAL e TIENI PREMUTO il piccolo PULSANTE DI RIPRISTINO sulla parte inferiore di Hatchimal per 2 secondi. (⌚)

### PT REDEFINIR

Para REDEFINIR seu Hatchimal de volta para a FASE 3 (BEBÉ), Ligue o HATCHIMAL e MANTENHA PRESSIONADO o pequeno BOTÃO DE REINICIALIZAÇÃO na parte de baixo do Hatchimal por 2 segundos. (⌚)

### RU СБРОС НАСТРОЕК

СБРОС настроек птенца Hatchimal до ЭТАПА 3 (НОВОРОЖДЕННЫЙ ПТЕНЕЦ). ВКЛЮЧИ птенца HATCHIMAL, НАЖМИ и УДЕРЖИВАЙ маленькую КНОПКУ RESET на нижней части птенца Hatchimal в течение 2 секунд. (⌚)

CARE AND MAINTENANCE: This product is intended for indoor use only. - Do not use outdoors - dirt, grass, cement will scratch the finish and/or block the sensors. - Do not submerge the toy in water. - Do not play around water as this is a hazard and can cause a malfunction or damage the electronic assemblies. - Do not put any foreign objects in the sensors.

ENTRETIEN ET MAINTENANCE : Ce produit est conçu pour être utilisé en intérieur seulement. - Ne pas utiliser en extérieur : tout contact avec de la terre, de l'herbe ou du béton peut érafler la peinture et/ou empêcher les capteurs de fonctionner. - Ne pas plonger le jouet dans l'eau. - Ne pas utiliser le jouet à proximité d'eau ; cela présente un danger et risquerait de provoquer un mauvais fonctionnement des assemblages électroniques ou de les endommager. - Ne placer aucun objet étranger dans les capteurs.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO: Este producto debe utilizarse únicamente en interiores. No lo utilice en exteriores, ya que la suciedad, la hierba y el cemento pueden arañar el acabado y bloquear los sensores. No sumerja el juguete en el agua. No utilice el juguete cerca del agua. Esto puede resultar muy peligroso ya que podría provocar un mal funcionamiento o dañar los componentes electrónicos. No insertes objetos extraños en los sensores.

PFLEGE UND WARTUNG: Dieses Produkt ist nur zur Verwendung in Innenräumen vorgesehen. Nicht im Freien verwenden. - Schmutz, Gras und Asphalt können die Oberfläche zerkratzen und/oder die Sensoren blockieren. Das Spielzeug nicht unter Wasser tauchen. Das Spielzeug nicht in der Nähe von Wasser verwenden. Dies ist nicht nur gefährlich, sondern kann auch zu einer Fehlfunktion oder zur Beschädigung der elektronischen Komponenten führen. Keine Fremdkörper in die Sensoren einführen.

VERZORGING EN ONDERHOUD: Dit product is uitsluitend bedoeld voor gebruik binnenshuis. Gebruik het product niet buitenshuis. Vuil, gras en cement zorgen voor krassen op de lak of blokkeren de sensoren. Dompel het speelgoed niet onder in water. Gebruik het speelgoed niet in de buurt van water, omdat dit gevaarlijk is en een elektronisch defect kan veroorzaken. Plaats geen vreemde objecten in de sensoren.

CONSERVAZIONE E MANUTENZIONE: Questo prodotto deve essere utilizzato esclusivamente in luoghi chiusi. Non utilizzare all'esterno: terra, erba e cemento potrebbero graffiare la superficie e/o potrebbero bloccare i sensori. Non immergere il giocattolo in acqua. Non utilizzare in prossimità di acqua per evitare il rischio di malfunzionamenti o danni ai componenti elettronici. Non inserire corpi estranei nei sensori.

CUIDADOS E MANUTENÇÃO: Este produto destina-se somente a uso interno. Não o use fora de casa - pó, grama e cimento arranharão o acabamento e/ou obstruirão os sensores. Não submerja o brinquedo em água. Não brinque perto da água, pois isso é um risco e pode causar um mau funcionamento ou danos aos componentes eletrônicos. Não utilize objetos estranhos nos sensores.

УХОД И ОБСЛУЖИВАНИЕ: Игрушка предназначена только для использования в помещении. Не используйте игрушку на улице - грязь, трава и бетон могут поцарапать покрытие и/или повредить датчики. Не погружайте игрушку в воду. Не используйте игрушку рядом с водой, так как это может привести к сбою в работе или повреждению электронных компонентов. Не помещайте посторонние предметы перед датчиками.

CONSUMER INFORMATION: Safety Precautions: - Parental guidance is recommended. - Regularly examine for damage to the toy, sensors or charging cable. In the event of any damage, remove from use. - This toy is not intended for children under 3 years old. - Keep hands, hair and loose clothing away from moving parts when power switch is turned ON. - Turn off the HATCHIMAL™ when not in use. - During play, keep the HATCHIMAL™ in your sight so that you can supervise it at all time. - Users should keep strict accordance with the instruction manual while operating the product.

INFORMATIONS DESTINÉES AUX CONSOMMATEURS : Mesures de sécurité : - L'aide d'un adulte est recommandée. - Vérifier régulièrement l'état du jouet, des capteurs et du câble de charge. S'ils présentent des dommages, ne plus les utiliser. - Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. - S'assurer que les mains, cheveux et vêtements amples ne se trouvent pas à proximité des parties mobiles lorsque l'interrupteur est placé sur ON. - Éteindre le produit lorsqu'il n'est pas utilisé. - Le jouet doit toujours être dans le champ de vision et surveillé à tout moment. - Les utilisateurs doivent suivre rigoureusement les consignes de ce mode d'emploi lors de l'utilisation du jouet.

INFORMACIÓN PARA CONSUMIDORES: Instrucciones de seguridad: - Se recomienda la supervisión de un adulto. - Comprobar periódicamente si el juguete, los sensores o el cable de recarga han sufrido daños. En caso de que estén dañados, se debe dejar de utilizar el juguete. - Este juguete no es apto para menores de 3 (tres) años de edad. - Mantener las manos, el pelo y la ropa alejados de las piezas móviles cuando el interruptor esté ENCENDIDO. - Apagar el HATCHIMAL™ cuando no esté utilizándose. - No perder de vista el HATCHIMAL™ mientras se esté usando, para que esté bajo control en todo momento. - Los usuarios del producto deben seguir todas las recomendaciones de esta guía de instrucciones cuando estén utilizando el producto.

VERBRAUCHERHINWEISE: Sicherheitsvorkehrungen: - Beaufsichtigung durch Erwachsene empfohlen. - Das Spielzeug, die Sensoren und das Ladekabel regelmäßig auf Schäden untersuchen. Ist das Spielzeug beschädigt, darf es nicht länger verwendet werden. - Dieses Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. - Hände, Haare und weite Kleidung von den beweglichen Teilen fernhalten, wenn das Spielzeug eingeschaltet ist. - Das HATCHIMAL™ ausschalten, wenn das Spielzeug nicht verwendet wird. - Kinder während des Spielens mit dem HATCHIMAL™ nicht unbeaufsichtigt lassen. - Das Produkt sollte streng nach den Anweisungen in der Bedienungsanleitung verwendet werden.

GEbruiksInformatie: veiligheidsmaatregelen: - Ouderlijk toezicht aanbevelen. - Controleer het speelgoed, de stekker en de sensoren regelmatig op beschadiging. In geval van schade, speelgoed niet meer gebruiken. - Dit speelgoed is niet bedoeld voor kinderen onder de 3 jaar. - Houd handen, haar en losvallende kleding uit de buurt van bewegende delen als de stroomschakelaar op ON staat. - Zet de HATCHIMAL™ uit als je hem niet gebruikt. Houd de HATCHIMAL™ tijdens het spelen altijd in de gaten. - Gebruikers dienen zich tijdens het gebruik van het product strikt aan de informatie in de gebruiksaanwijzing te houden.

INFORMAZIONI PER I CONSUMATORI. Misure di sicurezza: - è consigliata la supervisione dei genitori. - Esaminare regolarmente il giocattolo, i sensori e il cavo di ricarica per verificare l'eventuale presenza di danni. Se danneggiato, il giocattolo non deve essere usato. - Questo giocattolo non è adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. - Tenere le mani, i capelli e i capi di vestiario lontani dai componenti in movimento quando l'interruttore di alimentazione è acceso. - Spegnerne HATCHIMAL™ quando non lo si sta usando. - Durante il gioco, tenere HATCHIMAL™ in vista per poterlo controllare in ogni momento. - Seguire attentamente la guida per l'uso.

INFORMAÇÕES PARA O CONSUMIDOR: Precauções de segurança: - é recomendada a supervisão de um adulto. - Verifique regularmente se há danos no brinquedo, nos sensores ou nos cabos de carregamento. Em caso de algum dano, suspenda o uso. - O brinquedo não deve ser usado por menores de 3 (três) anos de idade. - Mantenha mãos, cabelos e roupas distantes do brinquedo quando a chave de liga/desliga estiver em "ON" ("LIGADO"). - Desligue o HATCHIMAL™ quando ele não estiver em uso. - Ao brincar com o produto, mantenha o HATCHIMAL™ sob sua supervisão o tempo todo. - Os usuários devem seguir todas as instruções do guia de instruções para usar o produto.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ. Меры предосторожности: рекомендуется использование под присмотром родителей. - Следует проводить регулярный осмотр на предмет повреждения игрушки, датчиков или кабеля для зарядки. Если таковые имеются, игрушку не следует использовать. - Эта игрушка не предназначена для детей младше 3 лет. - Не прикасайтесь к игрушке руками и следите за тем, чтобы она находилась на безопасном расстоянии от волос и неприлегающих элементов одежды, когда переключатель питания находится в положении ON (ВКЛ). - Выключите птенца HATCHIMAL™, когда он не используется. - Во время использования птенец HATCHIMAL™ всегда должен находиться в поле зрения. - При управлении устройством необходимо строго следовать указаниям, приведенным в руководстве по эксплуатации.

NOTE: In an environment with electrostatic discharge, the toy may malfunction and require user to reset the toy. To reset product, turn it completely off, then turn it back on. If normal operation does not resume, move the product to another location and try again. To ensure normal performance, replace the batteries, as low batteries may not allow full function.

REMARQUE : Les décharges électrostatiques peuvent perturber le fonctionnement du jouet et conduire l'utilisateur à le réinitialiser. Pour le réinitialiser, l'éteindre complètement et le rallumer. Si le produit ne fonctionne toujours pas normalement, changer de lieu d'utilisation et réessayer. Des piles faibles peuvent empêcher le produit de fonctionner correctement. Pour des performances optimales, remplacer les piles.

NOTA: Las descargas electrostáticas pueden impedir el funcionamiento del producto. En caso de problema, se recomienda reiniciar el juguete. Para reiniciar el producto, apáguelo completamente y, a continuación, vuelva a encenderlo. Si no vuelve a funcionar con normalidad, colóquelo en otro lugar e inténtelo de nuevo. Para asegurar un funcionamiento normal, sustituya las pilas gastadas, ya que estas impiden el funcionamiento adecuado del juguete.

HINWEIS: In einer Umgebung mit elektrostatischen Entladungen funktioniert das Spielzeug möglicherweise nicht und muss durch den Benutzer zurückgesetzt werden. Durch Aus- und wieder Einschalten des Produkts können die Einstellungen zurückgesetzt werden. Sollte dies die Fehlfunktion nicht beheben, das Produkt an einen anderen Ort bringen und dort erneut ausprobieren. Bei Bedarf die Batterien austauschen, da schwache Batterien die Leistungsfähigkeit beeinträchtigen können.

OPMERKING: In een omgeving met elektrostatische ontlading functioneert het speelgoed mogelijk niet naar behoren en dient het speelgoed wellicht te worden gereset. Reset het product door het volledig uit te schakelen en vervolgens weer in te schakelen. Functioneert het product dan nog niet naar behoren, reset het dan nogmaals in een andere ruimte. Controleer ook of de batterijen niet leeg zijn en vervang deze indien nodig. Leg de batterijen kunnen een correcte werking verstoren.

NOTA: In caso di scariche elettrostatiche, il giocattolo potrebbe non funzionare correttamente e potrebbe essere necessario resettarlo. Per resettarlo, spegnerlo e riaccenderlo. Se non dovesse riprendere a funzionare adeguatamente, spostarlo e riprovare. Per un funzionamento corretto, sostituire le pile poco cariche che possono compromettere il regolare funzionamento del prodotto.

AVISO: Em condições de descarga eletrostática, o brinquedo pode não funcionar corretamente e o usuário poderá ter que reiniciá-lo. Para reiniciar o produto, desligue-o completamente e ligue-o novamente. Se o funcionamento não voltar ao normal, desloque o produto para o outro local e tente novamente. Para garantir o funcionamento normal, troque as pilhas, já que as pilhas com carga baixa não possibilitam o funcionamento completo do produto.

Примечание. В помещении с разрядами электростатического электричества игрушка может работать со сбоями. В этом случае ее необходимо выключить и включить. Чтобы восстановить работу устройства, полностью выключите его, а затем включите снова. Если устройство по-прежнему будет работать неисправно, повторите процедуру в другом месте комнаты. Для нормальной работы устройства замените элементы питания. При низком уровне заряда элементы питания могут быть неспособны обеспечить работу устройства в полнофункциональном режиме.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES ? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?

**SPINMASTER.COM**

NEDERLAND — 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
BELGIË/BELGIQUE — 0800 77 688 • LUXEMBOURG — 800 2 8044  
ITALIA — 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO — 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

UK — 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND - 1800 992 249  
FRANCE — 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND — 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ — 0800 561 350 • ÖSTERREICH — 0800 297 267

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES ? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?

**SPINMASTER.COM**

NEDERLAND — 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
BELGIË/BELGIQUE — 0800 77 688 • LUXEMBOURG — 800 2 8044  
ITALIA — 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO — 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

UK — 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND - 1800 992 249  
FRANCE — 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND — 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ — 0800 561 350 • ÖSTERREICH — 0800 297 267



**EN BATTERY SAFETY INFORMATION:** Requires 2 x 1.5 V AA alkaline batteries (included). Batteries are small objects. Replacement of batteries must be done by adults. Follow the polarity (+/-) diagram in the battery compartment. Promptly remove dead batteries from the toy. Dispose of used batteries properly. Remove batteries for prolonged storage. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. DO NOT incinerate used batteries. DO NOT dispose of batteries in fire, as batteries may explode or leak. DO NOT mix old and new batteries or types of batteries (i.e. alkaline/standard). DO NOT use rechargeable batteries. DO NOT recharge non-rechargeable batteries. DO NOT short-circuit the supply terminals.

**FR INFORMATIONS DE SÉCURITÉ CONCERNANT LES PILES :** Fonctionne avec 2 piles alcalines AA 1,5 V (fournies). Les piles sont de petits objets. Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte. Respecter le schéma de polarité (+/-) du compartiment des piles. Retirer immédiatement toute pile usagée du jouet. Jeter correctement les piles usagées. Retirer les piles du jouet en cas d'inutilisation prolongée. N'utiliser que des piles d'un même type ou d'un type équivalent à celui recommandé. NE PAS incinérer les piles usagées. NE PAS jeter les piles au feu ; elles pourraient exploser ou fuir. NE PAS mélanger des piles neuves et des piles usagées, ou des piles de types différents (ex : alcalines/standard). NE PAS utiliser de piles rechargeables. - NE PAS recharger des piles non rechargeables. NE PAS court-circuiter les bornes d'alimentation.

**ES INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS:** Necesita 2 pilas AA (LR6) de 1,5 V (incluidas). Las pilas o las baterías deben ser recicladas o desechadas de manera apropiada. Cuando este producto alcance el final de su vida útil, no lo deseche como residuo doméstico. La normativa exige que se recoja de forma separada para que pueda tratarse con las mejores técnicas de recuperación y reciclaje disponibles. De esta forma, se minimizará el impacto que la contaminación del suelo y el agua causada por sustancias peligrosas tiene sobre el medio ambiente y la salud humana, se reducirán los recursos necesarios para fabricar nuevos productos y se evitará la saturación de los vertederos. ¡Colabore desechando este producto de forma adecuada! El símbolo del contenedor con ruedas significa que debería recogerse como residuo de aparatos eléctricos y electrónicos. Puede devolver un producto antiguo en su establecimiento habitual cuando adquiera un producto nuevo similar. Si desea obtener más información, consulta con las autoridades locales.

**DE SICHERHEITSHINWEISE ZU BATTERIEN:** Benötigt 2 x 1,5 V Alkali-Mignonzellen AA/LR6 (enthalten). Batterien oder Akkus müssen recycelt oder ordnungsgemäß entsorgt werden. Ist das Gerät nicht mehr zu gebrauchen, darf es nicht über den Hausmüll entsorgt werden. Die Elektroaltgeräteverordnung sieht vor, dass das Gerät separat entsorgt wird, damit es so weit wie möglich recycelt werden kann. Dadurch lässt sich die Menge an umwelt- und gesundheitsschädlichen Substanzen, die über den Boden und das Grundwasser in den menschlichen Nahrungskreislauf gelangen könnten, minimieren sowie die für die Herstellung neuer Produkte erforderlichen Ressourcen reduzieren und Platz auf Mülldeponien sparen. Leisten Sie bitte Ihren Beitrag dazu, indem Sie das Gerät nicht über den Hausmüll entsorgen. Das Mülltonnen-Symbol bedeutet, dass das Gerät gemäß den Vorschriften für Elektro- und Elektronikgeräte entsorgt werden muss. Alte Geräte können oft beim Kauf eines neuen, ähnlichen Geräts im Einzelhandel zurückgegeben werden. Weitere Entsorgungsmöglichkeiten erfragen Sie bitte bei Ihrer Gemeindeverwaltung.

**NL VEILIGHEIDSGEGEGENMETSEL MET BETREKKING TOT DE BATTERIJEN:** Vereist 2 AA/LR6-batterijen van 1,5 V, inbegrepen. Batterijen en accu's dienen op de juiste wijze te worden gerecycled of afgevoerd. Wanneer dit product het einde van zijn levensduur heeft bereikt, mag het niet samen met ander huishoudelijk afval worden weggegooid. Volgens de wet moet het product afzonderlijk worden ingezameld zodat het kan worden behandeld met de best beschikbare hergebruik- en recycletechnieken. Op deze manier wordt de invloed op het milieu en de menselijke gezondheid van grond- en watervervuiling door gevaarlijke stoffen geminimaliseerd, hoeven er minder bronnen te worden gebruikt om nieuwe producten te maken en raken stortplaatsen minder snel vol. Draag je steentje bij door dit product uit de gemeentelijke afvalstroom te houden. Het afvalcontainersymbool betekent dat het product moet worden ingezameld als elektrische en elektronische afvalapparatuur. Je kunt een oud product inruilen bij de detailhandelaar wanneer je een vergelijkbaar nieuw product koopt. Neem voor andere opties contact op met de gemeente.

**IT INFORMAZIONI DI SICUREZZA PER LE PILE:** Richiede 2 pile alcaline AA (LR6) da 1,5 V (incluse). Le batterie e le loro confezioni devono essere riciclate o smaltite correttamente. Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti. L'utente dovrà, pertanto, conferire l'apparecchiatura integra dei componenti essenziali giunta a fine vita agli idonei centri di raccolta differenziata dei rifiuti elettronici ed elettrotecnici, oppure riconsegnarla al rivenditore al momento dell'acquisto di nuova apparecchiatura di tipo equivalente, in ragione di uno a uno. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dimessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientale compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative di cui al D.Lgs n.152/2006 (parte 4 art.255).

**PT INFORMAÇÕES DE SEGURANÇA DAS PILHAS:** Requer 2 pilhas AA/LR6 de 1,5 V, inclusas. As pilhas ou baterias deverão ser recicladas ou eliminadas de forma adequada. Quando este produto alcançar o fim da sua vida útil não deverá ser eliminado junto dos resíduos domésticos. Por lei, deverá ser recolhido em separado para posterior tratamento usando as melhores técnicas de recuperação e reciclagem disponíveis. Desta forma, minimiza-se o impacto no ambiente e saúde humana da contaminação do solo e água por substâncias perigosas, diminui-se os recursos necessários para fabricar novos produtos e evita-se o esgotamento do espaço em aterros sanitários. Colabore mantendo este produto fora da rede de recolha de resíduos urbanos! O símbolo de "caixote de lixo móvel" significa que o produto deverá ser recolhido como "resíduo de equipamento elétrico e eletrônico". Procure um estabelecimento que faça a coleta seletiva de material. Para outras opções, entre em contato com o conselho municipal.

**RU ИНФОРМАЦИЯ ПО БЕЗОПАСНОМУ ОБРАЩЕНИЮ С ЭЛЕМЕНТАМИ ПИТАНИЯ:** Для работы требуются 2 элемента питания типа AA/LR6 с напряжением 1,5 В (входят в комплект). Элементы питания и комплекты элементов питания необходимо утилизировать надлежащим образом. По окончании срока эксплуатации не выбрасывайте игрушку вместе с бытовыми отходами. Согласно закону об утилизации электрических и электронных устройств ее необходимо утилизировать отдельным способом, с использованием наиболее подходящих технологий утилизации и переработки. Это позволит снизить негативные последствия для окружающей среды и здоровья человека, уменьшит загрязнение воды и почвы опасными веществами, а также снизит количество ресурсов, необходимых для изготовления новых игрушек и сократит объем мусора на городских свалках. Внесите свой вклад, сохранив город чистым. Значок с изображением перекрещенной корзины означает, что игрушку следует утилизировать согласно закону об утилизации электрических и электронных устройств. При покупке новой игрушки вы можете вернуть старую в магазин. Чтобы узнать о других возможных вариантах утилизации, обратитесь в местную перерабатывающую организацию.

CAN ICES-3(B)/NMB-3(B)

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. This equipment has been tested and found to comply with the limits for Class B digital devices pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference to radio communications. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction, may cause harmful interference to radio communication. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this toy does cause interference to radio or television reception (you can check this by turning the toy off and on while listening for the interference), one or more of the following measures may be useful: • Reorient or relocate the receiving antenna • Increase the separation between the toy and the radio or the TV • Consult the dealer or an experienced TV-radio technician for help.

NOTE: Changes, adjustments or modifications to this unit, including but not limited to, replacement of any transmitter component (crystal, semiconductor, etc.) could result in a violation of FCC rules under part 15 and/or 95 and must be expressly approved by Spin Master Ltd. or they could void the user's authority to operate the equipment. Shielded cables must be used with this unit to ensure compliance with the Class B FCC limits.

DECLARATION FCC : Le présent appareil est conforme à l'article 15 de la réglementation de la FCC. L'utilisation est autorisée aux deux conditions suivantes : (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement. Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites de la classe B pour les équipements numériques en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour assurer une protection raisonnable contre toute interférence nuisible avec les communications radios. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence radio. S'il n'est pas installé et utilisé selon le mode d'emploi, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radios. Cependant, selon l'installation, des interférences peuvent être constatées. Si ce jouet cause des interférences à la réception radio ou télévisée (ce qui est vérifiable en l'éteignant, puis en le rallumant tout en écoutant s'il y a des interférences), suivre une ou plusieurs des recommandations suivantes : • Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice • Augmenter la distance entre le jouet et la radio ou la télévision • Consulter le revendeur ou demander l'aide d'un technicien radio/T.V. expérimenté.

REMARQUE : tout changement, réglage ou modification de cet appareil, incluant mais ne se limitant pas au remplacement de tout composant du transmetteur (cristal, semi-conducteur, etc.), pourrait constituer une violation de l'article 15 et/ou 95 de la réglementation de la FCC, et doit être expressément approuvé par Spin Master Ltd., sous peine d'entraîner l'annulation du droit de l'utilisateur d'exploiter l'équipement. Pour respecter les exigences des normes FCC de classe B, cet appareil doit être utilisé avec des câbles blindés.

PROBLEMS? • DES PROBLÈMES? • ¿ALGÚN PROBLEMA? • PROBLEME? PROBLEMEN? • PROBLEMI? • PROBLEMAS? • ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ?

**SPINMASTER.COM**

NETHERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com  
BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • LUXEMBOURG – 800 2 8044  
ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com  
MEXICO – 55 4160 7947, servicio@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com  
IRELAND – 1800 992 249  
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com  
DEUTSCHLAND – 0800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com  
SCHWEIZ – 0800 561 350 • ÖSTERREICH – 0800 297 267

**SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L., 16 AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBOURG**  
**www.spinmaster.com**

TM & © Spin Master Ltd. Patent pending. All rights reserved. Remove all packaging before use. Retain this information, addresses and phone numbers for future reference. Content may vary from pictures. An adult should periodically check this toy to ensure no damage or hazards exist, if so, remove from use. Children should be supervised during play. Spin Master reserves the right to discontinue use of the www.hatchimals.com website at any time.

TM et © Spin Master Ltd. Brevet en instance. Tous droits réservés. Retirer tout l'emballage avant utilisation. Conserver les informations, adresses et numéros de téléphone pour consultation ultérieure. Le contenu peut différer des images. Un adulte doit régulièrement examiner ce jouet afin de s'assurer qu'il ne présente pas de dommage ni de risque. En cas de problème, ne plus l'utiliser. Les enfants doivent être surveillés lorsqu'ils jouent. Spin Master se réserve le droit de supprimer le site Internet www.hatchimals.com à tout moment.

Retire todo el embalaje antes de utilizar el producto. Conserve toda la información, las direcciones y los números de teléfono para futuras referencias. El contenido del paquete puede no corresponder con las imágenes. Un adulto debe revisar de forma periódica el juguete para asegurarse de que no supone un riesgo para el niño; si así fuera el caso, interrumpa su uso. Supervise a los niños mientras juegan con el producto. Spin Master se reserva el derecho a suspender el sitio web www.hatchimals.com en cualquier momento.

Entfernen Sie vor der Benutzung sämtliche Verpackungsmaterialien. Alle Informationen, Adressen und Telefonnummern bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Der Packungsinhalt kann von den Bildern abweichen. Ein Erwachsener sollte regelmäßig sicherstellen, dass das Spielzeug keine Gefahr darstellt, und es gegebenenfalls entfernen. Kinder sollten beim Spielen beaufsichtigt werden. Spin Master behält sich das Recht vor, den Betrieb der Website www.hatchimals.com jederzeit einzustellen.

SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA  
Customer Care / Service clientèle : 1-800-622-8339  
Email: customercare@spinmaster.com

MADE IN CHINA.

FABRIQUÉ EN CHINE.

HECHO EN CHINA.

# WWW.HATCHIMALS.COM

Verwijder de verpakking voor gebruik. Bewaar deze informatie, adressen en telefoonnummers voor toekomstig gebruik. Inhoud kan afwijken van illustraties. Een volwassene dient dit speelgoed regelmatig te controleren. In geval van schade of gevaren het speelgoed niet meer gebruiken. Ouderlijk toezicht wordt geadviseerd tijdens het spelen. Spin Master behoudt zich het recht voor de website www.hatchimals.com wanneer gewenst buiten gebruik te stellen.

Rimuovere l'imballo prima dell'uso. Conservare informazioni, indirizzi e numeri di telefono per riferimento futuro. Il prodotto potrebbe essere differente dalle immagini. Il giocattolo deve essere periodicamente controllato da un adulto per prevenire eventuali danni o rischi; in caso di danno, sospendere l'uso. I bambini devono essere sorvegliati durante il gioco. Spin Master si riserva il diritto di interrompere l'uso del sito www.hatchimals.com in qualsiasi momento.

Remova totalmente a embalagem antes de utilizar. Guarde todos os endereços, números de telefone e demais informações para consulta e referência. O conteúdo poderá ser diferente das ilustrações. Um adulto deve verificar o brinquedo periodicamente para garantir que não há danos ou riscos. Se houver, é necessário que o brinquedo seja retirado de uso. Crianças devem ser supervisionadas enquanto brincam. A Spin Master reserva-se o direito de descontinuar o siteo www.hatchimals.com a qualquer momento.

Снимите все упаковочные материалы перед использованием. Запишите указанные на упаковке адреса и номера телефонов, чтобы у вас была возможность связаться с нами. Содержимое упаковки может отличаться от иллюстрации. Взрослым следует время от времени проверять игру и следить за тем, чтобы она не была сломана и не представляла опасности для ребенка. В противном случае ее не следует использовать. Во время игры дети должны находиться под присмотром взрослых. Компания Spin Master оставляет за собой право прекратить использование сайта www.hatchimals.com в любое время.

After removal, dispose of keylocks immediately  
Une fois retirées, jeter les tirettes immédiatement  
Se deben desechar los bloqueos inmediatamente después de la extracción  
Verrriegelungsstifte nach dem Entfernen sofort entsorgen  
Voer de sleutelvergrendelaar na verwijdering onmiddellijk af  
Una volta rimosse, eliminare immediatamente le chiavi di attivazione  
Após remover, descarte a chave de trava imediatamente  
После извлечения сразу же выбросите блокираторы

Warning: CHOKING HAZARD – Small Parts. Not for children under 3 years.  
Attention ! RISQUE D'ÉTOUFFEMENT – Contient de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.  
Advertencia: PELIGRO DE ASFIXIA – Contiene piezas pequeñas. No conveniente para niños menores de 3 años.  
Achtung: ERSTICKUNGSGEFAHR – Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.  
Waarschuwing: VERSTIKKINGSGEVAAR – Bevat kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.  
Attenzione: RISCHIO DI SOFFOCAMENTO – Contiene pezzi di piccole dimensioni. Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni.  
Aviso: RISCO DE ASFIXIA – Peças pequenas. Produto não recomendado para crianças com menos de 3 anos.  
Осторожно! ОПАСНОСТЬ УДУШЬЯ – мелкие детали. Не рекомендуется детям до 3 лет.

