

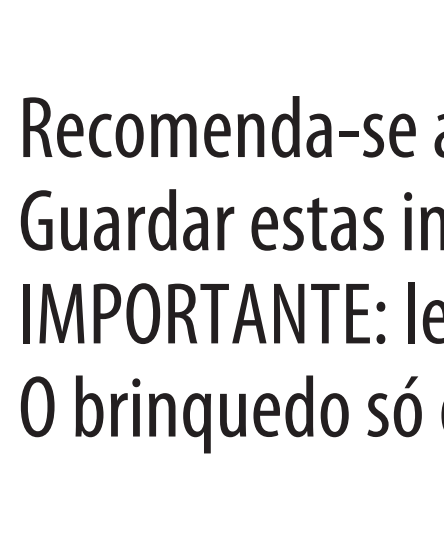
INSTRUÇÕES



5+



FORD MUSTANG GTD



HVIN: 164HWR (), 164HWT ()

ATENÇÃO:

AS SUPERFÍCIES PODEM AQUECER E PROVOCAR QUEIMADURAS SE A COMPONENTE ELETRÔNICA SE MOLHAR. PARA EVITAR EMARANHAMENTO, MANTER O CABELO AFASTADO DAS PEÇAS MÓVEIS.

Recomenda-se a supervisão de um adulto quando o veículo estiver em funcionamento. Guardar estas instruções para referência futura, pois contêm informações importantes. IMPORTANTE: ler todas as instruções antes de colocar o veículo em funcionamento. O brinquedo só deve ser ligado a equipamento Classe II com o seguinte símbolo .

1: CONTEÚDO



2: CARACTERÍSTICAS



VISTO PELA BASE

INDICADOR LED



ENTRADA DE CARREGAMENTO

INTERRUPTOR DE LIGAÇÃO

INDICADOR LED

BOTÃO PROPULSOR

BOTÕES DE DIREÇÃO

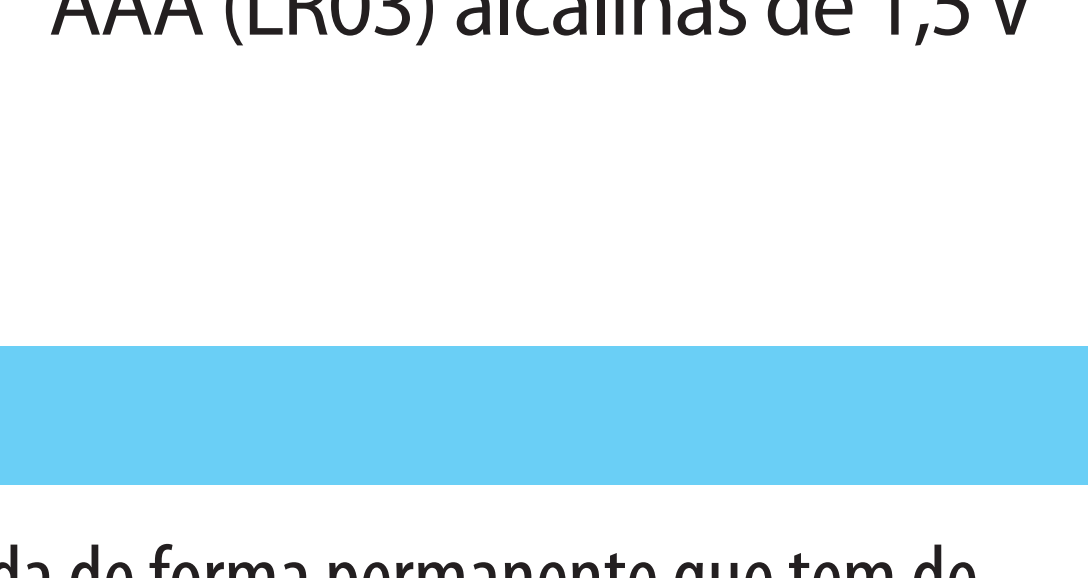


BOTÕES DE ALINHAMENTO

3: PREPARAÇÃO

A. INSTALAÇÃO DAS PILHAS NO COMANDO

- Desparafusar a tampa do compartimento das pilhas com uma chave de fendas Phillips (não incluída).
- Instalar 2 pilhas AAA (LR03) alcalinas de 1,5 V (não incluídas) respeitando a posição das polaridades (+/-), conforme apresentado no interior do compartimento das pilhas. Para uma maior autonomia, utilizar pilhas alcalinas.
- Volta a colocar a tampa do compartimento das pilhas e aparafusar.
- Substituir as pilhas do comando se o respetivo LED não acender ou o veículo não reagir corretamente após o carregamento.



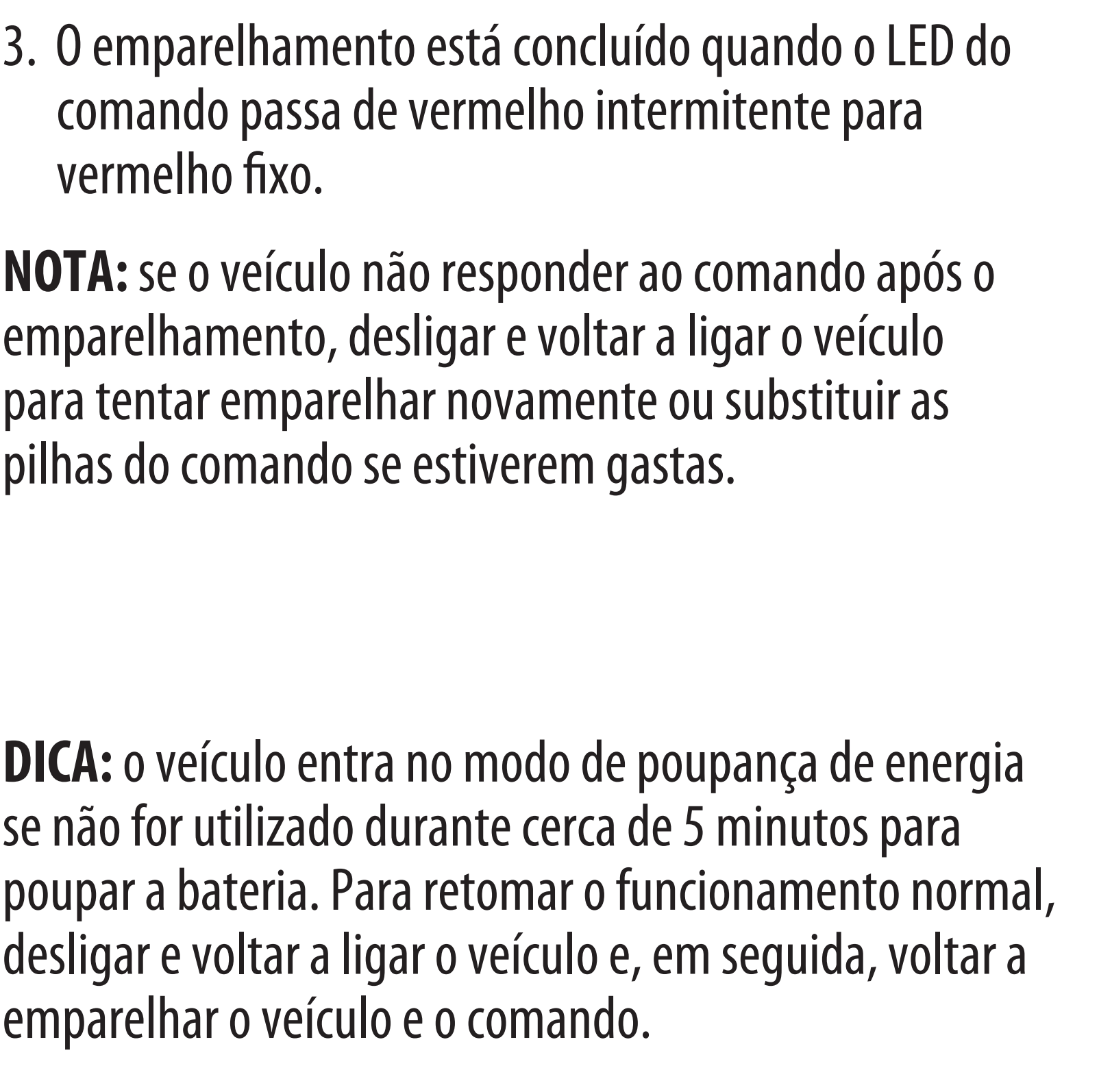
AAA (LR03) alcalinas de 1,5 V

B. PARA CARREGAR O VEÍCULO

O veículo é alimentado por uma bateria de íons de lítio instalada de forma permanente que tem de ser totalmente carregada antes da primeira utilização.

- Desligar o veículo deslizando o interruptor de ligação para DESLIGADO (0/⚡).
- Ligar uma extremidade do cabo de carregamento à entrada de carregamento do veículo e ligar a outra extremidade a um carregador USB de 5 V/1 A (não incluído).
- O carregamento começa quando o cabo estiver ligado. O LED vermelho do veículo acende quando este está a carregar.
- O LED fica verde, mas permanece aceso durante algum tempo, quando o veículo está totalmente carregado. Desligar o cabo de carregamento quando o carregamento estiver concluído. Um carregamento completo demora, geralmente, acerca de 30 minutos. O tempo de carregamento pode variar.
- Recarregue o veículo quando este começar a reagir lentamente.

NOTA: o interruptor de ligação tem de estar na posição DESLIGADO (0/⚡) durante o carregamento do veículo.



Vermelho

O veículo está a carregar

Verde

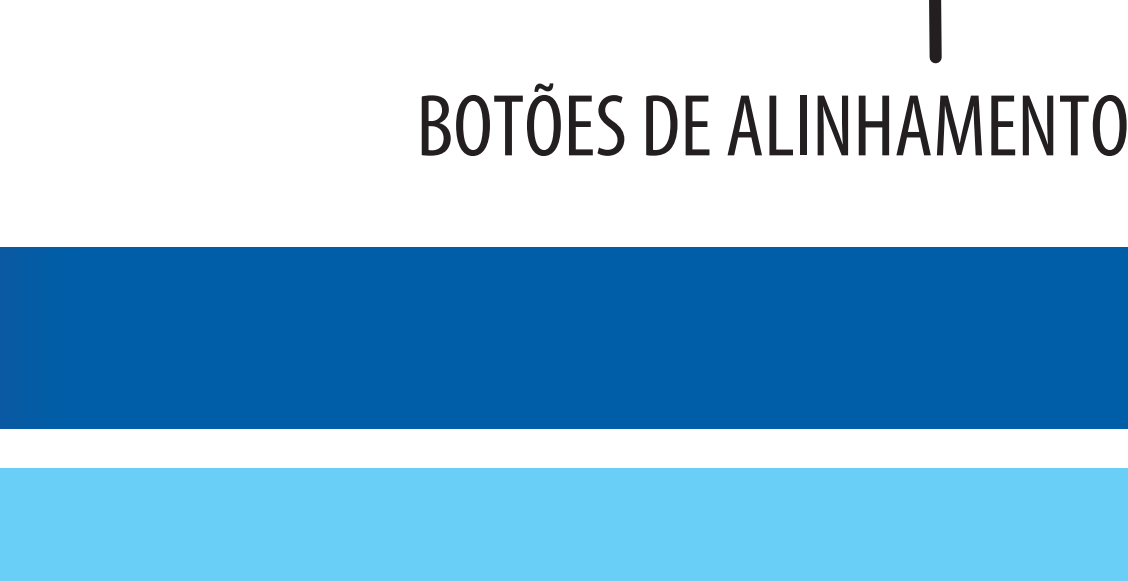
O veículo está totalmente carregado

DICA: a bateria estará quente após a brincadeira. É necessário aguardar, pelo menos, entre 10 a 15 minutos até a bateria arrefecer antes de recarregar o veículo.

C. EMPARELHAR O COMANDO E O VEÍCULO

- Mover o interruptor de ligação para LIGADO (I) no veículo.
- Empurrar o joystick de controlo da condução do comando para a frente/para trás depois de ligar o veículo.
- O emparelhamento está concluído quando o LED do comando passa de vermelho intermitente para vermelho fixo.

NOTA: se o veículo não responder ao comando após o emparelhamento, desligar e voltar a ligar o veículo para tentar emparelhar novamente ou substituir as pilhas do comando se estiverem gastas.



A emparelhar

Emparelhamento concluído

D. ALINHAMENTO DA DIREÇÃO

- Verificar o alinhamento da direção do veículo antes de brincar, deslizando-o para frente para confirmar se anda em linha reta.
- Se o veículo virar automaticamente para a direita/esquerda, premir o botão de alinhamento na direção oposta algumas vezes até que passe a andar em linha reta.



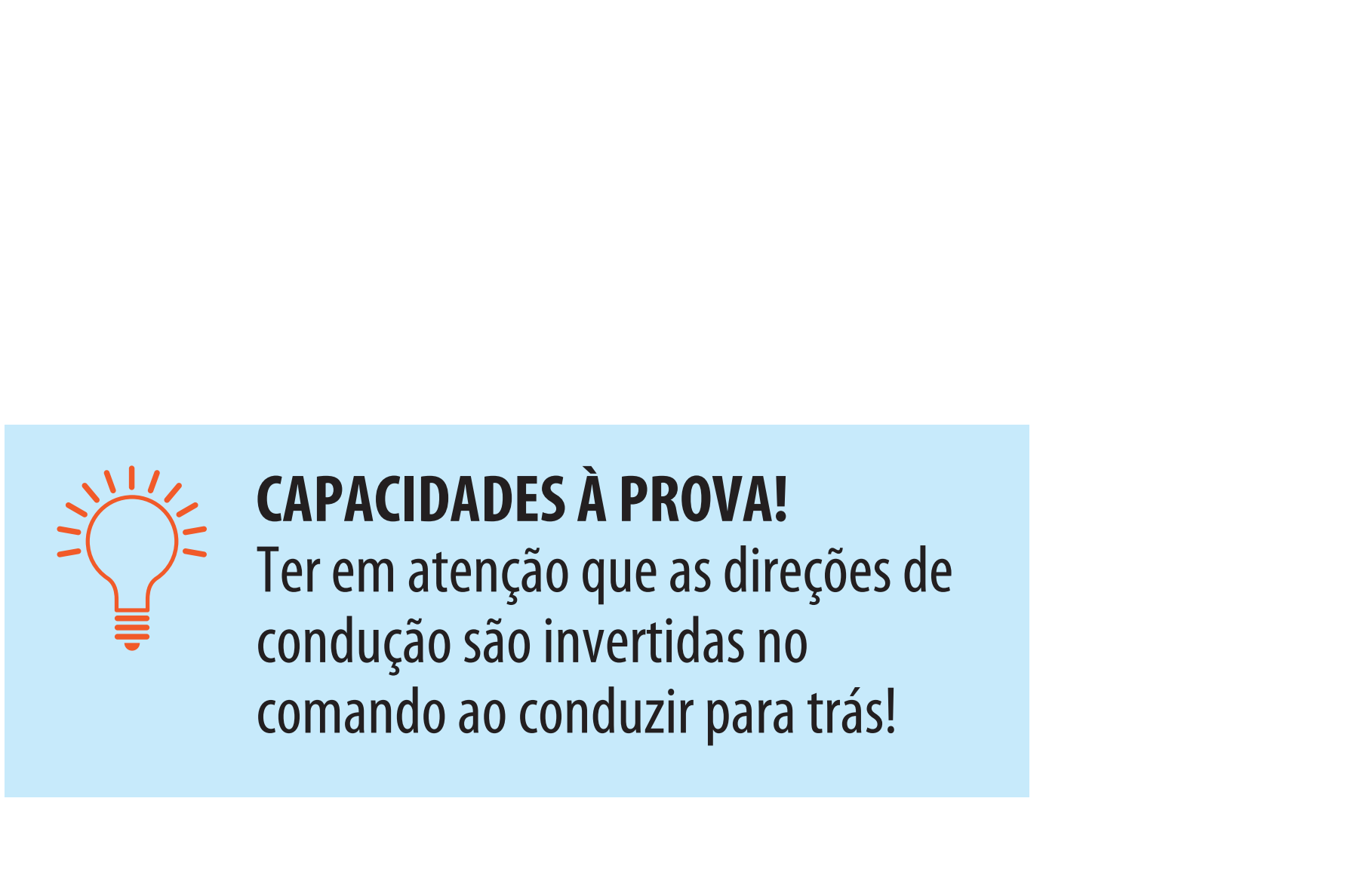
BOTÕES DE ALINHAMENTO

4: COMO CONDUIZIR

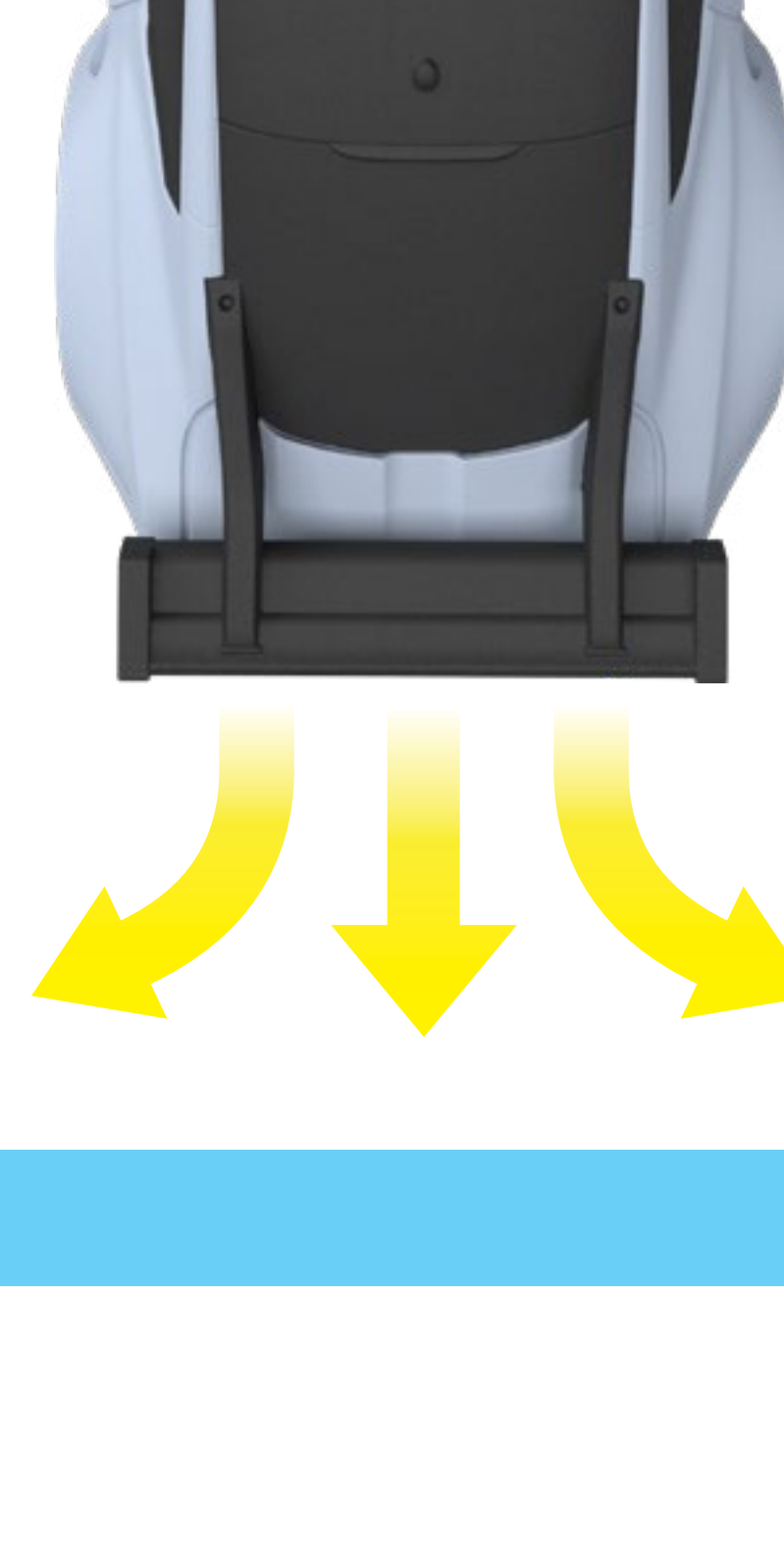
LISTA DE VERIFICAÇÃO

- ☐ O veículo está completamente carregado?
- ☐ O comando tem pilhas novas?
- ☐ O comando está emparelhado com o veículo?

CONTROLOS



CAPACIDADES À PROVA! Ter em atenção que as direções de condução são invertidas no comando ao conduzir para trás!



PROPULSOR DE VELOCIDADE

Pressionar o botão propulsor para aumentar a velocidade!



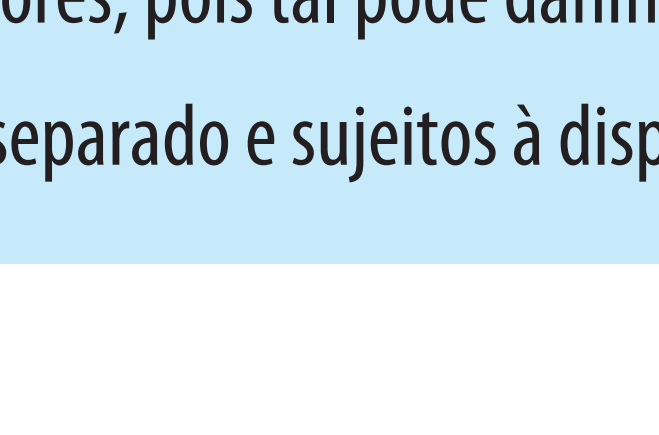
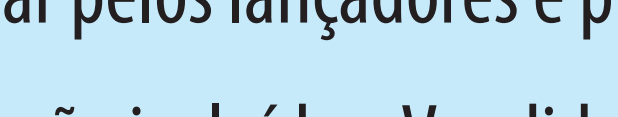
BRINCADEIRA DENTRO E FORA DA PISTA!



NOTA: O alcance máximo do comando é de 25 m.

MAIS FORMAS DE BRINCAR

COMPATÍVEL COM



Brincar dentro e fora de vários conjuntos e pistas Hot Wheels para novos desafios!

NOTA: evitar passar pelos lançadores e propulsores, pois tal pode danificar o veículo.

Pistas e conjuntos não incluídos. Vendidos em separado e sujeitos à disponibilidade.



Ford Motor Company Trademarks and Trade Dress used under license to Mattel, Inc.

HOTWHEELS.COM

