

vtech®

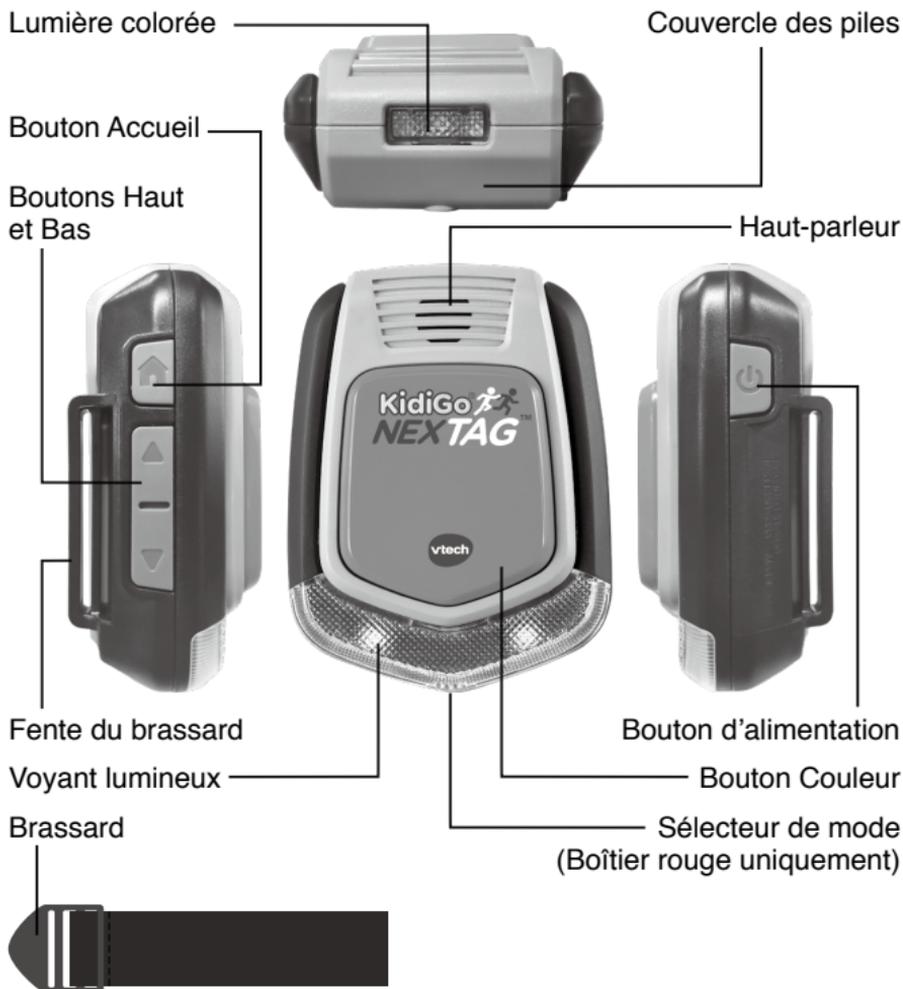
Manuel d'utilisation

KidiGo<sup>MD</sup>   
**NEX TAG**<sup>MC</sup>



# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **KidiGo<sup>MD</sup> NexTag<sup>MC</sup>** de **VTech<sup>MD</sup>**. Félicitations! Ce produit high-tech permet de jouer à 20 jeux amusants aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur! Prêt à s'amuser? C'est parti!



# CONTENU DE LA BOÎTE



- 4 KidiGo<sup>MD</sup> NexTag<sup>MC</sup>
- Manuel d'utilisation
- Guide de démarrage rapide



- 4 brassards

## ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

## NOTE :

Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

## WARNING

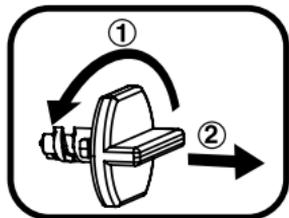
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

## NOTE

Please save this Instruction Manual as it contains important information.

## Pour retirer l'attache de la boîte :

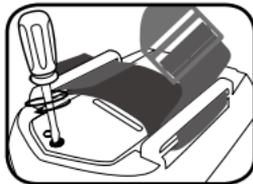
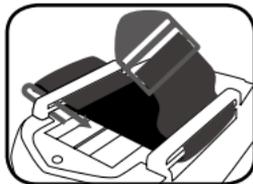
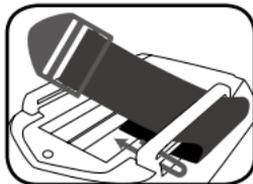
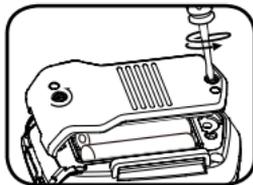
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



# INSTRUCTIONS DE MONTAGE

Avec le **KidiGo<sup>MD</sup> NexTag<sup>MC</sup>**, la sécurité passe avant tout. L'assemblage du produit par un adulte est nécessaire. Pour la sécurité de votre enfant, ne le laissez pas jouer avec ce jouet avant qu'il ne soit entièrement assemblé.

1. Tout d'abord, retirer le  **couvercle des piles**. Installer les piles dans chaque boîtier (voir la section Retrait et installation des piles ci-dessous pour plus de détails).
2. Ensuite, faire glisser l'extrémité du **brassard** à travers la **fente du brassard**. Veiller à ce que le haut de la boucle soit à l'extérieur pour qu'elle soit orientée vers le haut de **KidiGo<sup>MD</sup> NexTag<sup>MC</sup>**.
3. Puis, tirer l'extrémité du **brassard** à travers l'autre **fente du brassard** puis par-dessus.
4. Faire glisser le  **couvercle des piles** sous le **brassard** et le fixer avant de serrer le **brassard**.
5. Enfiler l'extrémité du **brassard** dans la boucle.



6. Enfin, tirer l'extrémité du **brassard** à travers l'autre fente de la boucle et sous la languette.



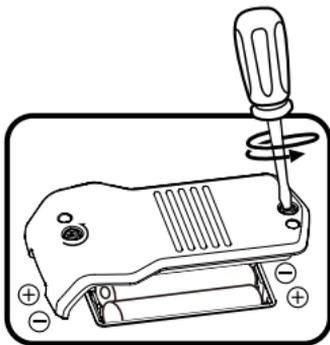
7. Maintenant, tout est prêt!



## ALIMENTATION

### Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Localiser le **couvercle des piles** à l'arrière de chaque boîtier, utiliser un tournevis pour desserrer la vis et ouvrir le couvercle.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Installer 2 nouvelles piles AA (AM-3/LR6) dans chaque boîtier en suivant le schéma à l'intérieur du boîtier à piles. (Pour de meilleures performances, utiliser des piles alcalines ou rechargeables Ni-MH entièrement chargées.)
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.



**ATTENTION** : Le boîtier rouge **KidiGo<sup>MD</sup> NexTag<sup>MC</sup>** est en mode Essaie-moi. Pour quitter ce mode, suivre les étapes ci-dessous :

1. Appuyer sur le **bouton d'alimentation** et le maintenir enfoncé pour éteindre l'appareil.
2. Appuyer sur le **bouton d'alimentation** et le maintenir enfoncé pendant plus d'une seconde pour allumer l'appareil et activer le mode normal.



## **IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES**

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.

### **PILES RECHARGEABLES :**

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

## ATTENTION :

Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte.  
Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

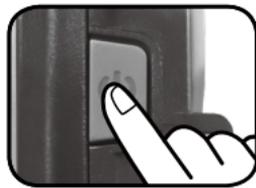
## WARNING:

Adult assembly required for battery installation.  
Keep batteries out of reach of children.

# FONCTIONNALITÉS

## 1. Bouton d'alimentation

Allumer l'appareil en appuyant sur le **bouton d'alimentation**. Appuyer à nouveau sur le **bouton d'alimentation** pour éteindre l'appareil.



## 2. Bouton Accueil

Appuyer sur le **bouton Accueil** pour revenir au menu précédent ou pour sélectionner un jeu.



## 3. Boutons Haut et Bas

Appuyer sur les **boutons Haut et Bas** pour faire défiler les options de jeu.



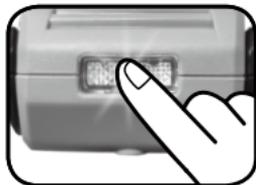
## 4. Bouton Couleur

Lorsqu'un jeu est sélectionné, appuyer sur le **bouton Couleur** pour confirmer la sélection. Pendant le jeu, les joueurs appuient sur le **bouton Couleur** pour toucher un autre joueur selon les règles de chaque jeu.



## 5. Lumière colorée

La **Lumière colorée** s'allume de différentes couleurs pour indiquer les réponses du jeu. Appuyer sur la **Lumière colorée** selon les instructions du jeu.



## 6. Sélecteur de mode

Si vous disposez d'un kit **KidiGo<sup>MD</sup> NexTag<sup>MC</sup>** supplémentaire (vendu séparément), faire glisser le sélecteur de mode sur l'un des boîtiers rouges pour les coupler. Les jeux peuvent être joués de 5 à 8 joueurs.



## 7. Arrêt automatique

Lorsqu'il est inactif pendant 1 minute, le **KidiGo<sup>MD</sup> NexTag<sup>MC</sup>** s'éteint automatiquement pour économiser la batterie. S'il est en cours de jeu, il n'y aura pas de temps d'inactivité et il ne s'éteindra pas automatiquement.

# ACTIVITÉS

## 1. Élimination

Le joueur avec le boîtier à lumière blanche clignotante est le chasseur. Les autres joueurs ont une lumière blanche allumée sur leur boîtier. Quand un joueur est touché par le chasseur, il est éliminé. Au bout des 5 minutes de jeu, tous les joueurs qui n'ont pas été attrapés ont gagné!

\*Si vous jouez avec deux sets combinés et plus de cinq joueurs, le système désignera deux chasseurs et la partie durera au maximum dix minutes.

## 2. Le jeu du chat

Le joueur avec le boîtier à lumière blanche clignotante est le chat. Lorsqu'un joueur est touché, il devient à son tour le chat. Au bout des 5 minutes de jeu, le joueur qui est le chat a perdu.

### 3. Attention zombie!

Le joueur avec le boîtier à lumière blanche clignotante est le zombie. Les autres joueurs sont des humains. Lorsqu'un humain est touché par le zombie, il devient zombie à son tour. Tous les zombies peuvent attraper les humains. Si les zombies n'arrivent pas à attraper des humains pendant 1 minute, les humains gagnent!

### 4. Mission secrète

Chaque joueur doit attraper un autre joueur. La couleur du joueur à attraper apparaît sur les boîtiers. Lorsqu'un joueur est touché, le jeu se met en pause et tout le monde découvre la nouvelle couleur du joueur à attraper. Lorsqu'il reste deux joueurs, le jeu se transforme en duel. Le joueur qui remporte le duel gagne. La durée totale du jeu est de 10 minutes.

\*Si vous jouez avec deux sets combinés, il peut y avoir deux cibles de la même couleur. Le joueur peut attraper l'un ou l'autre de ses adversaires.

### 5. Chat glacé

Le joueur avec le boîtier à lumière blanche clignotante est le chat. Le chat doit attraper et glacer les autres joueurs dans les 10 minutes. Si un joueur est touché, il est glacé et ne peut plus bouger. Au bout de 30 secondes le joueur glacé peut se libérer en maintenant appuyé le **bouton Couleur**. Si tous les joueurs sont glacés, le chat gagne!

\*Si vous jouez avec deux sets combinés et plus de 5 joueurs, il y aura 2 chats.

## 6. Le drapeau

Répartissez-vous en deux équipes. L'équipe A possède les boîtiers rouge et bleu. L'équipe B possède les boîtiers orange et vert. Divisez le terrain en deux parties. Les boîtiers avec les lumières allumées sont les bases. Les boîtiers avec les lumières clignotantes sont les drapeaux. Chaque équipe cache ses drapeaux à 5 mètres d'une ligne imaginaire. Chaque équipe va essayer d'attraper les drapeaux de l'équipe adverse. Lorsqu'un drapeau est attrapé, il doit être rapporté près de la base. Le joueur doit appuyer sur le **bouton Couleur** de la base et du drapeau en même temps. Un joueur peut être touché dans le territoire de l'équipe adverse. Une fois touché, le joueur doit retourner dans son territoire. Le jeu se termine lorsqu'une équipe rapporte le drapeau de l'équipe adverse dans son territoire. La durée du jeu est de 10 minutes.

## 7. Attention dragon!

Choisissez le joueur qui incarne le dragon. Les autres joueurs sont les explorateurs. Le boîtier rouge est la grotte. Les autres boîtiers sont les œufs du dragon qui doivent être défendus. Les explorateurs récupèrent les œufs, les cachent dans la grotte en appuyant sur le **bouton Couleur** des boîtiers en même temps. Le dragon gagne s'il lui reste des œufs au bout des 5 minutes.

## 8. Attention abeilles!

Le joueur avec le boîtier à lumière blanche clignotante est l'abeille. Le joueur avec le boîtier vert est l'infirmier. Les joueurs doivent éviter d'être piqués par l'abeille. Le joueur blessé doit rester sur place. L'infirmier peut soigner le joueur blessé au bout de 20 secondes en appuyant sur son **bouton Couleur** au même moment. Si l'abeille pique les autres joueurs au bout de 5 minutes, elle gagne!

\*Si vous jouez avec deux sets combinés et plus de 5 joueurs, la durée du jeu est de 10 minutes.

## 9. Seul contre tous

Le joueur avec le boîtier à lumière blanche clignotante est le chat. Lorsqu'un joueur est touché, il est éliminé. Les joueurs pourchassés peuvent activer un superpouvoir temporaire pour toucher le chasseur en maintenant appuyé le **bouton Couleur** de leur boîtier pendant trente secondes. Si le chat est touché par un joueur utilisant son superpouvoir, celui-ci gagne. Si un joueur n'a pas été touché pendant les 5 minutes, il gagne. Sinon, le chat est vainqueur.

\*Si vous jouez avec deux sets combinés et plus de 5 joueurs, il y aura 2 chats.

## 10. Face-à-face (2 joueurs)

Les joueurs portent un boîtier sur chaque bras. Le joueur 1 porte les boîtiers rouge et bleu. Le joueur 2 porte les boîtiers vert et orange. Le joueur qui arrive à appuyer sur le **bouton Couleur** des boîtiers de son adversaire gagne. La durée du jeu est de 10 minutes.

\*Lorsque vous jouez avec deux sets combinés, chaque joueur peut placer des boîtiers sur les bras et les jambes.

## 11. Les catégories

Le joueur avec le boîtier à lumière blanche clignotante joue en premier. Ce joueur se place au centre d'un cercle créé par les autres joueurs. Le programme va choisir une catégorie, comme "fruits" par exemple. Le joueur au centre doit trouver un nom de fruit pour se libérer du cercle. Le jeu continue ainsi pendant les 5 minutes. Pour gagner, il ne faut pas être le joueur dans le cercle.

## 12. Course effrénée (2 joueurs)

Un joueur place les boîtiers rouge et bleu à dix pas de distance. Le second joueur fait la même chose pour les boîtiers orange et vert. Chaque joueur court entre les deux boîtiers le plus de fois possible pendant une minute. Pour valider un aller-retour, il faut appuyer sur le **bouton Couleur**. Le joueur avec le plus d'allers-retours gagne.

\*Lorsque vous jouez avec deux sets combinés, le jeu peut être joué avec quatre joueurs. Lorsque vous jouez à quatre, chaque joueur dispose de deux boîtiers de la même couleur. Par exemple, le joueur 1 aura deux boîtiers rouges.

## 13. Cache-cache

Le joueur avec le boîtier à lumière blanche clignotante est le chat. Les autres joueurs doivent se cacher et éviter d'être repérés par le chat. Si un joueur est touché, il devient également un chat. Pour gagner, il faut réussir à ne pas être touché au bout de 5 minutes.

\*Si vous jouez avec deux sets combinés et plus de 5 joueurs, la durée du jeu est de 10 minutes.

## 14. Jeu musical

Répartissez les boîtiers et marchez autour d'eux lorsque la musique commence! Lorsque la musique s'arrête, touchez le **bouton Couleur** du boîtier qui s'allume. Si un joueur ne touche pas de boîtier, il perd! Sois le dernier à toucher un boîtier pour gagner!

## 15. Jeu coloré

Chaque joueur porte un boîtier. Le boîtier rouge va annoncer une couleur. Le joueur portant le boîtier de cette couleur doit appuyer sur son **bouton Couleur** avant le temps imparti. Le temps imparti sera de plus en plus court à chaque manche. Dès qu'un joueur se trompe, il est éliminé. Le joueur qui ne se trompe pas gagne.

## 16. Jacques a dit (2 joueurs)

Chaque joueur porte deux boîtiers. Il ne faut suivre que les instructions qui commencent par “Jacques a dit”. Si le joueur suit des instructions qui ne commencent pas par “Jacques a dit”, il a perdu.

\*Si vous jouez avec deux sets combinés, le jeu peut être joué avec quatre joueurs. Lorsque vous jouez à quatre, chaque joueur dispose de deux boîtiers.

## 17. Musique mix

Chaque boîtier possède son propre son de batterie. Amusez-vous à créer une mélodie en appuyant sur les **boutons Couleur**!

## 18. Suite de couleurs (1 joueur)

Place les boîtiers autour de toi et appuie sur le **bouton Couleur** du boîtier principal rouge. Écoute attentivement et retiens bien la suite dans l'ordre. Ensuite, reproduis la suite de couleurs en appuyant sur les différents boîtiers. Il y a cinq niveaux de jeu. Essaie de battre ton meilleur score!

## 19. Mix de couleurs (1 joueur)

Place les boîtiers sur tes bras et jambes. Écoute la suite de couleurs. Appuie sur les boîtiers dans le bon ordre. Si tu réussis, tu auras une suite plus longue à réaliser. Bats ton record en réalisant une suite aussi longue que possible!

## 20. Course contre la montre (1 joueur)

Répartis les boîtiers autour de toi. Quand tout est prêt, appuie sur le **bouton d'identification** de l'unité rouge. Le boîtier indique la couleur de l'unité suivante à toucher. Cours ensuite entre autant de boîtiers que tu peux en trois minutes.

## ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le produit, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.

## EN CAS DE PROBLÈME

Si, pour une raison quelconque, le jouet cesse de fonctionner, suivre les étapes suivantes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Laisser le jouet au repos quelques minutes puis réinsérer les piles.
4. Rallumer le jouet. Il sera prêt à fonctionner de nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

Si, pour une raison quelconque, un boîtier n'est pas reconnu dans un jeu, suivre les étapes suivantes :

1. S'assurer que tous les boîtiers sont à portée.
2. Appuyer sur le **bouton Accueil** pour revenir au menu du jeu.
3. Sélectionner un jeu dans le menu pour le redémarrer.

# Phénomènes environnementaux

L'électricité statique peut entraîner un dysfonctionnement du **KidiGo<sup>MD</sup> NexTag<sup>MC</sup>**. Si cela arrive, réinitialiser le système en appuyant sur le **bouton d'alimentation** et en le maintenant enfoncé pendant 20 secondes jusqu'à ce que l'appareil se rallume. Ou bien, retirer et réinstaller les piles. Dans le cas peu probable d'une décharge électrostatique, l'unité peut mal fonctionner et perdre sa mémoire, ce qui oblige l'utilisateur à réinitialiser l'appareil en retirant et en réinstallant les piles.

## Avertissement sur la bande de fréquence

L'appareil a été évalué pour répondre aux exigences générales d'exposition aux RF. L'appareil peut être utilisé dans des conditions d'exposition sans restriction.

La connexion RF (radiofréquence) permet de connecter les boîtiers au boîtier principal rouge jusqu'à 37 mètres de distance lorsque l'on joue dans des zones plates et dégagées, sans arbres ni bâtiments susceptibles d'obstruer le signal.

Les conditions suivantes réduisent la portée du signal :

- La présence d'appareils RF de 2,4GHz
- Une utilisation en intérieur
- Les zones où il y a de grands bâtiments, des arbres, des collines, etc. entre les boîtiers.
- Les piles sont faibles

L'émetteur/récepteur exempt de licence contenu dans le présent appareil est conforme aux CNR d'Innovation, Sciences et Développement économique Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes :

- 1) L'appareil ne doit pas produire de brouillage;
- 2) L'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

This device contains licence-exempt transmitter(s)/receiver(s) that comply with Innovation, Science and Economic Development Canada's licence-exempt RSS(s). Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause interference.
- (2) This device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

## **SERVICE CONSOMMATEURS**

### **Besoin d'aide sur nos produits ?**

**Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :**

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Assistance

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Soutien à la clientèle

### **Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?**

**Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :**

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Garantie

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Politiques

**Venez découvrir tous nos produits  
sur notre site Internet :**

***[www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr)***



MC & © 2022 VTech Holdings Limited.  
Tous droits réservés.  
IM-535500-001  
Version:0 