



BUA
BUAMALITO

BUÁ

Love 'n' Care

BoBo

Πυρετούλι
ÇOK HASTAYIM

ISTRUZIONI PER UN CORRETTO FUNZIONAMENTO DELLA BAMBOLA.

A) Posizionare il ciuccio nella bocca di Cicciobello e servirsi di un cacciavite per aprire il vano pile posizionato sulla schiena. Inserire le pile rispettando la corretta polarità (far eseguire le operazioni di inserimento e/o sostituzione delle pile da un adulto). Posizionare l'interruttore del vano pile su ON per attivare le funzioni della bambola.

B) Quando togli il ciuccio, Cicciobello incomincia a piangere e, dopo circa 5 sec., il pianto di Cicciobello diventa più intenso, il suo visino si arrossa...il tuo Cicciobello non sta bene... HA LA BUA!

C) Quando Cicciobello ha il visino rosso se gli provi la febbre, inserendo lo speciale termometro nel suo orecchio sinistro, il led luminoso posto sul termometro diventa rosso... significa che il tuo Cicciobello ha davvero la febbre!

D) Entro 3 minuti da quando il visino di Cicciobello diventa rosso, puoi compiere le seguenti azioni per giocare con Cicciobello:

- se dai il ciuccio a Cicciobello: lui si addormenta, ma non è guarito, le sue guance sono ancora rosse e il suo respiro è affannato (si sentiranno 10 respiri). Se dopo i 10 respiri lasci dormire Cicciobello per i 3 minuti seguenti, le sue funzioni si disattivano automaticamente e sarà necessario togliere nuovamente il ciuccio per ricominciare a giocare. (Vedi punto B). Invece se gli togli il ciuccio, entro 3 minuti, Cicciobello ricomincia a piangere.
- per curare il tuo Cicciobello puoi provare a dargli le medicine! Ci sono 3 differenti medicine: il biberon azzurro con latte e miele - il biberon arancione con le vitamine - il biberon rosa con lo sciroppo. Quando dai il biberon a Cicciobello lo senti poppare. Se dopo avergli dato il biberon, Cicciobello continua a piangere, vuol dire che ha ancora la febbre! Allora prova gli altri biberon... Se Cicciobello, dopo avergli dato il biberon, fa un versetto di sollievo e il visino non è più rosso... provagli la febbre con lo speciale termometro, se il led luminoso posto sul termometro diventa verde, vuol dire che Cicciobello è guarito!
- se però dopo aver provato tutti e tre i biberon Cicciobello continua a piangere... vuol dire che ha ancora la febbre. A questo punto ci vuole proprio la punturina! Per fare la puntura occorre inserire l'ago della siringa nel foro posto sul sederino. Sentirai che strilli quando gli fai la punturina. Fatta la punturina Cicciobello fa un versetto di sollievo, il suo visino non è più rosso... finalmente è guarito! Se provi la febbre vedrai che il led luminoso posto sul termometro diventa verde... Cicciobello non ha più la BUA!

E) Se nei 3 minuti successivi alla sua guarigione dai il ciuccio a Cicciobello lui si addormenta e incomincia a "russare" per 10 volte. Una volta che Cicciobello ha smesso di "russare": - se entro 3 minuti gli togli il ciuccio ha inizio il secondo ciclo di gioco e le funzioni di Cicciobello si riattivano come al punto B. Il primo ciclo di gioco è impostato in modo che sia sempre necessario provare tutte le medicine e fare la punturina perchè Cicciobello guarisca. Dal secondo ciclo di gioco la sequenza è casuale (infatti può capitare che Cicciobello guarisca solo con una medicina, con due o con tutte, oppure con l'iniezione).

- se nei 3 minuti successivi non gli togli il ciuccio, le sue funzioni si disattivano automaticamente e quando glielo togli per Cicciobello ricomincia il primo ciclo di gioco (quindi occorre provare a dare a Cicciobello tutte le medicine e fargli la puntura perchè guarisca).

ATTENZIONE:

1) (situazione senza febbre) Senza il ciuccio Cicciobello piange, ma smette appena glielo ridai. Se dai il ciuccio a Cicciobello quando non ha la febbre, lui smette di piangere e si addormenta dolcemente. Se per i seguenti 3 minuti lo lasci dormire le sue funzioni si disattivano automaticamente e sarà necessario togliere nuovamente il ciuccio a Cicciobello per riattivarle. Se invece, nei 3 minuti seguenti, togli il ciuccio a Cicciobello le sue funzioni si riattivano come dal punto B.

2) (situazione con febbre) Senza il suo ciuccio Cicciobello piange, ma smette appena glielo ridai. Se dai il ciuccio a Cicciobello quando ha la febbre (il pianto dura circa 3 minuti), lui si addormenta, le sue guance sono ancora rosse e il respiro è affannato (si sentiranno 10 respiri). Se dopo 10 respiri lasci dormire Cicciobello per i 3 minuti successivi, le sue funzioni si disattivano automaticamente e sarà necessario togliere nuovamente il ciuccio per ricominciare a giocare. (Vedi punto B). Invece se gli togli il ciuccio, entro 3 minuti, Cicciobello ricomincia a piangere.

3) Ricordati che ogni volta che inizi a giocare con il tuo Cicciobello il primo ciclo di gioco è impostato in modo che sia sempre necessario provare tutte le medicine e fare la punturina perchè Cicciobello guarisca.

Dal secondo ciclo di gioco la sequenza è casuale (infatti può capitare che Cicciobello guarisca solo con una medicina, con due o con tutte, oppure con l'iniezione).

4) In caso la bambola non funzioni correttamente occorre posizionare l'interruttore posto sul vano pile su "OFF" quindi spostare l'interruttore su "ON" in modo da riattivare le funzioni della bambola.

5) Se provi la febbre a Cicciobello quando il suo visino è arrossato il led luminoso posto sul termometro diventa rosso... significa che il tuo Cicciobello ha la febbre! Se provi la febbre a Cicciobello quando il visino non è rosso il led luminoso posto sul termometro diventa verde... significa che il tuo Cicciobello è guarito!

6) Quando dai il biberon a Cicciobello, la bambola può non smettere immediatamente di piangere, una volta finito il pianto incomincia a poppare.

7) Ogni volta che non giochi con Cicciobello per più di 3 minuti le funzioni della bambola si disattivano automaticamente. Se la bambola è senza ciuccio per riattivare le funzioni sarà necessario darle il ciuccio e quindi toglierlo nuovamente. Le funzioni si riattiveranno come al punto B.

Se la bambola ha il ciuccio per riattivare le sue funzioni sarà sufficiente toglierlo.

8) ATTENZIONE:

Il termometro incluso nella confezione è un giocattolo ed è ad uso esclusivo della bambola con cui è venduto - non deve essere utilizzato come termometro per bambini - si declina ogni responsabilità per un uso improprio.

INTRODUCING CICCIOBELLO LOVE 'N' CARE, THE BABY BOY DOLL YOU'LL LOVE TO LOOK AFTER. WORK OUT THE SECRET TO MAKE CICCIOBELLO BETTER, IT'S DIFFERENT EVERY TIME.

SET UP

Remove doll and contents from all packaging. Place the dummy in Cicciobello's mouth. Use a screwdriver to open the battery case positioned on the back of the doll.

Insert the batteries making sure they are in the correct position (ask an adult to insert and/or substitute the batteries). Turn the switch on the battery case to ON to activate the doll.

PLAYING WITH CICCIOBELLO

When you take away the dummy, Cicciobello will start to cry and after about 5 seconds Cicciobello's crying will get louder and his cheeks will glow red.... Cicciobello is not well... he's running a temperature! When Cicciobello's cheeks glow red, you need to take her temperature by inserting the special thermometer in his left ear. The light on the thermometer will go red...it means Cicciobello really has got a temperature! You need to decide how to make Cicciobello feel better. If you give Cicciobello his dummy: he will fall asleep, but he still won't be better. His cheeks are still red and he's breathing heavily (you'll hear 10 heavy breaths). If you let Cicciobello go to sleep for 3 minutes after the 10 breaths he will turn off automatically and you will have to take the dummy out to start playing again. If you take the dummy out within 3 minutes, however, Cicciobello will start crying again. To make Cicciobello better, try giving him a bottle!

There are three different bottles to choose from. Which one will make him better?

Will it be the milk (blue bottle)? Will it be the juice (orange bottle)? Or what about some medicine (pink bottle)?

Will it be one, two or three bottles that make him feel better? When you give Cicciobello his bottle you'll hear him drink. If Cicciobello gives a sigh of relief after you give him a bottle and his face isn't red any more, take his temperature with the special thermometer. If the light on the thermometer goes green it means that Cicciobello is feeling better! If Cicciobello keeps on crying after you've given him all three bottles it means he still has a temperature. Now you'll have to give him a little injection. To give the injection, un-button the back of the babygrow, pull down and insert the syringe into the hole in his bottom. He'll cry louder when you give him the injection but you have to look after Cicciobello.

Once you've given him the injection, Cicciobello will give a sigh of relief, his face won't be red any more and he's better at last! If you take his temperature you'll see that the light on the thermometer will go green... Cicciobello is feeling well again! If you give Cicciobello the dummy in three minutes after he is feeling better, he falls asleep and begins snoring. When Cicciobello stops snoring you should take his dummy away within three minutes to continue playing, this time making Cicciobello better will be different.

The first cycle of the game means you always have to try all the medicines and give him the injection for Cicciobello to get better.

The second cycle of the game is random (it could be that Cicciobello gets better with just one bottle, or two, or all of them, or with the injection).

If you don't remove the dummy within three minutes, Cicciobello will switch off automatically and when you take it away the first cycle starts (so you will need to try giving Cicciobello all the medicines and give him the injection to make him better).

DON'T FORGET

If the doll is not working properly, turn the switch on the battery casing OFF and then ON again to reactivate the doll. If you take Cicciobello's temperature when his cheeks are red, the light on the thermometer will turn red. It means Cicciobello has a temperature! If you take his temperature when his cheeks are not red, the light will turn green.

That means Cicciobello is feeling better! When you give Cicciobello his bottle, he may not stop crying straight away. Whenever you don't play with Cicciobello for more than three minutes, the doll will automatically switch off. If Cicciobello doesn't have the dummy in his mouth, you need to give it to him and then take it away again to start him up. The doll will then reactivate. If the doll has the dummy, you just have to remove it to reactivate the doll. The thermometer included in the box is a toy for exclusive use with the doll it is sold with. It should not be used as a thermometer for children.

TROUBLESHOOTING

1) (No temperature) Cicciobello cries without his dummy, but he stops as soon as you give it to him. If you give Cicciobello the dummy when he hasn't got a temperature, he'll stop crying and go sweetly to sleep. If you leave him to sleep for the next 3 minutes, he switch off automatically and you'll have to take the dummy out to reactivate him. But if you take Cicciobello's dummy out within 3 minutes, he'll reactivate.

2) (With a temperature) Cicciobello cries without his dummy, but he stops as soon as you give it to him. If you give Cicciobello the dummy when he has a temperature, he'll fall asleep, his cheeks will be red and his breathing will be heavy (you'll hear 10 breaths). If you leave Cicciobello to sleep for 3 minutes after the 10 breaths, he'll switch off automatically and you'll have to take the dummy out again to start the game again. But if you take his dummy out within 3 minutes, Cicciobello will start to cry again. Not suitable for children under 3 years due to small parts - choking hazard. Please read carefully with a parent/guardian, parental supervision required. Please retain packaging/instructions for future reference. Colours and contents may vary. Plastic parts and ties do not form part of the toy: dispose of all packaging safely before giving it to the child.

ATTENTION: THE THERMOMETER INCLUDED IN THE PACK IS A TOY FOR USE WITH THE DOLL IT IS SOLD WITH - IT IS NOT TO BE USED AS A THERMOMETER FOR CHILDREN. WE DECLINE ALL LIABILITY FOR IMPROPER USE.

Contents: 1x Cicciobello Love n Care Doll; 1x Bunny Dummy; 3x Baby Bottles; 1x Toy Thermometer; 1x Toy Syringe; 1x Instruction Leaflet; 1x Toy Stethoscope.

ES INSTRUCCIONES PARA EL CORRECTO FUNCIONAMIENTO DEL MUÑECO.

A) Colocar el chupete en la boca de Ciciobello y utilizar un destornillador para abrir el compartimiento de las pilas situado en la espalda del muñeco. Introducir las pilas respetando la polaridad correcta (las operaciones de introducción y/o sustitución de las pilas han de ser llevadas a cabo por un adulto). Colocar el interruptor del compartimiento de las pilas en la posición ON para activar las funciones del muñeco.

B) Cuando le quitas el chupete, Ciciobello empieza a llorar y, tras unos 5 segundos, el llanto de Ciciobello se intensifica, su carita enrojece... tu Ciciobello no se encuentra bien... ¡ESTÁ MALITO!

C) Cuando Ciciobello tiene la carita roja, si le tomas la fiebre introduciendo el termómetro especial en su oreja izquierda, la lucecita colocada en el termómetro se pone roja... significa que tu Ciciobello tiene realmente fiebre.

D) Durante los tres minutos siguientes a que a Ciciobello se le haya puesto roja la carita, puedes escoger una de las siguientes acciones:

- Ponerle el chupete a Ciciobello: Entonces Ciciobello se dormirá aunque no se curará, por eso, sus mejillas seguirán rojas y su respiración será fatigosa (se escucharán 10 respiraciones). Si después de las 10 respiraciones, dejas que Ciciobello duerma 3 minutos más, entonces se desactivarán sus funciones automáticamente y será necesario quitarle el chupete para poder seguir jugando. (Véase punto B). Si le quitas el chupete antes de que transcurran los 3 minutos, Ciciobello empezará a llorar.

- Darle un masaje en la barriguita: Ciciobello suspirará con alivio pero aún no se habrá curado... Por eso su carita seguirá roja y 3 segundos después volverá a llorar porque aún tiene fiebre.

- Intentar curar a tu Ciciobello dándole sus medicinas.

Hay 3 medicinas distintas: el biberón azul con leche y miel, el biberón naranja con vitaminas y el biberón rosa con jarabe.

Cuando le des el biberón, oírás como Ciciobello se lo bebe. Si después de darle el biberón, Ciciobello sigue llorando, es que aún tiene fiebre. Entonces prueba con los otros biberones... Si después de tomar el biberón, Ciciobello suspira de alivio y su carita deja de estar roja puede que se haya curado. Compruébalo poniéndole el termómetro, si la luz se pone verde... ¡Ciciobello se ha curado!

- Pero si tras haber probado los 3 biberones, Ciciobello sigue llorando... quiere decir que aún tiene fiebre.

Llegados a este punto no nos queda más remedio que ¡la inyección! Para ponerle la inyección hay que introducir la aguja de la jeringuilla en el agujero situado en su culete.

¡No veas como chilla cuando le pones la inyección! Tras la inyección, Ciciobello emite un sonido de alivio y su carita ya no está roja... ¡finalmente está curado! Si le tomas la fiebre verás que la lucecita del termómetro se pone verde... ¡Ciciobello ya no está MALITO!

E) Si en los 3 minutos siguientes a su recuperación le pones el chupete, Ciciobello se duerme y empieza a "roncar" 10 veces. Una vez que Ciciobello deja de "roncar":

- Si en los 3 minutos siguientes le quitas el chupete empieza el segundo ciclo de juego y las funciones de Ciciobello se reactivan como en el punto B. El primer ciclo de juego está programado de manera que sea siempre necesario probar con todas las medicinas y ponerle la inyección para que Ciciobello se cure. A partir del segundo ciclo de juego la secuencia es casual (en efecto, puede que Ciciobello se cure sólo con una medicina, con dos o con todas, o bien con la inyección).

- Si en los 3 minutos siguientes no le quitas el chupete, sus funciones se desactivan automáticamente y cuando se lo quitas Ciciobello reinicia el primer ciclo de juego (y por tanto es necesario intentar darle a Ciciobello todas las medicinas y ponerle la inyección para que se cure).

ATENCIÓN:

1) (Situación sin fiebre) Sin su chupete, Ciciobello llora, pero deja de llorar en cuanto se lo vuelves a poner. Si le pones el chupete a Ciciobello cuando no tiene fiebre, deja de llorar y se duerme dulcemente. Si en los 3 minutos siguientes lo dejas dormir sus funciones se desactivan automáticamente y será necesario volver a quitarle el chupete para reactivarlas. Si, en cambio, en los 3 minutos siguientes le quitas el chupete a Ciciobello, sus funciones se reactivan desde el punto B.

2) (Situación con fiebre) Sin su chupete, Ciciobello llora, pero deja de llorar en cuanto se lo vuelves a poner. Si le pones el chupete a Ciciobello cuando tiene fiebre (su llanto dura unos 3 minutos), él se duerme, sus mejillas siguen rojas y su respiración es fatigosa (se escucharán 10 respiraciones).

Si tras las 10 respiraciones dejas dormir a Ciciobello durante los 3 minutos siguientes, sus funciones se desactivarán automáticamente y será necesario volver a quitarle el chupete para volver a empezar a jugar. (Véase punto B). Si, en cambio, le quitas el chupete en los 3 minutos siguientes, Ciciobello vuelve a empezar a llorar.

3) Recuerda que cada vez que empiezas a jugar con tu Ciciobello el primer ciclo de juego está programado para que sea siempre necesario probar con todas las medicinas y ponerle la inyección para que se cure. A partir del segundo ciclo, la secuencia es casual (en efecto, puede que Ciciobello se cure sólo con una medicina, con dos o con todas, o bien con la inyección).

4) Si el muñeco no funciona correctamente, colocar el interruptor situado en el compartimiento de las pilas en la posición "OFF" y volver a ponerlo en "ON" para reactivar las funciones del muñeco.

5) Si le tomas la fiebre a Ciciobello cuando su carita está roja, la lucecita del termómetro se pone roja... quiere decir que tu Ciciobello ¡tiene fiebre! Si le tomas la fiebre a Ciciobello cuando su carita ya no está roja, la lucecita del termómetro se pone verde... quiere decir que tu Ciciobello se ha curado.

6) Cuando le das el biberón a Ciciobello, puede que el muñeco no deje inmediatamente de llorar, cuando cuando cese el llanto, empezará a beber

7) Si dejas de jugar con Ciciobello por un tiempo superior a 3 minutos, las funciones del muñeco se desactivan automáticamente. Si el muñeco no tiene el chupete, para reactivar las funciones tendrás que ponerle el chupete y volvérselo a quitar; las funciones se reactivan desde el punto B. Si el muñeco tiene el chupete, para reactivar las funciones será suficiente con quitárselo.

8) ATENCIÓN: El termómetro que se incluye es un juguete y está exclusivamente destinado a su uso con el muñeco con el que se vende – no se debe utilizar como termómetro para niños – se declina cualquier responsabilidad derivada de un uso indebido.

PT INSTRUÇÕES PARA O CORRECTO FUNCIONAMENTO DO BONECO.

A) Colocar a chupeta na boca do Ciciobello e utilizar uma chave de parafusos para abrir o compartimento das pilhas situado nas costas do boneco. Inserir as pilhas sempre a respeitar a correcta polaridade (um adulto deve inserir e/ou substituir as pilhas do boneco). Colocar o interruptor do compartimento das pilhas na posição ON para activar as funções do boneco.

B) Ao retirar a chupeta, o Ciciobello começa a chorar e, depois de aproximadamente 5 segundos, o choro do Ciciobello aumenta, a cara dele fica vermelha... O seu Ciciobello não está muito bem... ELE ESTÁ DOENTE!

C) Quando o Ciciobello está com a cara vermelha, para verificar a febre introduzir o termómetro especial na orelha esquerda do boneco, quando a luz do termómetro está vermelha... significa que o Ciciobello está realmente com febre.

D) Durante os três minutos seguintes que a cara do Ciciobello está vermelha, é possível escolher uma das seguintes acções:

- Colocar a chupeta na boca do Ciciobello: Então o Ciciobello dorme mesmo que não esteja curado, por isso, a sua cara continua vermelha e a sua respiração mostra fadiga (é possível ouvir 10 respirações). Se depois das 10 respirações, o Ciciobello dorme mais 3 minutos, então as suas funções são desactivadas de forma automática e é necessário retirar a chupeta da boca dele para poder continuar a brincar. (Consultar ponto B). Ao retirar a chupeta antes dos 3 minutos, o Ciciobello começa a chorar.

- Dar uma massagem na barriguinha dele: O Ciciobello suspira com alívio, mas ainda não está curado... Por isto, a cara dele continua vermelha e 3 segundos depois ele começa a chorar pois ainda está com febre.

- Tentar curar o seu Ciciobello com remédios. Há 3 remédios diferentes: o biberão azul com leite e mel, o biberão laranja com vitaminas e o biberão cor de rosa com xarope.

Ao dar o biberão, é possível ouvir como o Ciciobello bebe. Se depois de tomar o biberão o Ciciobello continua a chorar, é que ainda está com febre. Então é preciso experimentar com os outros biberões... Se depois de tomar o biberão o Ciciobello suspira de alívio e a cara dele deixa de estar vermelha, pode ser que ele esteja curado. Para comprovar, colocar o termómetro, se a luz está verde... Ciciobello está curado!

- Mas, caso depois de ter experimentado os 3 biberões, o Ciciobello continua a chorar... isto quer dizer que ele ainda está com febre. Neste caso, não há outra opção que a injeção! Para colocar a injeção, introduzir a agulha da seringa no orifício situado no bumbum do boneco. Não podes imaginar como ele grita quando aplicada a injeção! Depois da injeção, o Ciciobello emite um som de alívio e a cara dele já não está vermelha... finalmente está curado! Ao verificar a sua temperatura,

podemos observar que a luz do termómetro está verde... O Ciciobello já não está DOENTE!

E) Quando nos 3 minutos seguintes da recuperação, é inserida a chupeta, o Ciciobello dorme e começa a "roncar" 10 vezes. Quando o Ciciobello deixa de "roncar":

- Quando nos 3 minutos seguintes é retirada a chupeta, ele começa o segundo ciclo de jogo e as funções do Ciciobello são activadas novamente como no ponto B. O primeiro ciclo de jogo está programado de maneira que sempre seja necessário experimentar todos os remédios e colocar a injeção para que o Ciciobello fique curado. A partir do segundo ciclo de jogo a sequência é casual (na verdade, pode ser que o Ciciobello somente fique curado com um remédio, com dois ou com todos, ou ainda somente com a injeção).

- Quando nos 3 minutos seguintes não é retirada a chupeta, as funções são desactivadas de forma automática e quando retirada o Ciciobello começa novamente o primeiro ciclo de jogo (e portanto, é necessário tentar dar ao Ciciobello todos os remédios e colocar a injeção para que ele fique curado).

ATENÇÃO:

1) (Situação sem febre) Sem a chupeta, o Ciciobello chora, porém deixa de chorar quanto a mesma é colocada novamente. Ao colocar a chupeta na boca do Ciciobello quando ele não tem febre, ele deixa de chorar e dorme docemente. Quando nos 3 minutos seguintes continua a dormir, as funções são desactivadas de forma automática e é necessário retirar novamente a chupeta para activar novamente as mesmas. Quando, nos 3 minutos seguintes é retirada a chupeta da boca do Ciciobello, as funções são activadas novamente desde o ponto B.

2) (Situação com febre) Sem a chupeta, o Ciciobello chora, porém deixa de chorar ao colocar a chupeta na boca novamente.

Ao colocar a chupeta na boca do Ciciobello quando ele está com febre (o choro dura aprox. 3 minutos), ele dorme, a cara dele continua vermelha e a respiração é de fadiga (é possível ouvir 10 respirações). Quando depois das 10 respirações o Ciciobello dorme durante os 3 minutos seguintes, as funções são desactivadas de forma automática e é necessário retirar a chupeta novamente para começar a jogar outra vez. (Consultar ponto B). Quando, pelo contrário, é retirada a chupeta durante os 3 minutos seguintes, o Ciciobello começa a chorar novamente.

3) Lembre-se que cada vez que comece a brincar com o seu Ciciobello, o primeiro ciclo de jogo está programado para que sempre seja necessário experimentar com todos os remédios e colocar a injeção para a cura do mesmo. A partir do segundo ciclo, a sequência é casual (na verdade, pode ser que o Ciciobello fique bom com apenas um remédio, com dois ou com todos, ou até mesmo com a injeção).

4) Quando o boneco não funciona correctamente, colocar o interruptor situado no compartimento das pilhas na posição "OFF" e colocar novamente na posição "ON" para reactivar as funções do boneco.

5) Ao verificar a temperatura do Ciciobello quando a cara dele está vermelha, a luz do termómetro passa a ser vermelha... isto quer dizer que o seu Ciciobello está com febre! Ao verificar a temperatura do Ciciobello quando a cara dele já não está vermelha, a luz do termómetro passa a verde... isto quer dizer que o seu Ciciobello está curado.

6) Ao dar o biberão ao Ciciobello, pode ser que o boneco não deixe de chorar de forma imediata, quando ele parar de chorar, ele começa a tomar o biberão.

7) Ao deixar de brincar com o Ciciobello durante um período de tempo superior a 3 minutos, as funções do boneco são desactivadas de forma automática. Quando o boneco está sem a chupeta, para reactivar as funções é necessário colocar a chupeta na boca do boneco e retirar novamente; as funções são activadas novamente desde o ponto B. Quando o boneco está com a chupeta, para activar as funções novamente, somente é necessário retirar a chupeta da boca do boneco.

8) ATENÇÃO: O TERMÓMETRO INCLUIDO NO BRINQUEDO É DE USO EXCLUSIVO DO BONECO COM O QUAL SE VENDEU. NÃO DEVE SER UTILIZADO COMO TERMÓMETRO PARA CRIANÇAS. RECUSA-SE QUALQUER RESPONSABILIDADE PELO USO INDEVIDO DO MESMO.

A) Βάλτε την πιπίλα στο στόμα της κούκλας και στη συνέχεια χρησιμοποιώντας ένα κατσαβίδι, ανοίξετε την θήκη που βρίσκεται στην πλάτη της. Τοποθετήστε τις μπαταρίες σύμφωνα με την αναγραφόμενη πολικότητα (οι μπαταρίες θα πρέπει να τοποθετούνται από ενήλικα). Γυρίστε τον διακόπτη στο ON για να ενεργοποιήσετε την κούκλα.

B) Όταν βγάλετε την πιπίλα από το μωρό, μετά από 3 δευτερόλεπτα αρχίζει να κλαίει ενώ μετά από λίγο το κλάμα δυναμώνει και το πρόσωπό του κοκκινίζει. Αυτό υποδεικνύει ότι το μωρό είναι άρρωστο.

Γ) Όταν κοκκινίζει το πρόσωπο του μωρού, τοποθετήστε το ειδικό θερμόμετρο στο αριστερό του αυτί για να διαπιστώσετε αν έχει πυρετό. Αν ανέψει το κόκκινο φωτάκι στο θερμόμετρο αυτό σημαίνει ότι το μωρό έχει πυρετό!

Δ) Από τη στιγμή που κοκκινίσει το πρόσωπο του μωρού, έχετε 3 λεπτά για να το περιποιηθείτε και να παίξετε μαζί του με τους παρακάτω τρόπους:

- Βάζοντας ξανά την πιπίλα στο στόμα του μωρού, θα κοιμηθεί αλλά θα είναι ακόμα άρρωστο. Η αναπνοή του θα είναι βαριά και το πρόσωπό του θα παραμείνει κόκκινο. Μετά από 10 αναπνοές, αν δεν παίξετε με το μωρό μέσα σε διάστημα 3 λεπτών, ο μηχανισμός του θα απενεργοποιηθεί αυτόματα και θα πρέπει να το ενεργοποιήσετε πάλι (βλέπε Β).

Διαφορετικά, αν βγάλετε την πιπίλα μέσα σε 3 λεπτά, το μωρό θα αρχίσει να κλαίει ξανά.

- Αν χαϊδέψετε απαλά την κοιλίτσα του μωρού, θα ακούσετε έναν ήχο ανακούφισης από το στοματάκι του αλλά θα είναι ακόμα άρρωστο. Μετά από 3 δευτερόλεπτα, το μωρό θα κλαίει και πάλι, γεγονός που σημαίνει ότι έχει ακόμα πυρετό!

- Για να κάνετε το μωράκι να αισθανθεί καλύτερα, δώστε του κάποιο από τα 3 φάρμακα:

1. το μπλε μπιμπερό περιέχει γάλα και μέλι,
2. το πορτοκαλί μπιμπερό περιέχει βιταμίνες,
3. το ροζ μπιμπερό περιέχει σιροπάκι.

Όταν του δώσετε κάποιο από τα φάρμακα θα το ακούσετε να πίνει από το μπιμπερό. Αν απομακρύνοντας το μπιμπερό από το στόμα του το μωρό κλαίει ακόμα, σημαίνει ότι είναι ακόμα άρρωστο. Πρέπει να προσπαθήσετε να του δώσετε κάποιο από τα άλλα φάρμακα! Όταν βγάλετε το μπιμπερό από το στόμα του μωρού, θα ακούσετε έναν ήχο ανακούφισης ενώ το προσωπάκι του δεν θα είναι κόκκινο. Για να βεβαιωθείτε ότι έχει γίνει καλά, βάλτε του το θερμόμετρο. Αν ανέψει το πράσινο φωτάκι, το μωράκι έχει γίνει καλά!

Αν όμως το μωρό εξακολουθεί να κλαίει αφότου του έχετε δώσει και τα 3 φάρμακα... αυτό σημαίνει ότι έχει ακόμα πυρετό. Θα πρέπει τώρα να του κάνετε ένεση! Για να του κάνετε την ένεση, πρέπει να βγάλετε τη σύριγγα στην τρυπούλα που βρίσκεται στον ποπό του. Αρχικά το μωρό θα αρχίσει να κλαίει, αλλά όταν βγάλετε τη σύριγγα, θα ακούσετε έναν ήχο ανακούφισης. Αν τώρα του βγάλετε θερμόμετρο θα δείτε ότι το φωτάκι θα γίνει πράσινο.... και το μωράκι δεν έχει πια πυρετό!

E) Αν στα επόμενα 3 λεπτά βγάλετε στο στόμα του μωρού την πιπίλα του, θα κλείσει τα μάτια του και θα αρχίσει να βαριανασαίνει 10 φορές.

Όταν σταματήσει να βαριανασαίνει: Αν βγάλετε την πιπίλα πριν περάσουν τα επόμενα 3 λεπτά, η κούκλα θα περάσει στο δεύτερο κύκλο παιχνιδιού (και οι λειτουργίες της θα ξεκινήσουν πάλι στο στάδιο Β).

Στον πρώτο κύκλο του παιχνιδιού είναι απαραίτητο να του δώσετε όλα τα φάρμακα και την ένεση προκειμένου να γίνει καλά. Από τον δεύτερο κύκλο η επιλογή είναι τυχαία (είναι πιθανό να του γίνει καλά με ένα φάρμακο, ή με δύο ή να χρειαστεί να του δώσετε όλα τα φάρμακα ακόμα και την ένεση).

Αν στα επόμενα 3 λεπτά δεν βγάλετε την πιπίλα από το μωρό, ο μηχανισμός του θα κλείσει αυτόματα, ενώ αν του βγάλετε την πιπίλα οι λειτουργίες του θα επιστρέψουν στον πρώτο κύκλο του παιχνιδιού.

1) (Χωρίς πυρετό) Το μωρό χωρίς την πιπίλα του κλαίει αλλά όταν του τη δώσετε αμέσως σταματά. Όταν του βγάλετε την πιπίλα και δεν έχει πυρετό, το μωρό θα σταματήσει να κλαίει και θα κοιμηθεί. Αν το αφήσετε να κοιμηθεί και δεν παίξετε μαζί του για τα επόμενα 3 λεπτά, ο μηχανισμός του θα σταματήσει αυτόματα να λειτουργεί και θα πρέπει να του βγάλετε την πιπίλα για να τον επανα-ενεργοποιήσετε.

Αν του βγάλετε την πιπίλα εντός των 3 λεπτών, η λειτουργία του θα ξεκινήσει και πάλι από το στάδιο Β.

2) (Με πυρετό) Όταν το μωρό δεν έχει την πιπίλα στο στόμα του κλαίει και σταματά όταν του τη δώσετε. Αν του βγάλετε την πιπίλα όταν έχει πυρετό (το κλάμα του διαρκεί περίπου 3 λεπτά) θα κοιμηθεί χωρίς όμως να έχει γιατρευτεί, το πρόσωπό του θα εξακολουθεί να είναι κόκκινο και θα το ακούτε να βαριανασαίνει. Αφού το ακούσετε να βαριανασαίνει 10 φορές και περάσουν 3 λεπτά, ο μηχανισμός θα κλείσει αυτόματα και θα πρέπει να βγάλετε πάλι την πιπίλα για να ξεκινήσει το παιχνίδι από το στάδιο Β. Αν βγάλετε την πιπίλα πριν περάσουν τα 3 λεπτά, το μωρό θα αρχίσει να κλαίει και πάλι.

3) Προσοχή: να θυμάστε ότι όταν ξεκινήσετε να παίξετε με το μωρό, ο πρώτος κύκλος του παιχνιδιού είναι συγκεκριμένος (για να το γιατρέψετε πρέπει να του δώσετε όλα τα φάρμακα και την ένεση). Από τον δεύτερο κύκλο η επιλογή είναι τυχαία (είναι πιθανό να το γιατρέψετε με ένα φάρμακο, με δύο, με όλα ή με την ένεση).

4) Σε περίπτωση που η κούκλα δε λειτουργεί σωστά κλείστε τον μηχανισμό και ενεργοποιήστε τον και πάλι (διακόπτης ON/OFF).

5) Αν βγάλετε στο μωρό θερμόμετρο όταν το προσωπάκι του είναι κόκκινο τότε το λαμπάκι θα ανέψει κόκκινο που σημαίνει ότι έχει πυρετό. Αν του βγάλετε το θερμόμετρο όταν το πρόσωπό του δεν είναι κόκκινο τότε το λαμπάκι θα είναι πράσινο που σημαίνει ότι το μωρό είναι καλά.

6) Όταν αρχίσετε να ταίξετε το μωρό με το μπιμπερό είναι πιθανό να μην σταματήσει να κλαίει αμέσως. Όταν σταματήσει το κλάμα θα αρχίσει και να τρώει.

7) Αν δεν παίξετε με την κούκλα για πάνω από 3 λεπτά, όλες οι λειτουργίες της θα σταματήσουν αυτόματα. Αν η πιπίλα δεν είναι στο στόμα της, για να ξεκινήσει και πάλι το παιχνίδι πρέπει να της τη δώσετε και μετά να την ξαναβγάλετε. Με αυτό τον τρόπο ο κύκλος του παιχνιδιού θα ξεκινήσει και πάλι από το στάδιο Β. Αν η κούκλα έχει στο στόμα την πιπίλα αρκεί απλά να τη βγάλετε από το στόμα της.

8) ΠΡΟΣΟΧΗ: ΤΟ ΘΕΡΜΟΜΕΤΡΟ ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΕΙΝΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΠΡΟΟΡΙΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΧΡΗΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΚΟΥΚΛΑ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΠΩΛΕΙΤΑΙ – ΔΕΝ ΠΡΟΟΡΙΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΧΡΗΣΗ ΣΕ ΠΑΙΔΙΑ – Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΔΕ ΦΕΡΕΙ ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΗ ΧΡΗΣΗ.

A) Ciciobello'nun emziğini ağzına takın ve arkasındaki pil bölümünü açmak için bir tornavida kullanın. Pilleri kutuplarının doğru yerleştirilmesine dikkat ederek takın (Pillerin takılması ve değiştirilmesi için bir yetiştikinden yardım alın). Pil bölümündeki düğmeyi ON konumuna getirerek bebeği çalıştırın.

B) Emziğini ağzından aldıgınızda Ciciobello ağlamaya başlar, yaklaşık 5 saniye sonra ağlaması yükselir ve yüzü kızarır... Bebeğiniz kendini iyi hissetmiyor... AĞRISI VAR!

C) Ciciobello'nun yüzü kırmızıyken özel termometresini sol kulağına sokarak ateşini ölçerseniz termometrenin ışığı kırmızı olur... Bu bebeğinizin ateşi var demektir!

D) Yüzü kızarıktan sonra 3 dakika içinde bebeğinizle oynamak için şunları yapabilirsiniz:

- Eğer ona emziğini verirsiniz uykuya dalar ama henüz iyileşmedi. Yanakları hala kırmızı ve nefesi duyuluyor (10 nefes sesi duyacaksınız). 10 nefesten sonra 3 dakika uyumasına izin verirsiniz otomatik olarak kapanır ve tekrar oynamaya başlamak için emziğini çıkarmanız gerekir. (Bknz. B) Ama 3 dakika içinde emziğini ağzından çıkarırsanız Ciciobello yeniden ağlamaya başlar.
- Karnına masaj yaparsanız bir rahatlama sesi duyarsınız, ama henüz iyileşmedi... Yüzü hala kırmızı ve yaklaşık 3 saniye sonra tekrar ağlamaya başlayacak, çünkü ateşi hala yüksekt!
- Ciciobello'nuzu iyileştirmek için ona ilaçlarını vermeyi deneyin!

Ciciobello'nun üç farklı ilacı var: mavi biberonunda balı süt, turuncu biberonunda vitaminler, pembe biberonunda ise öksürük şurubu var. Biberonunu verdiğinizde bebeğinizin içmesini duyacaksınız. Eğer ona bir biberonunu verdikten sonra ağlamaya devam ediyorsa bu ateşi daha düşmedi demektir, diğer biberonları da vermeyi deneyin! Eğer biberonlarından birini verdikten sonra Ciciobello'dan bir rahatlama sesi gelirse ve yüzü artık kırmızı değilse özel termometresiyle ateşini ölçün. Eğer termometrenin ışığı yeşil olursa Ciciobello iyileşti demektir!

- Ama üç biberonunu da verdiğiniz halde ağlamaya devam ediyorsa ateşi henüz düşmedi demektir. Şimdi ona iğnesini yapmalısınız! İğneyi yapmak için şırıngayı kalçasındaki deliğe sokun. İğne yaparken ağladığını duyacaksınız. İğneyi yaptıktan sonra Ciciobello bir rahatlama sesi çıkarır, artık yüzü kırmızı değil... sonunda iyileşti! Ateşini tekrar ölçerseniz termometrenin ışığının yeşil olduğunu göreceksiniz. Ciciobello artık hasta değil!

E) Ciciobello'ya iyileştikten sonra 3 dakika içinde emziğini verirsiniz uykuya dalar ve 10 kez "horlar".

Horlaması bitince:

- Takip eden üç dakika içinde emziğini alırsanız ikinci oyun düzeneği başlar ve Ciciobello B'de anlatıldığı gibi çalışır. İlk oyun düzeneğinde Ciciobello'yu iyileştirmek için tüm ilaçları vermeli ve iğnesini yapmalısınız.
- İkinci oyun düzeneğinde ise yapılması gerekenler değişkendir. Ciciobello sadece bir ilacını alarak da iyileşebilir, ikisini de alması gerekebilir! Belki de ilaçlarının hepsini alması ya da iğnesini de alması gerekebilir.
- Üç dakika içinde emziğini almazsanız Ciciobello otomatik olarak kapanır ve emziğini aldıgınızda ilk oyun düzeneği ile çalışmaya başlar. Bu durumda Ciciobello'yu iyileştirmek için tüm ilaçlarını vermeli ve iğnesini de yapmalısınız.

1) (Ateşi yoksa)

Ciciobello'nun emziği ağzında değilse ağlar ama emziğini verir vermez susar. Ateşi yokken emziğini verdiğinizde Ciciobello ağlamayı keser ve uykuya dalar. Sonraki 3 dakika boyunca uyumasına izin verirsiniz otomatik olarak kapanır ve onu tekrar çalıştırmak için emziğini çıkarmanız gerekir. Ama eğer 3 dakika içinde emziğini çıkarırsanız B'de anlatıldığı gibi tekrar çalışmaya başlar.

2) (Ateşi varsa)

Ciciobello'nun emziği ağzında değilse ağlar ama emziğini verir vermez susar. Ateşi varken emziğini verdiğinizde (ağlaması 3 dakika kadar sürer) uykuya dalar, yanakları kızarır ve nefesi duyulur (10 nefes sesi duyarsınız). 10 nefesten sonra Ciciobello'nun 3 dakika uyumasına izin verirsiniz otomatik olarak kapanır ve onu tekrar çalıştırmak için emziğini çıkarmanız gerekir. (Bknz. B) Eğer 3 dakika içinde emziğini çıkarırsanız Ciciobello tekrar ağlamaya başlar.

3) Ciciobello ile ilk oynamaya başladığınızda her zaman ilk oyun düzeneğinin çalıştığını unutmayın, yani Ciciobello'yu iyileştirmek için tüm ilaçları denemeli ve iğnesini yapmalısınız. İkinci oyun düzeneğinde ise Ciciobello'yu iyileştirmek için yapılması gerekenler değişkendir. Sadece bir ilacını alarak da iyileşebilir, ikisini de ilaçlarının hepsini alması ya da iğnesini alması gerekebilir.

4) Eğer bebek düzgün çalışmıyorsa pil bölümünün üstündeki düğmeyi önce OFF sonra tekrar ON konumuna getirerek yeniden çalıştırın.

5) Eğer yüzü kızarmışken Ciciobello'nun ateşini ölçerseniz termometre kırmızıya döner... Bu bebeğinizin ateşi var demektir! Yüzü kırmızı değilken ateşini ölçerseniz termometre yeşil olur, bu da Ciciobello iyileşmiş demektir!

6) Biberonunu verdiğinizde Ciciobello ağlamayı hemen kesmeyebilir. Ağlaması bitince biberondan içecektir.

7) Üç dakikadan uzun bir süre onunla oynamazsanız Ciciobello otomatik olarak kapanır. Eğer emziği ağzında değilse onu tekrar çalıştırmak için emziğini bir kez verip çıkarmanız gerekir. B'de anlatıldığı gibi yeniden çalışacaktır. Eğer emziği zaten ağzındaysa yeniden çalıştırmak için emziğini çıkarmanız yeterli.

8) **UYARI! KUTUDAN ÇIKAN TERMOMETRE SADECE BİRLİKTE SATILDIĞI BEBEKLE KULLANILMAZ – ÜZERE ÜRETİLMİŞ BİR OYUNCAKTIR – ÇOCUKLARDA TERMOMETRE OLARAK KULLANILMAZ – HATALI KULLANIMDAN DOĞABİLECEK SONUÇLARDAN ÖTÜRÜ SORUMLULUK KABUL EDİLMEZ.**

ES INSTRUCTIONS POUR UN BON USAGE DE LA POUPÉE.

A) Place la tétine dans la bouche de Ciciobello et demande à un adulte d'ouvrir le compartiment à piles avec un tournevis et d'insérer les piles en respectant la polarité. Pousser le bouton sur ON pour activer la poupée.

B) Quand tu lui enlèves sa tétine, Ciciobello commence à pleurer et après 5 secondes, il va pleurer encore plus fort et ses joues vont devenir rouge... Ton Ciciobello EST MALADE!!!

C) Quand Ciciobello a les joues toutes rouges et que tu prends sa température en insérant le thermomètre dans son oreille, le voyant du thermomètre devient rouge... Cela montre que ton Ciciobello a de la fièvre!

D) Quand les joues de ton Ciciobello deviennent toutes rouges, tu as 3 mn pour essayer les soins suivants:

- si tu lui donnes sa tétine, ton Ciciobello va s'endormir, mais il ne sera pas guéri. Ses joues vont rester rouges et il va respirer fortement (tu entendas 10 respirations fortes). Si tu laisses Ciciobello s'endormir après 10 respirations fortes, il s'éteindra automatiquement et tu devras lui enlever sa tétine pour le réveiller et jouer à nouveau avec lui (voir point B). Si tu lui enlèves sa tétine dans les 3 mn, ton Ciciobello recommencera à pleurer.

- Pour guérir ton Ciciobello, essaye de lui donner ses médicaments!

Il y a 3 différents médicaments : Le biberon bleu avec du lait et du miel-Le biberon orange avec des vitamines-Le biberon rose avec du sirop pour la toux.

Quand tu donnes son biberon à ton Ciciobello, tu l'entends boire.

Si Ciciobello pleure toujours après avoir pris un biberon, cela veut dire qu'il a toujours de la température. Essaye de lui donner les autres biberons.

Si Ciciobello pousse un soupir de soulagement après avoir pris un biberon et que ses joues ne sont plus rouges, prends sa température avec le thermomètre spécial. Si le voyant sur le thermomètre devient vert, cela veut dire que Ciciobello est guéri!

- mais si Ciciobello pleure toujours après lui avoir donné les 3 biberons, cela veut dire qu'il a toujours de la température. Maintenant tu dois lui faire une piqûre! Pour lui faire une piqûre, enfonce la seringue dans le trou dans ses fesses. Tu l'entendas pleurer parce qu'il n'aime pas les piqûres. Une fois que tu lui as fait sa piqûre, Ciciobello va pousser un soupir de soulagement, ses joues ne vont plus être rouges ... enfin il est guéri! Si tu prends sa température, tu verras que le voyant sur le thermomètre devient vert ... Ciciobello n'est plus malade !

E) Si tu donnes la tétine à Ciciobello dans les 3 mn de sa guérison, il va s'endormir et "ronfler" 10 fois. Une fois qu'il a arrêté de "ronfler":

- si tu lui enlèves sa tétine dans les 3 mn, le 2ème cycle du jeu et les fonctions de Ciciobello vont commencer comme au point B. Le 1er cycle du jeu est conçu pour que tu doives donner tous les médicaments et que tu fasses une piqûre à ton Ciciobello pour qu'il aille mieux. Le 2nd cycle du jeu est basé sur le hasard (Ciciobello peut guérir juste avec un médicament, ou 2 ou 3, ou avec la piqûre).

- Si tu ne lui donnes pas sa tétine dans les 3 mn, Ciciobello s'éteindra automatiquement, et quand tu le réactiveras, le 1er cycle du jeu recommencera (et tu devras donner tous les médicaments et faire la piqûre pour le guérir).

ATTENTION:

1) (Pas de température) Ciciobello pleure sans sa tétine mais il arrête dès que tu lui donnes.

Si tu lui donnes sa tétine quand il n'a pas de fièvre, Ciciobello s'arrête de pleurer et s'endort automatiquement. Si tu le laisses dormir pendant plus de 3 mn, il s'éteint automatiquement et tu devras lui enlever sa tétine pour le réactiver.

2) (Avec température) Ciciobello pleure sans sa tétine mais il arrête dès que tu lui donnes. Si tu lui donnes sa tétine quand il a de la fièvre (les pleurs durent au moins 3 mn), Ciciobello s'endort, ses joues sont rouges et sa respiration est forte (tu entendas 10 respirations fortes). Si tu laisses Ciciobello dormir 3 mn après 10 respirations, il s'éteindra automatiquement et tu devras lui enlever sa tétine pour le réactiver (voir point B). Mais si tu lui enlèves sa tétine dans les 3 mn, Ciciobello recommencera à pleurer.

3) Souviens-toi que chaque fois que tu commences à jouer avec ton Ciciobello, le 1er cycle de jeu est conçu pour que tu doives donner tous les médicaments et que tu fasses une piqûre à ton Ciciobello pour qu'il aille mieux.

4) Si la poupée ne fonctionne pas correctement, pousse le bouton sur le compartiment à piles sur OFF puis pousse-le à nouveau sur ON pour réactiver la poupée.

5) Si tu prends la température de ton Ciciobello quand il a les joues toutes rouges, le voyant du thermomètre devient rouge... Cela montre que ton Ciciobello a de la fièvre! Si tu prends la température de ton Ciciobello quand il n'a pas les joues rouges, le voyant du thermomètre devient vert...

Cela montre que ton Ciciobello n'est pas malade!

7) Si tu ne joues pas avec ton Ciciobello pendant plus de 3 mn, la poupée s'éteindra automatiquement.

Si la poupée n'a pas sa tétine, tu dois lui donner et lui enlever pour la réactiver. Les fonctions recommenceront comme au point B. Si la

poupée a sa tétine, tu dois juste lui enlever pour la réactiver.

8) Attention: le thermomètre inclus dans cette boîte est un jouet vendu avec la poupée. Il ne doit pas être utilisé comme thermomètre pour un enfant. Nous déclinons toute responsabilité pour usage incorrect

D GEBRAUCHSANWEISUNG

A. Stecke Ciciobello den Schnuller in den Mund und schraube mit einem Schraubenzieher das Batteriefach am Rücken der Puppe auf. Lege die Batterien ein und achte darauf, dass die positiven und negativen Pole an der richtigen Stelle sind (lass einen Erwachsenen die Batterien einlegen). Den Schalter am Batteriefach auf On stellen, um die Puppe einzuschalten.

B. Wenn Du den Schnuller aus dem Mund nimmst, fängt Ciciobello an zu weinen und nach 5 Sekunden wird das Weinen lauter und die Backen werden langsam rot... Deiner Ciciobello geht es nicht gut... sie wird krank!

C. Wenn Ciciobellos Backen rot sind und Du ihre Temperatur nimmst, in dem Du ihr das Fieberthermometer ins linke Ohr steckst, wird das Licht am Thermometer rot... das bedeutet Ciciobello hat Fieber!

D. Während der 3 Minuten, in denen sich Ciccobellos Backen röten, kannst Du auf folgende Weise mit ihr spielen:

- Wenn Du Ciciobello den Schnuller gibst: Sie schläft ein, aber es geht ihr nicht besser. Ihre Backen sind immer noch rot und ihre Atmung ist schwer (man hört 10 Atemzüge). Wenn Du Ciciobello nach den 10 Atemzügen 3 Minuten lang schlafen lässt, schaltet sich die Puppe automatisch aus. Um sie wieder anzuschalten, musst Du ihr den Schnuller aus dem Mund nehmen (siehe Punkt B). Wenn Du ihr den Schnuller innerhalb von 3 Minuten aus dem Mund nimmst, fängt sie wieder zu weinen an.

- Wenn Du Ciccobellos Bauch massierst, macht Sie einen Seufzer der Erleichterung, aber es geht ihr noch nicht besser... die Backen sind immer noch rot, und nach etwa 3 Sekunden fängt sie wieder an zu weinen, weil sie immer noch Fieber hat!

- Damit es Ciciobello besser geht, gib ihr die Medizin!

Es gibt 3 verschiedene Sorten Medizin: Die blaue Flasche mit Milch und Honig, die orange Flasche mit Vitaminen, die rosa Flasche mit Hustensaft.

Wenn Du Ciciobello die Flasche gibst, hörst Du sie trinken.

Wenn Ciciobello immer noch weint, nachdem Du ihr eine der Flaschen gegeben hast, hat sie immer noch Fieber! Gib ihr dann eine andere Flasche...

Wenn Ciciobello einen Seufzer der Erleichterung von sich gibt, nachdem Du ihr die Flasche gegeben hast und ihre Backen nicht mehr rot sind, nimm die Temperatur mit dem Fieberthermometer. Wenn das Licht am Thermometer grün ist, geht es ihr schon besser!

- Wenn Ciciobello immer noch weint nachdem Du ihr alle Flasche gegeben hast... hat sie immer noch Fieber. Nun musst Du ihr die Spritze geben!

Um ihr die Spritze zu geben, stecke die Spritzennadel in die Öffnung am Rücken der Puppe. Sie fängt an zu weinen wenn Du ihr die Spritze gibst. Wenn Du ihr die Spritze gegeben hast, wird sie einen Seufzer der Erleichterung von sich geben, ihre Backen werden nicht mehr rot sein... Sie fühlt sich nun schon besser!

Wenn Du die Temperatur nimmst wirst Du feststellen, dass das Licht des Thermometers grün leuchtet... und Ciciobello wieder gesund ist!

E. Wenn Du Ciciobello den Schnuller innerhalb von 3 Minuten gibst, nachdem es ihr wieder besser geht, schläft sie ein und atmet 10 mal im Schlaf.

Wenn man kein Atemzüge mehr hört:

Wenn man innerhalb von 3 Minuten ihr den Schnuller aus dem Mund nimmt, beginnt der zweite Spielmodus wie in Punkt B beschrieben.

Im ersten Spielmodus musst Du ihr alle Medizin und die Spritze geben, damit es ihr besser geht. Danach ändert sich der Spiel-Modus (Ciciobello geht es besser wenn man ihr eine der Medizinfläschchen gibt, oder zwei von Ihnen oder auch alle drei, oder man muss ihr auch die Spritze geben).

Wenn Du ihr in den nächsten 3 Minuten nicht den Schnuller aus dem Mund nimmst, schaltet sich die Puppe automatisch aus. Nimmst Du ihr den Schnuller innerhalb dieser Zeit aus dem Mund, startet automatisch der erste Spielmodus und Du musst ihr wieder jede Medizin und die Spritze geben, damit es ihr besser geht).

1. (Wenn die Puppe kein Fieber hat) Ciciobello weint, wenn sie nicht ihren Schnuller hat, aber sobald Du ihr ihn gibst, wenn sie kein Fieber hat, hört sie auf zu weinen und schläft sanft ein. Wenn Du sie mindestens 3 Minuten lang schlafen lässt, schaltet sie sich automatisch aus. Um sie wieder einzuschalten, musst Du ihr den Schnuller aus dem Mund nehmen. Wenn Du ihr den Schnuller innerhalb von 3 Minuten aus dem Mund nimmst, fängt sie wieder an zu weinen (wie in Punkt B beschrieben).

2. (Wenn die Puppe Fieber hat) Ciciobello weint, wenn sie nicht ihren Schnuller hat, aber sobald Du ihr ihn gibst, wenn sie Fieber hat (das Weinen hört nach 3 Minuten automatisch auf), fängt sie an zu schlafen, ihre Backen sind weiter rot und sie atmet schwer (man hört 10 Atemzüge). Wenn Du Ciciobello 3 Minuten schlafen lässt, schaltet sie sich automatisch aus und Du musst ihr den Schnuller aus dem Mund nehmen, um sie wieder einzuschalten (siehe Punkt B).

3. Immer wenn man von neuem mit der Puppe zu spielen beginnt, muss man ihr erst alle Medizinen verabreichen und ihr die Spritze geben damit es Ciciobello wieder besser geht. Danach ändert sich der Spiel-Modus (Ciciobello geht es besser wenn man ihr eine der Medizinfläschchen gibt, oder zwei von Ihnen oder auch alle drei, oder man muss ihr auch die Spritze geben).

4. Wenn die Puppe nicht einwandfrei funktioniert, denn Schalter auf OFF stellen und dann wieder auf ON um die Puppe wieder einzuschalten.

5. Wenn Du Ciccobellos Temperatur nimmst, wenn sie rote Backen hat, leuchtet das Licht vom Thermometer rot... das bedeutet Ciciobello hat Fieber!

Wenn Du Ciccobellos Temperatur nimmst, wenn sie keine roten Backen hat, leuchtet das Licht des Thermometers grün... das bedeutet Ciciobello hat kein Fieber!

6. Wenn Du Ciciobello die Flasche gibst, wird sie nicht sofort das Weinen aufhören.

7. Spielt man länger als 3 Minuten nicht mehr mit der Puppe, schaltet sie sich automatisch ab. Wenn die Puppe den Schnuller noch nicht im Mund hat, diesen hineinstecken und ihn wieder herausnehmen um die Puppe wieder einzuschalten. Die Funktionen sind dann wieder aktiviert wie in Punkt B beschrieben. Wenn der Schnuller bereits im Mund steckt, ihn einfach herausnehmen um die Funktionen wieder zu aktivieren.

8. ACHTUNG: Das Thermometer das in der Packung enthalten ist, ist nur ein Spielzeug das zusammen mit der Puppe zum Spielen genutzt werden kann – es ist nicht für den Gebrauch als Thermometer bestimmt – wir übernehmen keine Verantwortung für unsachgemäßen Gebrauch.