

BAKIM VE ONARIM: Bu ürün sadece iç mekan kullanımı için uygundur. – Dış mekanlarda kullanmayın- kir, çimen ve taş oyuncağın yüzeyini çizebilir veya sensörlerin çalışmasını engelleyebilir. – Oyuncağı su ile temas ettirmeyin, suya sokmayın. – Su çevresinde (havuz, su birikintisi vb.) kullanmayın, aksi takdirde elektronik parçalar hasar görebilir veya tehlike yaratabilir. – Sensörleri temiz tutun, içlerine yabancı madde sokmayın.

ÖNEMLİ BİLGİLER: Güvenlik Uyarıları: - Yetişkin gözetimi önerilir – Oyuncak, sensörler ve şarj kablosunu düzenli olarak kontrol edin. Bir hasar oluşmuşsa kullanımına son verin. – 3 yaş altındaki çocukların kullanımı için uygun değildir. – Ürün açıkken el, saç ve varsa giysilerin sıkışabilecek kısımlarını hareketli parçalarından uzak tutun. – Kullanmadığınız zaman HATCHIMAL™'i kapatın. – Oynarken HATCHIMAL™'i her zaman görebileceğiniz bir alanda tutun, böylece oyun sırasında sürekli gözetiminiz altında olsun. – Her zaman kılavuzda anlatıldığı şekilde kullanın.

NOT: Elektriksel alanlarda oyuncağın işlevi bozulabilir ve tekrar başlatılması gerekir. Tekrar başlatmak için oyuncağı tamamen kapatın ve tekrar açın. Eğer normale dönmezse farklı bir yerde tekrar deneyin. Tam performanstan emin olmak için, düşük piller performansı olumsuz etkileyeceğinden, yeni ve kullanılmamış piller takın.

PİL GÜVENLİK BİLGİLERİ: 2 x 1.5 V AA alkanil pil ile kullanılır (dahildir.) Piller küçük nesnelere. Piller yetişkinler tarafından değiştirilmelidir. Pili haznesindeki polarite (+/-) semasını izleyin. Bitmiş pilleri oyuncaktan hemen çıkarın. Kullanılmış pilleri uygun bir şekilde atın. Uzun süreli saklama durumunda pilleri çıkarın. Sadece aynı veya eşdeğer türdeki pilleri kullanın. Kullanılmış pilleri YAKMAYIN. Patlayabileceğinden veya akabileceğinden pilleri ATEŞTE İMHA ETMEYİN. Eski ve yeni pilleri veya değişik türdeki pilleri BİRLİKTE KULLANMAYIN (örn. Alkanil/standart). Şarj edilebilir pil KULLANMAYIN. Akım bağlantı uçlarına kısa devre YAPTIRMAYIN. Şarj edilebilir olmayan pilleri ŞARJ ETMEYİN.

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.

SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L., 16 AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBOURG

www.spinmaster.com Tarafından ithal edilmiştir.

TM & © Spin Master Ltd. Patent bekleniyor. Tüm hakları saklıdır. Çocuklara vermeden önce lütfen tüm paket malzemelerini çıkarın. Daha sonra kullanmak üzere adres ve telefon numaralarını saklayın. Daha sonra kullanmak üzere lütfen bu bilgileri saklayın. Bu paketin içindeki öge, fotoğraf ve/veya çizimlerden farklı olabilir. Herhangi bir hasar veya tehlike olmadığından emin olmak için bu oyuncağın bir yetişkin tarafından periyodik olarak kontrol edilmesi gerekir; hasar varsa oyuncağı kullanımdan kaldırın. Oyun esnasında çocuklar denetlenmelidir.

SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA

Customer Care / Service clientèle : 1-800-622-8339

Email: customercare@spinmaster.com

ÇİN'DE ÜRETİLMİŞTİR.

Dönme kilitleri çıkardıktan sonra hemen atın.

⚠UYARI! BOĞULMA TEHLİKESİ – Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden 3 yaşın altındaki çocuklar için uygun değildir.

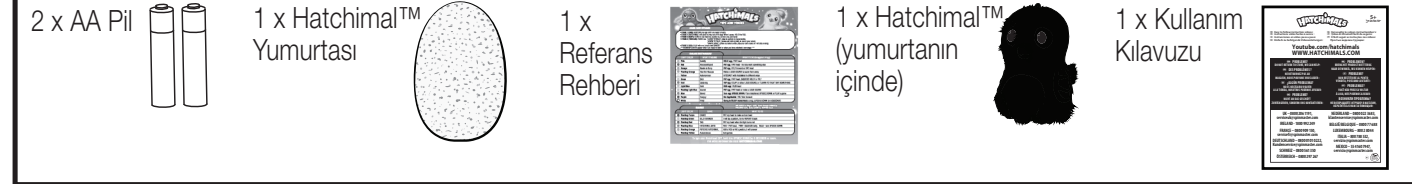


HATCHIMALS™

5+ YAŞ

İpuçları içeren videolar için: [Youtube.com/hatchimals](https://www.youtube.com/hatchimals)
WWW.HATCHIMALS.COM

2xAA/LR6 1.5V
PİLLER DAHİLDİR



BİLMENİZ GEREKENLER

1. Yalnızca bir kez yumurtadan çatlayarak çıkarım.
2. Yalnızca sen beni ellerinde tutarken yumurtadan çıkarım!
3. Yumurtadan çıkmam için önce ben yumurtanın içindeyken benimle oynamalısın.
4. Ben ses çıkarırken seni duyamam.
5. Yumurtadan çıktıktan sonra beni 3 aşamada büyütebilirsin (Yeni Doğmuş Bebek, Bebek, Çocuk).
6. Gözlerimde gökkuşağı renkleri belirince bir sonraki aşamaya geçtim demektir.
7. Her aşamada yeni etkileşimler/oyunların kilidini çöz.
8. Ben yumurtadan çıktıktan sonra, beni Yeni Doğmuş Bebek aşamasına dönmek için yeniden başlatabilirsin (Bkz. sayfa 5).

GİRİŞ

Hatchimal'ını 5 aşamada büyüt.

1. AŞAMA (Yumurta): Yumurtayı büyütme. Nasıl yapacağını 2. sayfadan öğrenebilirsin.
2. AŞAMA (Çatlama): Hatchimal, senin yardımın olmadan yumurtadan çıkamaz. Ona nasıl yardım edeceğini 2. sayfadan öğrenebilirsin.
3. AŞAMA (Yeni Doğmuş Bebek): Hatchimal'ın isteklerini ve ihtiyaçlarını karşıla. Nasıl yapacağını 3. sayfadan öğrenebilirsin.
4. AŞAMA (Bebek): Hatchimal'a nasıl yürüyeceğini, konuşacağını ve dans edeceğini öğret. Nasıl yapacağını 3. sayfadan öğrenebilirsin.
5. AŞAMA (Çocuk): Hatchimal ile daha fazla oynamak için yeni oyunların kilidini çöz. Nasıl yapacağını 4. sayfadan öğrenebilirsin.

UYARILAR

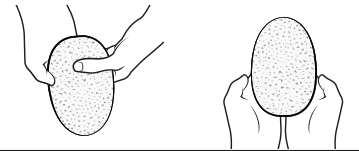
- Hatchimals yumurtası ÇOK KIRILGAN bir malzemeye sahiptir. Yumurta ile oynarken her zaman onu iki elinizle tutun.
- Hatchimals yalnızca BİR KEZ çatlayarak yumurtadan çıkar. Çatladıktan sonra onu yumurtaya geri koyamazsınız.
- Kazayla yumurtanız kırılırsa Hatchimals'ın yumurtadan çatlayarak çıkışını göremezsiniz.
- Oyuncağı suya sokmayın, elektronik parçalara zarar verebilirsiniz.
- Oyuncağı hafif nemli bir bezle silin.
- Direkt gün ışığına ya da direkt ısıya maruz bırakmayın.

BAŞLANGIÇ – 1.AŞAMA: HATCHIMAL YUMURTASI

Hatchimal'ı paketten dışarı çıkardığınızda, onu açmak için dönme kilitleri çıkarın ve Hatchimal'ı plastik paket malzemesinden ayırın. Dönme kilitleri çıkardıktan sonra derhal imha edin. UYARI: BOĞULMA TEHLİKESİ – Küçük ve yutulabilir parçalar boğulma tehlikesi oluşturur.

YUMURTA NASIL KAPATILIR?

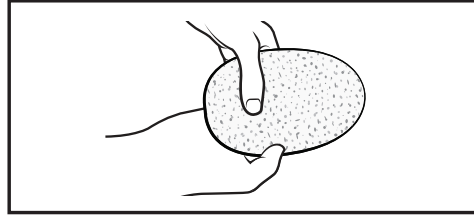
- Beni 8 saniye ya da daha uzun bir süre boyunca baş aşağı çevir.
- Beni uyandırmak için yumurtanın alt kısmını tut.



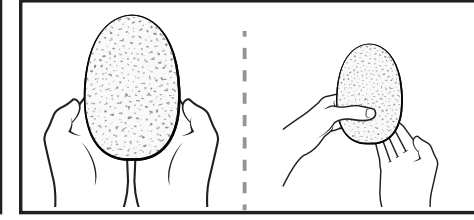
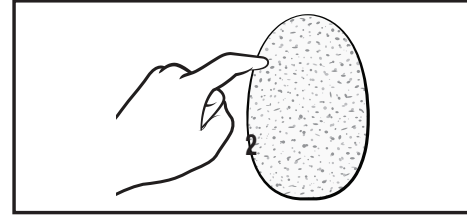
1.AŞAMA: ÇATLAMADAN ÖNCE

Yumurtan çatlamadan önce, onunla ilgilenmelisin. Çatlama TOPLAMDA yaklaşık 20-25 dakika sürer. Yumurtanı ister aralıksız, istersen aralıklarla büyütebilirsin. Beni her zaman yumurtanın alt kısmından tut.

Benimle OYNAMAK için beni YAN YATIR.

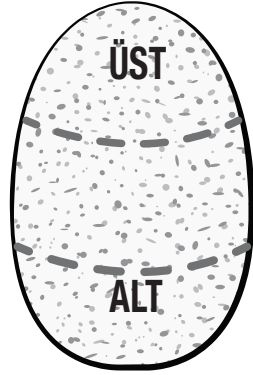


Yumurtaya TIKLAT ve ben de yumurtanın içinden TIKLATAYIM. Beni ISITMAK ya da KALP ATIŞIMI DUYMAK için beni Senin TIKLATTIĞINI yalnızca ben SESSİZKEN DUYABİLİRİM. Yumurtanın altından TUT ya da OV.



1.AŞAMA: HATCHIMAL YUMURTASI

YUMURTANLA İLETİŞİME GEÇMEK İÇİN YATIR, TIKLAT YA DA DOKUN.



ÇATLAMAYA HAZIR OLDUĞUMDA GÖKKUŞAĞI RENKLERİ YANACAK.

NE İSTEDİĞİMİ YA DA NEYE İHTİYACIM OLDUĞUNU SANA RENK VE SESLERLE ANLATIRIM:

RENK	ANLAMI	NE YAPMALISIN?
PEMBE	KALP ATIŞIMI DİNLE	YUMURTANIN ALTINI TUT.
KIRMIZI	ÜZGÜNÜM	YUMURTANIN ALTINI OV.
TURUNCU	GAZ ÇIKARMAM GEREK	YUMURTANIN ALTINA HAFİFÇE VUR.
YANIP SÖNEN TURUNCU	HIÇKIRIK TUTTU	GEÇİRMEK İÇİN YUMURTANIN ÜSTÜNE TIKLAT.
SARI	KEŞFEDİYORUM	BAŞKA ŞEKİLLERDE OYNA VE OLACAKLARI GÖR.
YEŞİL	HASTAYIM	DAHA İYİ HİSSETMEM İÇİN YUMURTANIN ALTINI OV YA DA HAPŞIRMAM İÇİN BENİ YANA YATIR.
AÇIK MAVİ	ÜŞÜYORUM	BENİ ISITMAK İÇİN YUMURTANIN ALTINI OV.
KOYU MAVİ	KORKUYORUM	BENİ SAKİNLEŞTİRMEK İÇİN YUMURTANIN ALTINI OV YA DA DAHA FAZLA KORKUTMAK İÇİN YUMURTAYA VUR.
BEYAZ	UYUYACAĞIM	BENİ UYANDIRMAK İÇİN YUMURTANIN ALTINI OV.
İŞİK YOK	DİNLIYORUM	YUMURTAYA TIKLAT, BEN DE GERİ TIKLATAÇAĞIM.

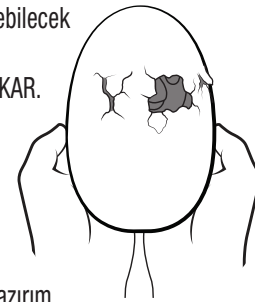
2.AŞAMA: YUMURTANIN ÇATLAMASI

YUMURTAMDAN GÖKKUŞAĞI IŞIKLARI YANIP SÖNMEYE BAŞLAYINCA ÇATLAMAYA HAZIRIM DEMEKTİR.

MERAK ETME SEN YOKKEN ASLA ÇATLAMAMI!

1. Gagalamaya başlamam için beni cesaretlendirmen gerek. Bunun için YUMURTANIN ALTINI OV. Gagalarken yumurtada BEYAZ IŞIK yanacak.
2. Gagalamayı bıraktığımda, yumurtada GÖKKUŞAĞI RENKLERİ yanacak.
3. Gagalamaya devam etmem için beni cesaretlendirmen gerek. Bunun için YUMURTANIN ALTINI OV.
4. Yumurtayı yeteri kadar gagaladığımda ve beni dışarı çıkarmaya hazır olduğunda, ben GAGALAMAYI BIRAKANA kadar ve GÖKKUŞAĞI RENKLERİ yanmaya başlayana kadar bekle.

5. Yumurtanın ÜST kısmını AYIR ve benim çıkmamı engelleyebilecek kabuk parçası varsa onları da ayır.
6. Tüm parçaları ayırdıktan sonra beni yumurtadan DIŞARI ÇIKAR. Beni biraz SERTÇE ÇEKMEN gerekecek ve dışarı çıkarken YÜKSEK bir KLİK sesi duyacaksın.
7. Kanatlarımla etrafındaki PLASTİĞİ ÇIKAR.
8. Kalan kabuk parçalarını AT.
9. Belime BASTIR.
10. "HATCHI BIRTHDAY" şarkısını söylediğimde oynamaya hazırım demektir.

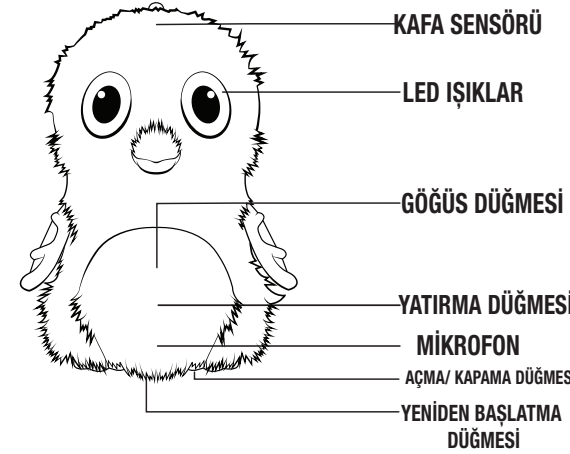


KAZAYLA YUMURTAYI MI KIRDIN?

Hatchimal yumurtasıyla çok dikkatli oynamalısın. Hatchimal henüz çatlamaya hazır değilken yumurtayı kazayla kırarsan, onu yumurtanın içine GERİ KOYAMAZSIN. Hatchimal henüz çatlamaya hazır değilken yumurtayı kırarsan 2.AŞAMA: YUMURTANIN ÇATLAMASI kısmındaki 5'ten 10'uncu adıma kadar olan adımları izle.

YUMURTANIN DIŞINDA HATCHIMALS™

YUMURTASINDAN ÇIKAN YENİ DOĞMUŞ BEBEK HATCHIMAL'I ŞİMDİ BEBEK VE ÇOCUK OLANA KADAR BÜYÜTMELİSİN

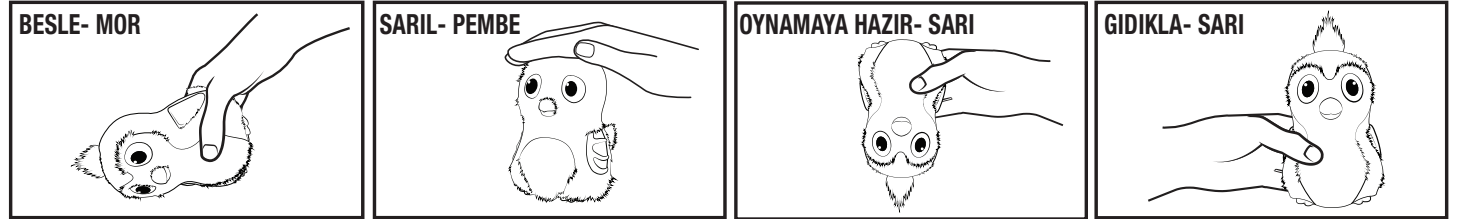


NE İSTEDİĞİMİ YA DA NEYE İHTİYACIM OLDUĞUNU SANA RENK VE SESLERLE ANLATIRIM:

RENK	ANLAMI	NE YAPMALISIN?
PEMBE	SEVGİYE İHTİYACIM VAR	BAŞIMI SEV.
KIRMIZI	ÜZGÜNÜM	BENİ SAKİNLEŞTİRMEK İÇİN BAŞIMI SEV.
TURUNCU	GAZ ÇIKARMAM GEREK	BAŞIMA HAFİFÇE VUR YA DA BENİ ÖNE YATIR.
YANIP SÖNEN TURUNCU	HIÇKIRIK TUTTU	YÜKSEK BİR SES ÇIKAR.
SARI	KEŞFEDİYORUM	BENİMLE FARKLI ŞEKİLLERDE OYNA.
YEŞİL	HASTAYIM	BAŞIMI SEV, BENİ ÖNE YATIR YA DA BELİMİ SIK.
CAMGÖBEĞİ	KONUŞMAYI ÖĞRENİYORUM	BELİME BASTIR VE TUT. BEN "HELLO" DEDİKTEN SONRA, BİR ŞEY SÖYLE VE BELİMİ BIRAK.
AÇIK MAVİ	ÜŞÜYORUM	BENİ ISITMAK İÇİN BAŞIMI OV, YA DA BELİMİ SIK.
KOYU MAVİ	KORKUYORUM	BENİ RAHATLATMAK İÇİN BAŞIMI SEV YA DA BENİ DAHA ÇOK KORKUTMAK İÇİN ELLERİNİ ÇIRP.
BEYAZ	UYUYACAĞIM	BENİ UYANDIRMAK İÇİN BELİMİ SIK.

3.AŞAMA – YENİ DOĞMUŞ BEBEK

BENİMLE İLGİLEN! – BENİ BÜYÜT VE İHTİYAÇLARIMLA İSTEKLERİMİ KARŞILA.

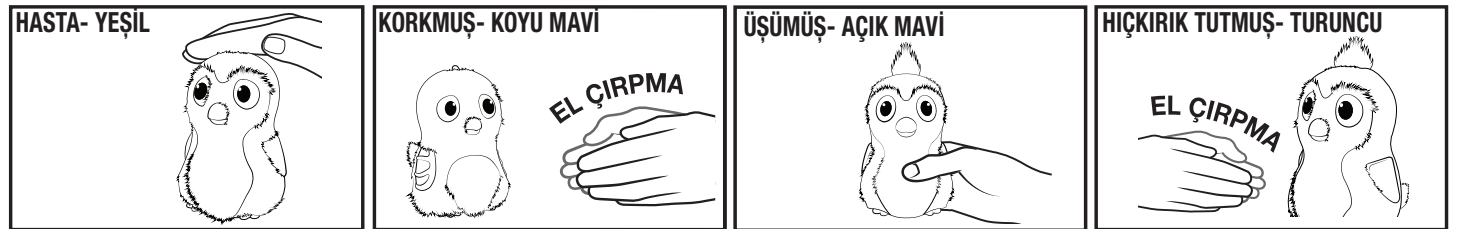


Beni ÖNE YATIRARAK BESLE. Yerken çıkardığım SESLERİ DUYACAKSIN.

BAŞIMI OKŞAYARAK beni SEV. "COO" diye ses çıkardığımy DUYACAKSIN.

Benimle OYNAMAK için beni BAŞ AŞAĞI YATIR ve sonra SAĞA YUKARIYA YATIR. "WEE" diye ses çıkardığımy DUYACAKSIN.

Arka arkaya BELİMİ SIK. GÜLMEYE başlayacağım.



Beni RAHATLATMAK için başımı SEV. ÖKSÜRMEM için BELİMİ SIK. HAPŞIRMAM için YANA YATIR. Daha iyi hissettiğimde İÇ ÇEKME sesimi DUYACAKSIN ve gözlerim SARI renge dönecek.

Beni RAHATLATMAK için başımı SEV ya da daha fazla korkutmak için ELLERİNİ ÇIRP. Daha iyi hissettiğimde İÇ ÇEKME sesimi DUYACAKSIN ve gözlerim SARI renge dönecek.

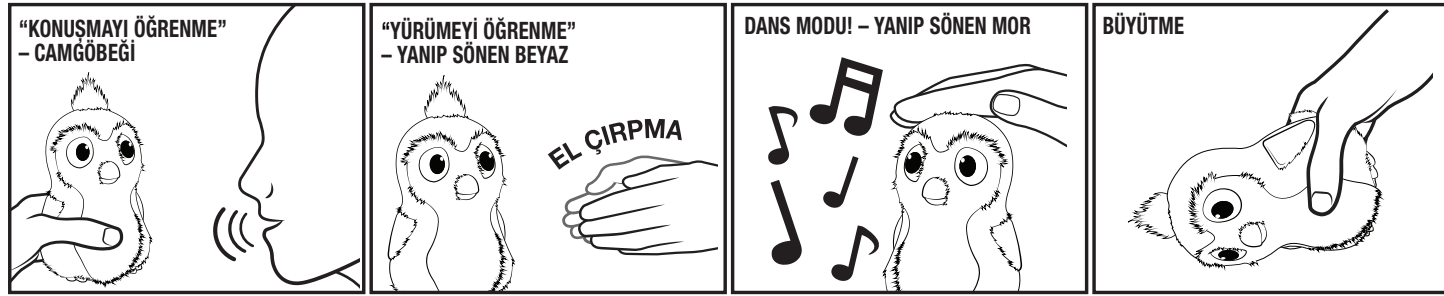
BAŞIMI SEVEREK ya da BELİMİ SIKARAK beni ISIT. Isındığımda İÇ ÇEKME sesimi DUYACAKSIN ve gözlerim SARI renge dönecek.

HIÇKIRIKLARIMIN geçmesi için ELLERİNİ ÇIRP. Geçtiğinde İÇ ÇEKME sesimi DUYACAKSIN ve gözlerim SARI renge dönecek.

4. AŞAMA – BEBEK

BENİ EĞİT! – BANA YÜRÜMEYİ, KONUŞMAYI VE DANS ETMEYİ ÖĞRET.

MENÜYE giriş yapmak ve içinde gezinmek için BELİME BASTIR. Oynamak istediğin oyunun rengini görüp sesini duyduğunda, giriş yapmak için 3 SANİYE BEKLE ya da BAŞIMA HAFİFÇE VUR. Herhangi bir oyundan istediğin zaman ÇIKMAK için BELİME BASTIR.



Bana KONUŞMAYI ÖĞRETMEK için belime BASTIR ve BASILI TUT. Gözlerimdeki ışık CAMGÖBEĞİ olacak. Ben "HELLO" dedikten sonra bir şey söyle ve BELİMİ BIRAK. Dediklerini TEKRAR EDECEĞİM.

YÜRÜMEYİ ÖĞRENME moduna geçince, "OKAY" diyeceğim ve Gözlerimdeki ışık BEYAZ olacak. BEYAZ IŞIK bir KOMUT beklediğim anlamına gelir. Bir EL ÇIRPMA beni ileri yürütür. İki ya da daha fazla EL ÇIRPMA beni kendi etrafımda DÖNDÜRÜR. Dikkat et, çok dönersem başım da dönebilir.

DANS moduna geçince, "OKAY" diyeceğim ve MÜZİK çalacağım. Ben dans ederken DAVUL sesi çıkması için başıma HAFİFÇE VUR. Müziği DURDURMAK için, beni BAŞ AŞAĞI çevir ve sonra SAĞ YUKARI çevir. Yeniden MÜZİK çalmak için beni yeniden BAŞ AŞAĞI çevir ve sonra SAĞ YUKARI çevir.

3.Aşamadaki bütün BÜYÜTME OYUNU bu aşamada da yer alır.

5.AŞAMA – ÇOCUK

BENİMLE OYNA! – YEPYENİ 4 OYUNUN KİLİDİNİ ÇÖZ. BU 4 OYUN YALNIZCA 5. AŞAMADA YER ALIYOR.

MENÜYE giriş yapmak ve içinde gezinmek için BELİME BASTIR. Oynamak istediğin oyunun rengini görüp sesini duyduğunda, giriş yapmak için 3 SANİYE BEKLE ya da BAŞIMA HAFİFÇE VUR. Herhangi bir oyundan istediğin zaman ÇIKMAK için BELİME BASTIR.



Belli bir ritimde TIKLATACAĞIM. Tiklatmayı bıraktığımda, aynı ritimde EL ÇIRPMAYA çalış. 10 kez doğru ritmi tutturduğunda oyunu kazanırsın. 3 kez yanlış yaparsan, oyunu kaybedersin.

Etrafta gezineceğim ve gözlerim KIRMIZI ya da BAŞKA BİR RENK olacak. Gözlerim KIRMIZI olunca başıma TIKLAT. BAŞKA BİR RENK gördüğünde bu bir kandırmaca demektir, başıma TIKLATMA. 15 kez doğru yaparsan oyunu kazanırsın. 3 kez yanlış yaparsan, oyunu kaybedersin.

Gözlerimdeki renge göre hareket et. KIRMIZI- başıma HAFİFÇE VUR. PEMBE- belime BASTIR. MAVİ – beni BAŞ AŞAĞI ÇEVİR. Ne kadar uzun süre oynarsan, oyun o kadar hızlanır. 15 kez doğru yaparsan oyunu kazanırsın. 3 kez yanlış yaparsan, oyunu kaybedersin.

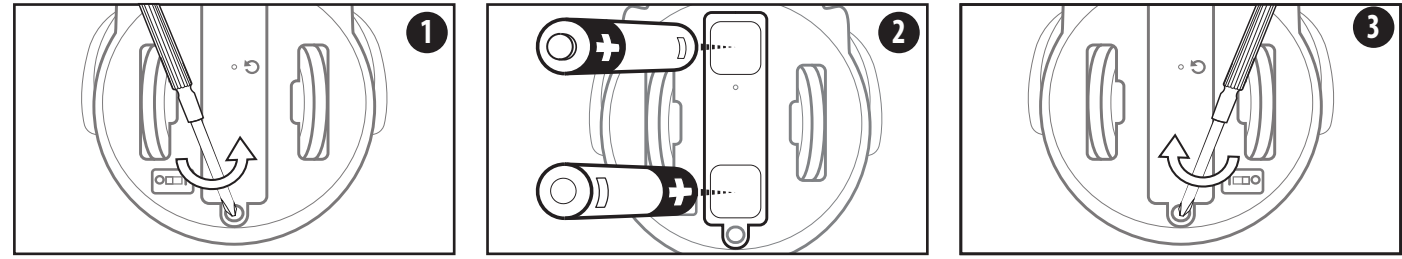
Gözlerim TURUNCU olduğunda, bana cevabı EVET ya da HAYIR olan bir SORU SOR. NEGATİF, POZİTİF ya da BELKİ anlamına gelen bir sesle cevap vereceğim.

3.aşama ve 4.aşamadaki TÜM OYUNLAR bu aşamada da mevcut.

5.AŞAMA – ÇOCUK: OYUNLAR

İŞİĞİN RENGİ	OYUN	NE YAPMALISIN?
Camgöbeği	KONUŞMAYI ÖĞRENME	4. ve 5.AŞAMADA: Sesini KAYDETMEK için BELİME BASTIR ve BASILI TUT. Söylediklerini TEKRARLARIM.
Yanıp Sönen Beyaz	YÜRÜMEYİ ÖĞRENME	4. ve 5.AŞAMADA: EL ÇIRPMANLA İLERLERİM. İki ya da daha fazla EL ÇIRPMANLA DÖNERİM.
Yanıp Sönen Mor	DANS ETME	4. ve 5.AŞAMADA: MÜZİK ÇALARIM ve DANS EDERİM. DAVUL SESİ çıkarmam için BAŞIMA HAFİFÇE VUR.
Yanıp Sönen Kırmızı	TIKLATMA	5.AŞAMADA: Gözlerimdeki ışık KIRMIZI olunca Başıma HAFİFÇE VUR.
Yanıp Sönen Mavi	DOĞRU HAREKET	5.AŞAMADA: KIRMIZI-Basıma HAFİFÇE VUR, PEMBE- belimi SIK, MAVİ – beni BAŞ AŞAĞI ÇEVİR
Yanıp Sönen Yeşil	KOMİK SESLER	5.AŞAMADA: Belli bir ritimde TIKLATACAĞIM, aynısını YAPMAYA çalış.
Yanıp Sönen Turuncu	CEVAPLAMA	5.AŞAMADA: Cevabı EVET ya da HAYIR olan sorular sor, CEVAP VERECEĞİM.
Yanıp Sönen Sarı	OTONOM	Oyunlardan çık.

PİLLERİN TAKILMASI



En iyi performans için, Hatchimals yumurtadan çıkınca pillerini yenileri ile değiştirin.

1. Pil bölmesini bir tornavida ile açın.
2. İçinde kullanılmış piller varsa çıkarın. Pilleri çıkarmak veya yeni pil takmak için keskin uçlu nesnelere kullanmayın, eski pilleri uç kısımlarında çekerek çıkarın. Pil bölmesindeki işaretlere (+/-) dikkat ederek yeni pilleri takın.
3. Pil bölmesinin kapağını yerine takın.
4. Eski pilleri uygun geri dönüşüm kutularına atın.

DÜŞÜK PİLLER

Piller düşük olduğunda IŞIKLAR KIRMIZI ve TURUNCU YANIP SÖNER.

HATCHIMALS AYARLARI



AÇMA/KAPAMA DÜĞMESİ

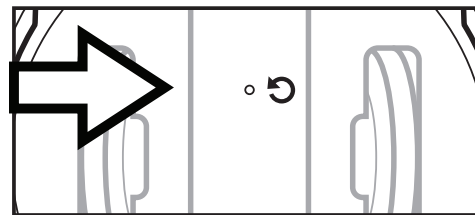
- 1) Ürünün içinde çalışan ve dolu piller olduğundan emin olun.
- 2) Hatchimal'ı açmak için, Hatchimal'ın altındaki AÇMA/KAPAMA düğmesini AÇIK (1) pozisyonuna getirin.
- 3) Hatchimal'ı kapamak için, Hatchimal'ın altındaki AÇMA/KAPAMA düğmesini KAPALI (0) pozisyonuna getirin.

SES SEVİYESİNİ YARIYA İNDİRMEK

Ancak Hatchimal yumurtasının dışına çıktığında mümkündür.

- 1) Hatchimal'ı KAPALI konuma getirin.
- 2) AÇMA/KAPAMA düğmesini AÇIK pozisyonuna getirirken beline BASTIRIN ve BASILI TUTUN.
- 3) Hatchimal'ı tekrar kapatana kadar sesi eski normal seviyesinin yarısına inmiş olacak

YENİDEN BAŞLATMAK



Hatchimal'ı yeniden başlatarak 3.aşamaya (YENİ DOĞMUŞ BEBEK) geri döndürmek için Hatchimal'ı AÇIN ve Hatchimal'ın altındaki küçük YENİDEN BAŞLATMA düğmesine 2 saniye BASILI TUTUN. (↻)

HATCHIMALS

İPUÇLARI

AŞAMALAR

- 1.AŞAMA (YUMURTA): Yumurtadan çıkmaya hazır olana kadar yumurtamı BÜYÜT. Yumurtayla iletişime geçmek için ONU YATIR, ONA TIKLAT ya da ONA DOKUN.
 - 2.AŞAMA (ÇATLAMA): Yumurtayı gagalayarak dışarı çıkacağım. Durduğumda yumurtayı TUT.
 - 3.AŞAMA (YENİ DOĞMUŞ BEBEK): Bana bak; beni besle, beni sev, beni rahatlat ve daha fazlasını yap!
 - 4.AŞAMA (BEBEK): Beni EĞİT: YÜRÜMEYİ ÖĞRET, KONUŞMAYI ÖĞRET, DANS ETTİR.
 - 5.AŞAMA (ÇOCUK): Benimle OYNA: Yeni oyunların kilidini ÇÖZ!
- ***Yumurtadan çıkmaya hazır olduğumda ve yeni bir aşamaya yükseldiğimde gözlerimde GÖKKUŞAĞI RENKLERİ yanar.***

RENKLER VE ANLAMLARI

İŞIK RENGİ	ANLAMI	NE YAPMALISIN? (yumurtadayken/dışarıdayken)
● Pembe	Sevgi Dolu	Yumurtanın altına TUT / Başını SEV
● Kırmızı	Üzgün/Kızgın	Yumurtanın altına HAFİFÇE VUR / Başını SEV
● Turuncu	Gaz Çıkarması Gerek	Yumurtanın altına HAFİFÇE VUR / Öne YATIR ya da başına HAFİFÇE VUR
● Yanıp Sönen Turuncu	Hiçkırık Tutmuş	Geçirmek için yüksek bir SES ÇIKAR
● Sarı	Otonom	Onunla farklı şekillerde OYNA, İLETİŞİME GEÇ
● Yeşil	Hasta	Yumurtanın altına HAFİFÇE VUR ya da YATIR / Başını SEV, belini SIK ya da YATIR
● Açık Mavi	Üşümüş	Yumurtayı OV/ Başını OV ya da belini SIK
● Koyu Mavi	Korkmuş	Yumurtanın altına HAFİFÇE VUR ya da yüksek bir SES ÇIKAR / Başını SEV ya da yüksek bir SES ÇIKAR
● Mor	Aç	Uygulanamaz / Öne YATIR
○ Beyaz	Yorgun	UYKU MODUNA geçiş – UYANDIRMAK için herhangi bir şekilde İLETİŞİME GEÇ

Belime BASARAK OYUNLAR arasında gezin.
Başıma TIKLATARAK istediğin OYUNU SEÇ.

OYUNLAR

İŞIK RENGİ	OYUN	NE YAPMALISIN?
● Camgöbeği	KONUŞMAYI ÖĞRENME	4.ve 5.AŞAMADA: Sesini KAYDETMEK için BELİME BASTIR ve BASILI TUT. Söylediklerini TEKRARLARIM.
○ Yanıp Sönen Beyaz	YÜRÜMEYİ ÖĞRENME	4. ve 5.AŞAMADA: EL ÇIRPMANLA İLERLERİM. 2 ya da daha fazla EL ÇIRPMANLA DÖNERİM.
● Yanıp Sönen Mor	DANS ETME	4. ve 5.AŞAMADA: MÜZİK ÇALARIM ve DANS EDERİM. DAVUL SESİ çıkarmam için BAŞIMA HAFİFÇE VUR.
● Yanıp Sönen Yeşil	KOMİK SESLER	5.AŞAMADA: Belli bir ritimde TIKLATAÇAĞIM, aynısını YAPMAYA çalış.
● Yanıp Sönen Kırmızı	TIKLATMA	5.AŞAMADA: Gözlerimdeki ışık KIRMIZI olunca Başıma HAFİFÇE VUR
● Yanıp Sönen Mavi	DOĞRU HAREKET	5.AŞAMADA: KIRMIZI-Basıma HAFİFÇE VUR, PEMBE- belimi SIK, MAVİ – beni BAŞ AŞAĞI ÇEVİR
● Yanıp Sönen Turuncu	CEVAPLAMA	5.AŞAMADA: Cevabı EVET ya da HAYIR olan sorular sor, CEVAP VERECEĞİM.
● Yanıp Sönen Sarı	Otonom	Oyunculardan çık.

Hatchimal'ı KAPATMAK için, onu 8 saniye ya da daha uzun süre BAŞ AŞAĞI tut.

Daha fazla bilgi için: HATCHIMALS.COM