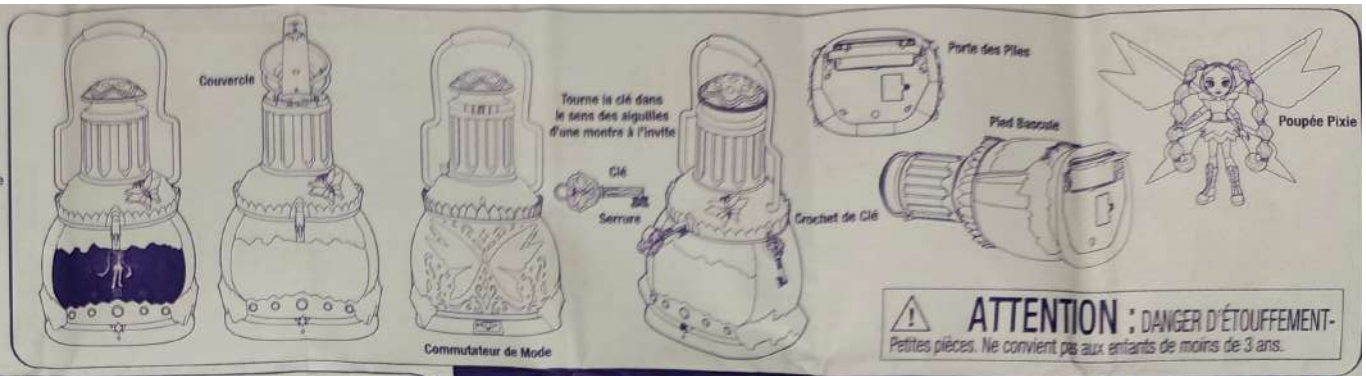
Sommaire

Sommaire
Ta Lanterne HoloBrite
Guide d'Installation
Légende des Icônes
1 C'est Parti – Fais la Connaissance de Pixie Wren
2 Manières de Jouer
Dans la Lanterne et Hors de la Lanterne
3 Remets Wren dans la Lanterne
4 Accueil
Menu des Réglages
Jeu d'Aliments – Collaboration en Cuisine
Discussion
Danse
Jeux
Mode Alimentation et Veille
Remplacement des Piles
Dépannage



⚠ ATTENTION : DANGER D'ÉTOUFFEMENT-
Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Guide d'Installation

Pour Commencer

1- **Mets le commutateur Mode à la** position OFF pour assembler ta Lanterne.

2- **Installe la Poignée** en mettant les extrémités de la poignée au-dessus des trous sur le côté de la lanterne et en les emboîtant. Un adulte doit effectuer cette opération. Un déclic audible retentit lorsque la poignée est correctement installée. Tire sur les extrémités de la poignée pour vérifier qu'elle est bien en place avant toute utilisation.

- **Ajoute 4 piles alcalines AA** conçues pour les appareils électroniques si elles ne sont pas déjà installées, afin d'obtenir les meilleures conditions de jeu ! (Consulte la rubrique Remplacement des piles pour plus de détails).

Mets le commutateur Mode à la position **ON.**

Place la lanterne à une position pratique pour que tu puisses voir dans la lanterne.

Commutateur Off / On

Compartiment des Piles

Légende des Icônes

Réglages
Progression (Points Pixie, Meilleur Score, Accomplissements) — Boutique — Réglage du Volume — Horloge — Contrôle des Piles — Réinitialisation de la Lanterne

Boutique
Animaux — Habit — Décor

Non/Oui
Non — Oui

Sélection
Retour — Précédent — Sélectionner — Suivant — Terminé — Accueil

1 C'est Parti - Fais la Connaissance de Pixie Wren

Fais la connaissance de ton Hologramme Pixie à la sortie de l'emballage

Insère la Clé Pixie

- Installe ta Lanterne, apprends à jouer à des jeux et découvre d'autres manières d'interagir avec ton Hologramme Pixie et ta Lanterne.
- Ta Pixie va te guider dans l'installation de la Lanterne, la présentation des jeux et la Sortie de l'emballage. Il te suffit de suivre les invites présentées.
- Insère la Clé Pixie dans la Serrure de lanterne à l'invite. Mets la clé sur le crochet de clé lorsqu'elle n'est pas utilisée.
- Tu vas également suivre les présentations sur la manière de jouer à la Chorégraphie de Danse, la Collaboration en Cuisine et les Motifs Magiques.
- Après avoir parcouru ces présentations, tu auras acquis suffisamment de Magie d'Amitié pour dévoiler ta Poupée Pixie. Insère la Clé de Lanterne à l'invite et tourne la clé dans le sens des aiguilles d'une montre pour libérer ta Pixie.
- En jouant avec ta Poupée Pixie à l'extérieur de la lanterne, tu gagneras des Points Pixie qui te permettront d'accéder à plus de jeux et plus de possibilités.
- Remets ta poupée Pixie dans la lanterne (voir la rubrique 3) pour poursuivre les présentations et découvrir la Boutique, ainsi que pour apprendre à utiliser tes points Pixie pour accéder à des jeux, des aliments, des vêtements, des décors de pièce et d'autres éléments te permettant de personnaliser la pièce de ta Pixie.
- Dès que tu auras terminé toutes les présentations, tu passeras automatiquement à l'écran accueil (rubrique 4).

2 Manières de Jouer !

DANS sa lanterne

Joue à des jeux et des activités avec ton Hologramme Pixie pendant qu'elle est dans sa Lanterne et découvre toutes les facettes de son monde. Avec cinq Boutons de Commande, tu peux interagir avec ton Hologramme Pixie lorsqu'elle se trouve dans sa Lanterne.

- Correspondance de Mémoire
- On Change
- Chorégraphie de Danse
- Conversations
- Personnalisation
- Motifs Magiques
- Collaboration en Cuisine
- Vœux et Chance
- Histoires Pour S'endormir
- Méditation

Les jeux ne sont pas tous forcément disponibles au début. Il faut utiliser des Points Pixie pour les ouvrir. Plus tu joues et plus tu peux accéder à des jeux !

HORS de sa lanterne

- Wren est de taille Pixie, tu peux donc l'emmener avec toi partout pour partager ton monde avec elle !
- Ta Poupée Pixie porte un habit éclatant et brillant et a de superbes ailes extensibles qui l'aident à voler hors de sa Lanterne.
- **Plus tu joues avec ta Poupée Pixie hors de sa lanterne et plus tu gagnes de Points Pixie.**
- **Remet ta Poupée Pixie dans sa Lanterne pour jouer à des jeux et à des activités.**

Joue avec ta Poupée Pixie hors de la Lanterne.

Révélation de la Poupée

Libération et Jeu

Tu peux faire sortir Wren quand tu le souhaites en mettant la Clé dans la Serrure et en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

3 Remets Wren Dans Sa Lanterne

1- Place ta Poupée Pixie sur la plate-forme et attache la pince des ailes au mécanisme des ailes de la poupée.

2- La pince s'emboîte en émettant un déclic lorsque l'installation est correcte.

3- Replie les ailes vers le bas et vérifie que les ailes, les habits, les cheveux, les bras et les jambes sont tous à l'intérieur de la lanterne.

4- Pousse la poupée et la plate-forme vers le bas jusqu'à ce qu'un déclic retentisse pour confirmer la mise en place, puis ferme le couvercle.

Place la Poupée sur la plate-forme

Attache la Pince

Replie les Ailes vers le Bas

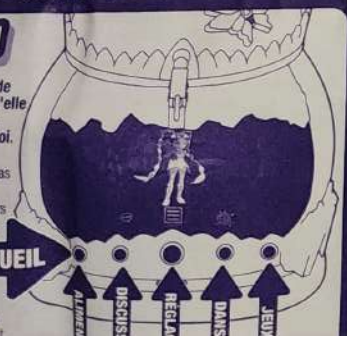
Ferme le couvercle

4 Accueil

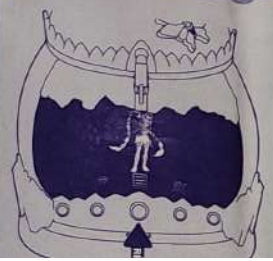
est le mode par défaut de ologramme Pixie lorsqu'elle uve dans la lanterne et u'elle ne joue pas avec toi.

à quoi ressemble ton amme Pixie lorsque tu n'es pas le.

enu Accueil se trouve toujours de l'écran pour te permettre er à s, ion, s, Danse et Jeux. u'il est disponible, le bouton peut être activé en appuyant



5 Menu Réglages



Pour accéder au Menu Réglages à partir de l'Accueil, appuie sur le bouton Menu Réglages.

- Dans le Menu Réglages, tu peux consulter ta progression avec les Points Pixie, les Meilleurs Scores et les Accomplissements, visiter la Boutique, régler le volume et l'horloge de la Lanterne, vérifier la durée de vie des piles et réinitialiser ta Lanterne si nécessaire.
- Utilise les boutons pour parcourir les diverses options et appuie sur le bouton central pour effectuer une sélection.
- Utilise le bouton Retour pour revenir au menu précédent
- Les éléments grisés dans la Boutique indiquent que tu n'as pas suffisamment de Points Pixels pour les acheter.

Progression – Points Pixie, Meilleurs Scores, Accomplissements

Boutique

Réglage du Volume

Horloge

Niveau des Piles

Réinitialisation

6 Jeu d'Aliments

Accès avec 300 Points Pixie

Collaboration en Cuisine

Accède à Collaboration en Cuisine en appuyant sur le bouton Aliments dans le Menu Accueil.

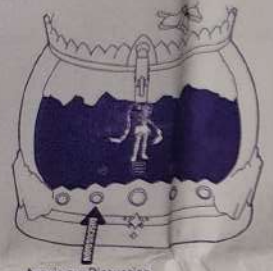
- Au début, la Pizza est le seul aliment que tu peux préparer. En gagnant des Points Pixie, tu pourras préparer de la Soupe (300 Points Pixie) ou de la Glace (300 Points Pixie).
- Utilise les flèches pour parcourir les différents aliments et appuie sur le bouton Sélection pour effectuer ton choix. Procède de la même manière avec tes garnitures.
- Ajoute toutes les garnitures que tu souhaites puis appuie sur le bouton terminé lorsque

Choisis Tes Aliments

Choisis Tes Garnitures

Les jeux ne sont pas tous disponibles au début. Il faut utiliser des Points Pixie pour y accéder. Plus tu joues et plus tu peux accéder à des jeux !

7 Discussion



Appuie sur Discussion

Appuie sur le bouton Discussion pour accéder à Vœux et Chance, Conversations, Histoires pour S'endormir, Méditation, et Personnalisation. Parcours les options pour choisir le jeu auquel tu veux jouer.

Lorsqu'il est disponible, le bouton Accueil peut être activé en appuyant avec une pression longue sur celui-ci pour revenir à l'écran Accueil.

Histoires pour S'endormir : Accès avec 1500 Points Pixie. Accès avec 1500 Points Pixie
Ton Hologramme Pixie va demander ton aide pour raconter l'histoire. Effectue un choix en appuyant sur le bouton correspondant. L'histoire se termine différemment selon ton choix.

Sélection de Histoires pour S'endormir

Vœux et Chance : Accès avec 1000 Points Pixie. Accès avec 1000 Points Pixie
Accès avec 1000 Points Pixie. Choisis Vœux ou Chance. Si tu choisis Vœux, dis ton Vœu dans la Lanterne et appuie sur le bouton Terminé lorsque tu as fini pour entendre ce que va dire ton Hologramme Pixie. Si tu choisis Chance, pose à ton Hologramme Pixie une question dont la réponse est Oui ou Non, et ton Hologramme Pixie te dira si tu auras de la chance ou pas.

Sélection de Vœux et Chance

Conversations : Ton Hologramme Pixie va entamer une conversation en te posant des questions. Fais ton choix en appuyant sur le bouton correspondant. La conversation évolue différemment selon les choix que tu effectues.

Sélection de Conversation

Méditation : Accès avec 1000 Points Pixie. Accès avec 1000 Points Pixie
Ton Hologramme Pixie t'accompagne dans des exercices de respiration pour une relaxation avec des sons de l'orêt, d'Océan ou Mystiques. Appuie sur le bouton Accueil et maintiens-le enfoncé pour sortir.

Sélection de Méditation

Personnalisation : Appuie sur Personnalisation pour voir ce que tu as gagné dans la Boutique. Choisis une zone pour afficher ton objet, puis choisis l'objet à afficher. Lorsque tu choisis des éléments de la garde-robe, tu peux voir des vues de ton Hologramme Pixie portant son nouvel habit. Tu ne peux accéder qu'aux zones correspondant aux éléments que tu as achetés.

Personnalisation

Sélection de Personnalisation

Sélection d'une Zone

8 Danse

Accède à des chansons avec 500 Points Pixie

Sélectionne le bouton Danse à partir du menu Accueil pour passer à la Chorégraphie de Danse

- Choisis ta musique en défilant vers la gauche ou vers la droite, puis appuie sur le bouton Sélection pour choisir la musique qui te plaît.
- D'autres chansons sont disponibles dans la Boutique avec 300 Points Pixie.
- **Choisis des pas de danse** en défilant vers la gauche ou vers la droite, puis appuie sur le bouton Sélection pour choisir la danse qui te plaît.
- Appuie sur le bouton Annuler si tu veux changer ton choix.
- Ton Hologramme Pixie ajoute ensuite sa touche personnelle. Puis recule-toi et regarde ton hologramme Pixie danser sur ta chorégraphie.
- Tu peux sortir du mode Danse à tout moment en appuyant longuement sur le bouton Accueil à droite d'un écran.

Sélection de Musique

Sélection de Pas de Danse

Les pas de danse sélectionnés sont affichés

9 Jeux

Appuie sur le bouton Jeux pour pouvoir jouer à Correspondance de Mémoire, Motifs Magiques et On Change.

Dès le début, tu peux jouer à Motifs Magiques. Il faut gagner des Points Pixie pour accéder à Correspondance de Mémoire et à On Change.

Gratuit

Motifs Magiques : C'est le premier jeu disponible à la Sortie de l'emballage. Entraîne-toi à jeter des sortilèges de Pixie avec ton Hologramme Pixie. Le jeu utilise 4 icônes représentant l'Air, la Terre, l'Eau et le Feu. Appuie sur le bouton qui correspond au mot d'icônes choisis par ton Hologramme Pixie. Quelle est la longueur du sortilège que tu peux jeter ?

Motifs Magiques

Pression

Accès avec 1500 Points Pixie

Correspondance de Mémoire : Accès avec 1500 Points Pixie. Utilise les flèches pour parcourir les cartes. Utilise le bouton Sélection pour retourner la carte que tu as choisie. Choisis une autre carte qui correspond à ton avis. Il faut avoir le plus de correspondances pour gagner !

Correspondance de Mémoire

Pression

On Change : Accès avec 1500 Points Pixie. Dans ce jeu, il y a plusieurs ensembles de 4 icônes, comme 4 couleurs, 4 animaux, etc. Appuie sur le bouton qui correspond à l'icône que ton Hologramme Pixie demande. Au début, tu as 1,5 seconde pour appuyer sur le bouton correct, puis le jeu s'accélère et les icônes sont mélangées au rythme de ta réussite. Combien de correspondances peux-tu obtenir ?

Accès avec 1500 Points Pixie

On Change

Pression

Mode Alimentation et Veille

Pour la mise en marche initiale, vérifie que les piles sont installées et mets le commutateur à la position ON. La Lanterne t'invite à commencer à jouer en mettant la Clé Pixie dans la Serrure.

- Après la sortie de l'emballage, la Lanterne peut être réveillée de diverses manières. Si ta Poupée Pixie se trouve dans la Lanterne, vérifie que le bouton Mode est réglé sur ON, puis appuie sur le bouton central ou insère la clé dans la serrure pour réveiller la Lanterne. Si la clé se trouve déjà dans la serrure, enlève d'abord la clé puis appuie sur le bouton central ou remets la clé dans la serrure pour réveiller la lanterne.
- Si ta poupée Pixie ne se trouve pas dans la Lanterne, vérifie que le commutateur Mode est sur ON et remets ta poupée Pixie dans la lanterne (voir la rubrique Remets Wren dans sa Lanterne, pour plus de détails), et la Lanterne se réveille.
- Si le commutateur Mode est sur OFF, mets le commutateur sur ON et appuie sur le bouton central ou insère la clé dans la serrure pour mettre ta lanterne en marche. Si la clé se trouve déjà dans la serrure, enlève d'abord la clé, puis appuie sur le bouton central ou remets la clé dans la serrure pour réveiller la lanterne.
- Lorsqu'elle est inactive pendant 2 minutes, la Lanterne passe en mode Veille/Basse Puissance.
- Si ta lanterne passe en mode Veille pendant que ta Pixie se trouve à l'extérieur de la lanterne, les voyants dans le col de la lanterne clignotent pendant 20 secondes toutes les heures pour te rappeler que ta poupée se trouve à l'extérieur de la lanterne. Cela continue pendant 24 heures uniquement pendant la journée (de 8 heures du matin à 8 heures du soir).

Mets le commutateur sur ON

Remplacement des Piles

Bas niveau des piles

Instructions relatives aux piles

Instructions relatives aux piles
Nécessite 4 piles AA (LR6/alcalines) (incluses).
• Retirer les piles lorsqu'elles ne sont pas utilisées ou lorsqu'elles sont déchargées. • Ne pas mélanger des piles anciennes avec des piles neuves. • Des piles NiMH rechargeables peuvent être utilisées. • NE PAS UTILISER des piles carbone-zinc ni des piles portant l'inscription "Heavy Duty" ou "Super Heavy Duty". • Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium). • Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte. • Jeter les piles en toute sécurité. • Ne jamais jeter des piles au feu, car cela présente un risque de fuite et d'explosion. • S'assurer que la clé n'est PAS introduite dans le trou de serrure en mettant le jouet en marche (ON), et appuyer sur le bouton blanc central pour réveiller la lanterne.
•Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. •Il faut enlever les piles rechargeables du jouet avant de les charger. •Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte. •Il ne faut pas mélanger différents types de piles ni des piles neuves et des piles usées. •Les piles doivent être introduites selon la polarité correcte. •Les piles usées doivent être retirées du jouet. •Il ne faut pas court-circuiter les bornes d'alimentation. Pour remplacer les piles, dévisser le couvercle en utilisant un tournevis cruciforme. Noter la polarité des piles, enlever les piles usées et les remplacer par des piles neuves.
• Le produit est expédié en mode "TRY ME" / "OFF".
• Passer du mode "Try Me" au mode "On" pour jouer en fonctionnement normal.
• S'assurer que la clé n'est PAS introduite dans le trou de serrure en mettant le jouet en marche (ON), et appuyer sur le bouton blanc central pour réveiller la lanterne.

- Il est recommandé d'utiliser des piles alcalines conçues pour des appareils électroniques afin d'optimiser la durée de jeu et les performances.
- L'accès aux piles s'effectue sous la lanterne. La porte des piles est fixée par 2 vis PH1.
- Place les piles dans le compartiment des piles selon les instructions dans le compartiment.
- Lorsque les piles ont été placées dans le compartiment, remets la porte des piles en place et serre les vis.

- Lorsque les piles sont enlevées, la Lanterne se rappelle de toutes les informations principales de l'utilisateur, des Points Pixie, des Accomplissements, des Meilleurs Scores et des éléments gagnés avec des Points Pixie.
- Pour économiser les piles, éteint la lanterne en mettant le commutateur Mode sur OFF à l'arrière de la Lanterne.
- Lorsque le niveau des piles est bas, une icône de piles faibles clignote sur son écran. Il faut remplacer immédiatement les piles pour continuer à jouer.
- Garde les orifices au bas de la lanterne dégagés de toute obstruction.

ATTENTION : Les piles contenues dans ce jouet ne sont destinées qu'à des fins de démonstration en magasin. Elles risquent donc de se décharger ou de se vider avant l'achat, auquel cas le client doit remplacer les piles usées par des piles neuves pour garantir le bon fonctionnement du jouet.
MISE EN GARDE : les changements ou les modifications effectués sans l'autorisation explicite de la partie responsable de la conformité peuvent annuler l'autorité de l'utilisateur à faire fonctionner l'appareil.
REMARQUE : le présent appareil a été testé et s'est avéré conforme aux limites d'un dispositif numérique de Classe B conformément à la partie 15 des règles FCC. Ces limites sont conçues pour assurer la protection raisonnable contre les interférences dangereuses dans une installation résidentielle. Le présent appareil génère, utilise et peut rayonner de l'énergie hertzienne et, s'il n'est pas installé et utilisé selon les instructions, il peut provoquer des interférences dangereuses pour les communications radio. Néanmoins, il n'y a aucune garantie que des interférences ne se produisent pas dans une installation particulière. Si le présent appareil provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou télévisuelle, ce qui peut être déterminé en arrêtant l'appareil et en le remettant en marche, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger les interférences en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :
Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
Accroître la distance entre l'appareil et le récepteur.
Brancher l'appareil dans une prise sur un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est branché.
Consulter le magasin ou un technicien expérimenté dans le domaine de la radio et de la télévision pour obtenir de l'aide.
Le présent appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC (Commission américaine des communications).
Le fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :
(1) Le présent appareil ne doit pas provoquer d'interférence dangereuse, et
(2) Le présent appareil doit accepter toutes les interférences reçues, y compris les interférences susceptibles de provoquer un fonctionnement indésirable.
CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

Conseils de Dépannage Rapide

J'ai perdu ma clé Pixie

- *Si la Sortie de l'emballage n'a pas encore été réalisée, appuie sur le bouton central et maintiens-le enfoncé pendant 3 secondes à l'invite pour mettre la clé dans la serrure.*

Appuie sur le bouton central et maintiens-le enfoncé pendant 3 secondes.

- *Si la Sortie de l'emballage a déjà été réalisée, tu peux libérer la fée de la Lanterne en plaçant un tournevis plat dans la serrure et en le remuant de droite à gauche.*

Insère un tournevis.

- *Ta Poupée Pixie ne peut pas être libérée de la Lanterne avant d'avoir réalisé la Sortie de l'emballage. Il ne faut pas forcer avec la clé pour ne pas endommager la clé, la serrure et/ou le couvercle.*

Ma clé s'est cassée dans la serrure

- Oriente la lanterne avec la fenêtre face vers le bas et secoue-la légèrement.
- Des pièces devraient tomber de la serrure.
- Utilise des pinces à bec effilé pour extraire les pièces détachées.

Les ailes sont tombées de ma poupée

- Il suffit de pousser le mécanisme d'aile dans le trou de la poupée pour l'emboîter.
- Note l'orientation du mécanisme avec la petite extrémité vers le bas (Image).

Place la tige dans le trou au dos de la poupée.

La petite extrémité vers le bas.

J'ai perdu ma poupée. Puis-je toujours jouer aux jeux ?

- Oui, tu peux toujours jouer. La plate-forme de la poupée doit être placée dans la position verrouillée en bas pour jouer.
- Mets le Commutateur Mode sur On (Jeu)
- Enfonce les broches de verrouillage de la plate-forme et en même temps pousse la plate-forme vers le bas.
- Une fois que la plate-forme est à la position la plus basse et s'emboîte, ferme le couvercle supérieur.
- La lanterne se réveille.

Broche de verrouillage de la plate-forme.

Pousse la plate-forme vers le bas.

Enfonce la broche de verrouillage de la plate-forme et pousse la plate-forme vers le bas jusqu'à ce qu'elle s'emboîte.

L'image sur mon écran n'a pas l'air correcte.

Dans les cas suivants ou si d'autres problèmes de qualité d'image apparaissent, procède comme suit :

Après chaque contrôle, vérifie si la qualité d'image s'est améliorée.

SYMPTOMES	SOLUTIONS
• Les lignes scintillent à l'écran	1- Vérifie si le commutateur Mode se trouve à la position Jeu.
• L'image est figée à l'écran	2- Éteins puis rallume la lanterne.
• L'écran est partiellement ou complètement noir	3- Si possible, vérifie le niveau des piles dans le Menu Réglages. Consulte la rubrique 5 - Réglages. Si le niveau des piles est bas, remplace-les immédiatement. Consulte la rubrique Remplacement des piles.
• La vitesse d'animation est irrégulière	4- Si le niveau des piles n'est pas bas, enlève les piles puis remets-les en place. Vérifie la qualité d'image.
	5- Si les étapes précédentes n'ont pas résolu le problème, utilise la réinitialisation de Lanterne dans le Menu Réglages. Consulte la rubrique 5 - Réglages. Il faut bien comprendre que, en utilisant la réinitialisation aux réglages d'usine, tu vas perdre toutes les informations d'utilisateur précédentes, y compris les favoris, les Points Pixie, etc. Le jeu recommencera au début, comme à la sortie de l'emballage.

SCANNE pour Vidéo de Présentation

JUST PLAY LOGO ©2025 JUST PLAY, LLC.
4950 T-REX AVE, SUITE 100,
BOCA RATON, FL 33431, USA
FABRIQUÉ EN CHINE

CONFORME AUX EXIGENCES DE SÉCURITÉ D'ASTM F963.

1-800-317-3145
customerservice@justplayproducts.com
www.justplayproducts.com

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petites pièces. Danger d'étouffement.

HOLOBRITE, JUST PLAY and all related trademarks and logos are trademarks of JUST PLAY, LLC. © 2025 JUST PLAY, LLC.
Veuillez conserver cette adresse pour toute référence ultérieure.
MISE EN GARDE : Un adulte doit retirer et jeter tous les emballages, les attaches et les fixations avant utilisation.
Pour accroître la qualité et la valeur, nous ne cessons d'améliorer et d'actualiser nos produits. Par conséquent, les images sur l'emballage peuvent parfois être différentes du produit intérieur.

EU JUST PLAY EUROPE B.V.
DE FLANDCAAN 1
1021 AK AMSTERDAM
NETHERLANDS