

## NOTA

- Ne pas mélanger des piles usagées et des piles neuves. • Ne pas jeter les piles au feu. Les piles pueden estallar o pueden salirse.
- Ne pas mélanger des piles alcalines, ordinaires et rechargeables. • Le point d'échange ne doit pas être court-circuité.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. • Les piles doivent être insérées en observant la polarité.
- Enlever les piles épuisées promptement et les éliminer correctement.

**IMPORTANTE: No sumerja la unidad en el agua, ya que puede dañar los componentes eléctricos. Sujete bien la tapa antes de usar. Sáquela de la piscina cuando no se esté usando o cuando haga la limpieza para evitar que los espumadores u otros dispositivos dañen la unidad.**

**ADVERTENCIA: PERSONAS DE ATAQUEES CON EPILEPSIA FOTOSENSIBLE PUEDEN TENER LOS ATAQUEES PROVOCADOS PARPADEANDO O LAS LUCES INTERMITENTES TAL COMO ESTROBOSCÓPICAS O LAS LUCES DEL CLUB.**

**MANTENGA FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS. ESTO NO ES UN JUGUETE.**

**Precaución:** Los cambios o las modificaciones no hayan sido expresamente aprobadas por la parte responsable del cumplimiento pueden anular la autoridad del usuario para operar la unidad.

**Nota:** Esta unidad ha pasado pruebas y se ha encontrado que cumple con los límites para aparatos digitales de Clase B, conforme a la Parte 15 de las Normas FCC. Estos límites están diseñados para ofrecer una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Esta unidad genera, usa y puede emitir energía de radiofrecuencia y si no se instala y se usa conforme a las Instrucciones, puede provocar interferencia perjudicial para las comunicaciones de radio. Sin embargo, no se garantiza que no ocurra ninguna interferencia en una instalación en particular. Si esta unidad provoca interferencia perjudicial para la recepción de radio o de televisión, que se pueda determinar encendiendo y apagando la unidad, se le recomienda al usuario que trate de corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Cambie la orientación o la ubicación de la antena receptora
- Aumente la separación entre la unidad y el receptor
- Conecte el equipo en una salida en un circuito diferente de eso a que el receptor es conectado.
- Consulta el comerciante o a un técnico experimentado de la radio/televisión para la ayuda.

**NOTA: EL FABRICANTE NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER INTERFERENCIA de la RADIO ni la televisión CAUSADA POR MODIFICACIONES NO AUTORIZADAS A ESTE EQUIPO. TALES MODIFICACIONES PODRIAN VACIAR LA AUTORIDAD de USUARIO a OPERAR EL EQUIPO.**

## DECLARACIÓN LIMITADA DE LA GARANTÍA

### Términos Generales

Esta garantía limitada se aplica al producto encuyó ("el Producto") distribuido por el corporación de las grandes razas americanas del pato; Hacer negocio como Great American Marketing and Events ("GAME"), se vende con esta declaración limitada de la garantía. Esta garantía limitada se aplica en todos los países. • GAME promete que el producto que usted ha comprador de GAME no tiene ningún defectos en el material y la ejecución con uso normal durante el período de la garantía. El período de la garantía comienza la fecha de la compra y continúa para o noventa (90) días. Su recibo, demostrando la fecha del purchase del producto, es su prueba de la fecha de la compra. • Esta garantía limitada no se aplica a las partes de poca importancia. Esta garantía limitada no extiende a ningún producto de el cual se haya quitado el número de serie o eso se ha dañado o hizo defectuoso (a) como un resultado de accidente, de uso erróneo, de abuso o de otras causas externas; (b) usando el producto no según las direcciones en Las Instrucciones que viene con el producto (c) por medio de los productos no hechos o no vendidos por GAME; o (d) por la modificación o el servicio por una persona con la excepción del GAME.

### Limitación de la Responsabilidad

GAME no es responsable de ninguna daños causada por el producto o la falta del producto de realizarse, incluyendo directos o indirectos daños de heridas personales, beneficios perdidos, ahorros perdidos, daños fortuitos, daños consecuentes, o cualquier otra pérdida pecuniaria debido al uso o a la inhabilidad de utilizar el producto. Came no es responsable de ninguna declaración por una persona tercera o hecho para usted por una persona tercera.

**EXCEPTO SEGÚN LO EXPRESO DISPUESTO EN ESTA GARANTÍA LIMITADA, NO HACEN NINGUNAS OTRAS GARANTÍAS, EXPRESO O IMPLICADO, INCLUYENDO CUALQUIERES GARANTÍAS IMPLICADAS DEL COMERCIAD Y IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR. NIEGAN TODOS LOS GARANTÍAS NO INDICADOS EN ESTA GARANTÍA LIMITADA. CUALQUIERES GARANTÍAS IMPLICADAS QUE SE PUEDAN IMPONER POR LA LEY SE LIMITAN A LOS TÉRMINOS DE ESTA DECLARACIÓN MUNDIAL DE LA GARANTÍA LIMITADA.**

**WARNING: GAME™ has in the past, and will in the future, take any and all legal steps necessary in order to protect our proprietary trademarks, patents, trade dress, and copyrights. This applies to, but is not limited to, products, product design, graphics, packaging and literature. We will prosecute to the fullest extent of the law any persons or entities who infringe upon these rights.**

**AVERTISSEMENT: GAME™ a déjà pris les mesures nécessaires pour protéger ses marques de commerce, brevets et droits de propriété exclusifs, et continuer de le faire à l'avenir. Cet avertissement s'applique, mais sans s'y limiter, aux produits, à la conception, aux graphismes, aux emballages et à la littérature des produits. Nous poursuivrons en justice toute personne ou groupe qui enfreindrait ces droits.**

**ADVERTENCIA: GAME™ ha tomado y tomará todas las medidas legales necesarias para proteger sus marcas registradas privadas, patentes, derechos registrados y la imagen total de nuestro producto y compañía. Esto se aplica a, pero no está limitado a, productos, diseño de productos, gráficos, empaque e información. Procesaremos al grado máximo a toda persona o entidad que infrinja contra estos derechos.**



Great American Merchandise & Events (GAME)  
16043 N. 82nd Street  
Scottsdale, AZ 85260 - 1800 USA

tel: 888DUCKY88 (382.5988)  
fax: 602.957.POOL (7665)  
email: products@game-group.com  
www.game-group.com

© 2008 GAME: Great American Merchandise & Events.  
All rights reserved. Tous droits réservés. Todos los derechos reservados.

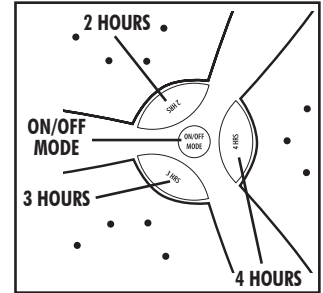
## INSTRUCTIONS FOR THE UNDERWATER LIGHT STARSHIP™

### ON/OFF AND AUTO-SHUT OFF FUNCTIONS

To turn the unit ON, press the ON/OFF/MODE button once (see illustration).

The Starship offers 4 different auto-shut off modes to choose from: 1, 2, 3 and 4 hours. The default auto shut-off time is one hour. To change the shut-off time, first turn the unit on and select the light show you desire. Then press the 2, 3 or 4 hour button. NOTE: If you select a different light show after setting the shut-off time, you will need to reselect the shut-off time.

To turn the unit OFF, hold down the ON/OFF/MODE button until the lights go out (approximately 3 seconds).



### SELECTING THE LIGHT SHOW

When you turn the Starship on, you will see the default light show (#1). To choose another show, press the ON/OFF/MODE button again. Each time you press the button, the next show is selected. Pressing the button the first time is ON and Show #1, second time is Show #2, the third time is Show #3, etc.

The Starship offers a total of 10 different light shows as follows:

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Colors flash randomly (default)          | 6 - Colors rotate and fade from one to the next |
| 2 - Colors rotate and flash randomly         | 7 - All colors stay on continuously             |
| 3 - Two colors flash together                | 8 - All colors rotate and stay on continuously  |
| 4 - All colors rotate and two flash together | 9 - Cycles randomly through non-rotating shows  |
| 5 - Colors fade from one to the next         | 10 - Cycles randomly through rotating shows     |

### BATTERY INSTALLATION

Remove the lid by un-latching the tabs on the lid. Remove protective battery casing by rotating it counter-clockwise. Insert batteries. Replace casing and rotate clockwise to lock. Replace and refasten tabs making sure the lid is on securely.

### NOTE!

- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard, or rechargeable batteries.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Remove exhausted batteries promptly and dispose of properly.
- Do not dispose batteries into fire. Batteries may explode or leak.
- The supply terminal is not to be short circuited.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.

**IMPORTANT: Do not submerge unit in water as this could damage the electronic components. Make sure lid is securely fastened before use. Remove from pool when not in use or while cleaning so unit is not damaged by skimmers or other devices.**

**WARNING: SEIZURES - PEOPLE WITH PHOTOSENSITIVE EPILEPSY CAN HAVE SEIZURES TRIGGERED BY FLICKERING OR FLASHING LIGHTS SUCH AS STROBE OR DISCO LIGHTS.**

**KEEP OUT OF REACH OF CHILDREN. THIS IS NOT INTENDED AS A TOY.**

**Caution:** Changes or modification not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

**Note:** This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna
- Increase the separation between the equipment and receiver
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

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.

**NOTE: THE MANUFACTURER IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY RADIO OR TV INTERFERENCE CAUSED BY UNAUTHORIZED MODIFICATIONS TO THIS EQUIPMENT. SUCH MODIFICATIONS COULD VOID THE USER AUTHORITY TO OPERATE THE EQUIPMENT.**

### LIMITED WARRANTY STATEMENT

#### General Terms

This Limited Warranty applies to the product enclosed ("the Product") distributed by Great American Duck Races, Inc., an Arizona corporation, doing business as Great American Marketing and Events ("GAME"), sold with this Limited Warranty Statement. This Limited Warranty is applicable in all countries. • GAME warrants that the Product you have purchased from GAME is free from defects in materials or workmanship under normal use during the warranty period. The warranty period starts on the date of purchase and continues for ninety (90) days. Your dated sales or delivery receipt, showing the date of purchase of the Product, is your proof of the purchase date. • During the warranty period, GAME will repair or replace any defective parts with new parts, or, at GAME's discretion, used parts that meet or exceed performance specifications for new parts. All parts removed under this warranty become the property of GAME. The replacement part takes on the warranty status of the removed part or product. • This Limited Warranty does not apply to expendable parts. This Limited Warranty does not extend to any product from which the serial number has been removed or that has been damaged or rendered defective (a) as a result of accident, misuse, abuse or other external causes; (b) by operation outside the usage parameters stated in the Instruction Sheet that shipped with the Product; (c) by the use of parts not manufactured or sold by GAME; or (d) by modification or service by anyone other than GAME.

#### Limitation of Liability

GAME is not liable for any damages caused by the Product or the failure of the Product to perform, including any direct or indirect damages for personal injury, lost profits, lost savings, incidental damages, consequential damages, or any other pecuniary loss arising out of the use or inability to use the Product. GAME is not liable for any claim made by a third party or made by you for a third party. • This limitation applies whether

damages are sought, or a claim made, under this Limited Warranty or as a tort claim (including negligence and strict product liability), a contract claim, or any other claim. This limitation cannot be waived or amended by any person. This limitation of liability will be effective even if you have advised GAME or an authorized representative of GAME of the possibility of any such damages.

**EXCEPT AS EXPRESSLY SET FORTH IN THIS LIMITED WARRANTY, GAME MAKES NO OTHER WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. GAME EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES NOT STATED IN THIS LIMITED WARRANTY. ANY IMPLIED WARRANTIES THAT MAY BE IMPOSED BY LAW ARE LIMITED TO THE TERMS OF THIS WORLDWIDE LIMITED WARRANTY STATEMENT.**

## INSTRUCTIONS POUR UNDERWATER LIGHTSTARSHIP™

### FONCTIONS MARCHE-ARRÊT ET ARRÊT AUTOMATIQUE

Pour mettre l'unité sous tension, appuyez une fois sur le bouton **MARCHE/ARRÊT/MODE** (voyez l'illustration).

Le Starship offre quatre différents modes d'arrêt automatique: 1, 2, 3 et 4 heures. Le temps d'arrêt automatique par défaut est de 1 heure. Pour modifier le temps d'arrêt, mettez d'abord l'unité sous tension, puis choisissez le jeu de lumière que vous voulez. Appuyez ensuite sur le bouton de 2, 3 ou 4 heures.

**NOTA** : Si vous choisissez un jeu de lumière différent après avoir réglé le temps d'arrêt, vous devrez régler de nouveau le temps d'arrêt.

Pour mettre l'unité hors tension, appuyez sur le bouton **MARCHE/ARRÊT/MODE** et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que les lumières s'éteignent (environ trois secondes).

### CHOIX DU JEU DE LUMIÈRE

Lorsque vous mettez l'unité sous tension, vous voyez le jeu de lumière n° 1 par défaut. Pour choisir un autre jeu de lumière, appuyez de nouveau sur le bouton **MARCHE/ARRÊT/MODE**. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton, le jeu de lumière suivant est sélectionné. Appuyez sur le bouton la première fois pour mettre l'unité **SOUS TENSION** et voir le jeu de lumière n° 1, appuyez de nouveau pour voir le jeu de lumière n°2, appuyez une autre fois pour voir le jeu de lumière n°3, et ainsi de suite.

Le Starship offre un total de dix jeux de lumière différents:

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Les couleurs clignotent de façon toire (par défaut)      | 6 - Les couleurs pivotent et s'estompent tour à tour                          |
| 2 - Les couleurs pivotent et clignotent de façon aléatoire   | 7 - Toutes les couleurs restent continuellement allumées                      |
| 3 - Deux couleurs clignotent ensemble                        | 8 - Toutes les couleurs pivotent et restent allumées continuellement          |
| 4 - Toutes les couleurs pivotent et deux clignotent ensemble | 9 - Passe parmi les jeux non pivotants de façon aléatoire, l'un après l'autre |
| 5 - Les couleurs s'estompent tour à tour                     | 10 - Passe parmi les jeux pivotants de façon aléatoire, l'un après l'autre    |

### INSTALLATION DES PILES

Enlevez le couvercle en déverrouillant les languettes sur le couvercle. Enlevez le boîtier de protection des piles en le faisant pivoter dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Insérez les piles. Remplacez le boîtier et faites-le pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre pour le verrouiller. Remplacez et rattachent les languettes en vous assurant que le couvercle est bien fermé.

### NOTA!

- No mezcle pilas nuevas y usadas.
- No tire las pilas al fuego. Les piles peuvent exploser ou peuvent fuir.
- No mezcle pilas alcalinas, estándar o recargables.
- No produzca un corto circuito en el borne de suministro.
- Las pilas no recargables no se deben recargar.
- Las pilas se deben introducir con la polaridad correcta.
- Saque las pilas agotadas inmediatamente y elimínelas debidamente.

**IMPORTANT: Ne pas submerger l'unité car cela pourrait endommager les composants électroniques. Remplacez le couvercle solidement avant de l'utiliser. Enlever l'unité de la piscine si elle n'est pas utilisée ou pendant le nettoyage afin d'éviter que l'écumoire ou un autre accessoire ne l'endommage.**

**AVERTISSEMENT: LES GENS DE SAISIES AVEC L'ÉPILEPSIE PHOTOSENSIBLE PEUVENT AVOIR DES SAISIES DÉCLANCHÉES EN SCINTILLANT OU CLIGNOTER ALLUMÉES TEL QUE D'IMPULSION UTILITAIRE OU DISCO.**

### GARDEZ HORS DE LA PORTÉE DES ENFANTS. CECI N'EST PAS UN JOUET.

**Avertissement:** Tout changement ou modification de cette unité n'ayant pas été expressément approuvé par les parties responsables de la conformité peut entraîner l'annulation du droit d'exploitation de l'équipement par l'utilisateur.

**Nota:** Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites de Classe B pour un équipement numérique en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour fournir une protection raisonnable contre toute interférence nuisible dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, emploie et peut émettre de l'énergie de fréquence radio et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux directives, il peut causer des interférences nuisibles avec les communications radios. Toutefois, il n'est pas garanti que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet équipement devait causer des interférences à la réception radio ou télévisée, ce que vous pouvez vérifier en mettant l'équipement hors tension et en le remettant sous tension, nous vous recommandons d'essayer les mesures suivantes pour éliminer les interférences:

- Réorientez ou déplacez l'antenne réceptrice
- Augmentez la distance entre l'équipement et le récepteur

- Connecter l'équipement dans une sortie sur un circuit différent de cela à lequel le récepteur est connecté.
- Consulter le négociant ou un technicien de radio/télévision expérimenté pour l'aide.

**NOTE** : LE FABRICANT N'EST PAS RESPONSABLE DE L'INTERVENTION DE RADIO OU TÉLÉVISION CAUSÉE PAR LES MODIFICATIONS INAUTORISÉES À CET ÉQUIPEMENT. TELLES MODIFICATIONS POURRAIENT ANNULER L'AUTORITÉ D'UTILISATEUR POUR FONCTIONNER L'ÉQUIPEMENT.

### DÉCLARATION DE GARANTIE LIMITÉE

#### Dispositions Générales

La présente Déclaration de garantie limitée s'applique à la vente du produit inclus ("le Produit") dont elle fait partie intégrante et qui est distribué par Great American Duck Races, Inc., une société sise en Arizona faisant affaires sous le nom de Great American Marketing and Events ("GAME"). Cette garantie limitée s'applique dans tous les pays. • GAME garantit que le Produit que vous avez acheté auprès de GAME est exempt de tout défaut ou vice de fabrication dans des conditions d'utilisation normale pour toute la période couverte par la garantie. La durée de la garantie court de la date d'achat et a la durée 90 jours. La facture de vente ou le bordereau de livraison justifie de la date d'achat du Produit.

• Au cours de la période de garantie, GAME s'engage à réparer les pièces défectueuses ou à les remplacer par des pièces neuves, ou bien, à la discrétion de GAME, à fournir des pièces usagées qui satisfont ou excèdent les spécifications de rendement originales. Toutes les pièces enlevées au cours de la période de garantie deviennent la propriété de GAME. La pièce de rechange est garantie pour le reste de la période de garantie applicable à la pièce ou au produit remplacé. • La présente garantie limitée ne s'applique pas aux pièces non réutilisables. Elle ne s'applique pas non plus au produit dont le numéro de série a été enlevé ou qui a été endommagé ou rendu défectueux (a) à la suite d'un accident, d'un usage inadéquat ou abusif ou d'autres causes extérieures; (b) par une opération excédant les paramètres énoncés dans la Feuille d'instruction accompagnant le Produit; (c) par l'emploi de pièces non fabriquées ou vendues par GAME; ou (d) à la suite des modifications apportées ou des services rendus par d'autres intervenants que GAME.

#### Limitation de Responsabilité

GAME n'est pas responsable des dommages causés par le Produit ou la défaillance de ce dernier, y compris les dommages directs ou indirects consécutifs à des blessures corporelles, perte de bénéfices ou d'économies, pertes et dommages accessoires et indirects ou toute autre perte pécuniaire résultant de l'emploi ou de l'incapacité d'utiliser le Produit. GAME n'est responsable d'aucune réclamation faite par un tiers ou par vous pour le compte d'un tiers. • Cette limitation s'applique, peu importe que les dommages soient réclamés ou la réclamation faite en vertu de la présente garantie limitée ou en responsabilité civile délictuelle (y compris la négligence et la responsabilité du produit stricte), règlement de différends contractuels ou toute autre réclamation. Cette limitation ne peut être suspendue ou amendée par personne. Cette limitation de responsabilité prend effet même si vous avez informé GAME ou un représentant autorisé de GAME sur la possibilité de tels dommages.

**SAUF CE QUI EST EXPRESSÉMENT CONVENU AUX TERMES DE LA PRÉSENTE DÉCLARATION DE GARANTIE LIMITÉE, GAME NE DONNE AUCUNE GARANTIE DE SORTE, EXPRESSE OU TACITE, Y COMPRIS TOUTES AUTRES GARANTIES IMPLICITES RELATIVES À LA VALEUR MARCHANDE ET À LA CONFORMITÉ À UN USAGE PARTICULIER. GAME DÉCLINE EXPLICITEMENT TOUTES GARANTIES NON ÉNONCÉES DANS LA PRÉSENTE DÉCLARATION. LES GARANTIES IMPLICITES POUVANT ÊTRE PRÉSCRITES PAR LA LOI SONT LIMITÉES AUX TERMES DE LA PRÉSENTE DÉCLARATION DE GARANTIE LIMITÉE DANS TOUTS LES PAYS DU MONDE.**

## INSTRUCCIONES PARA LA UNDERWATER LIGHT STARSHIP™

### FUNCIONES DE ENCENDER/APAGAR Y APAGAR AUTOMÁTICAMENTE

Para encender la unidad, oprima una vez el botón de ENCENDER/APAGAR/MODO (ver la ilustración).

La nave espacial Starship le permite escoger entre 4 modos diferentes para apagar automáticamente: 1, 2, 3 y 4 horas. El tiempo de apagar automáticamente configurado de fábrica es de una hora. Para cambiar el tiempo de apagar, primero encienda la unidad y escoja el show de luces que desee. Luego oprima el botón de 2, 3, o 4 horas. **NOTA:** Si usted escoge un show de luces diferente después de haber configurado el tiempo de apagar, deberá volver a escoger el tiempo en que desee que se apaguen las luces.

Para apagar la unidad, mantenga el botón de ENCENDER/APAGAR/MODO oprimido hasta que se apaguen las luces (aproximadamente 3 segundos)

### SELECCIÓN DEL SHOW DE LUCES

Cuando encienda la unidad, verá que el Show de luces configurado de fábrica es el número 1. Para escoger otro show, oprima nuevamente el botón de ENCENDER/APAGAR/MODO. Cada vez que oprima el botón, seleccionará el show siguiente. Oprima el botón por primera vez para encenderlo y ver el Show No. 1, oprima nuevamente para el Show No. 2, una tercera vez para el Show No. 3, etc.

La nave espacial Starship le ofrece un total de 10 shows de luces diferentes, a saber:

- |  |   |
|--|---|
| 1 - Los colores centellean al azar (de fábrica)              | 7 - Todos los colores permanecen encendidos continuamente         |
| 2 - Los colores rotan y centellean en forma aleatoria        | 8 - Todos los colores rotan y permanecen encendidos continuamente |
| 3 - Dos colores centellean al mismo tiempo                   | 9 - Pasa por los shows no giratorios en forma aleatoria           |
| 4 - Todos los colores rotan y dos centellean al mismo tiempo | 10 - Pasa por los shows giratorios en forma aleatoria             |
| 5 - Los colores se van oscureciendo del al otro              |   |
| 6 - Los colores rotan y se van oscureciendo del uno al otro  |   |

### INSTALACIÓN DE LAS PILAS

Saque la tapa desenganchando las lengüetas en la tapa. Saque la caja protectora de las pilas haciéndola girar en dirección opuesta a las agujas del reloj. Introduzca las pilas.

Vuelva a colocar la caja y hágala girar en la dirección de las agujas del reloj para trabajarla. Vuelva a colocar las lengüetas y sujételas nuevamente verificando que la tapa haya quedado firmemente en posición.

