INTERACTIVE CAT TOY
AFP Wack 'A' Prey



User Manual
Multilanguage Edition

Čeština · Slovenčina · Magyar
Română · Deutsch · Български
Polski · Slovenščina · English

INTERAKTIVNÍ HRAČKA PRO KOČKY
AFP Wack 'A' Prey



Uživatelský manuál

Před použitím výrobku si tento návod pečlivě přečtěte a po přečtení jej uschovejte pro pozdější potřebu.

Obsah

1 Úvod **3**

2 Popis výrobku **3**

3 Použití **3**

3.1 Zapnutí a vypnutí 3

3.2 Nastavení rychlosti 4

4 Výměna pírka **4**

5 Nabíjení **5**

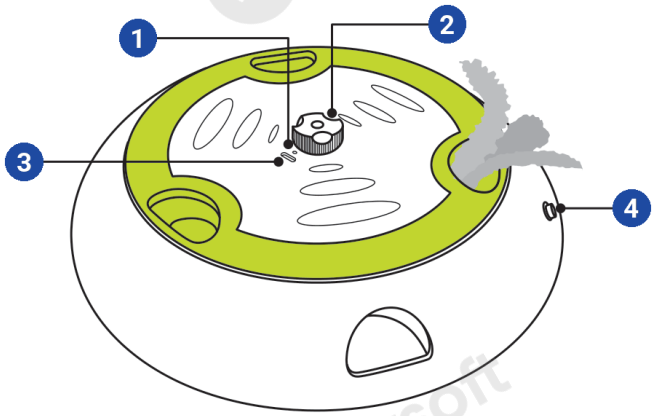
6 Technické údaje **5**

1. Úvod

AFP Wack 'A' Prey je interaktivní hračka pro kočky. Ze šesti otvorů hračky náhodně vyskakuje pírko a probouzí v kočce lovecký instinkt.

Rychlost pohybu nastavíte otočným ovladačem a opotřebené pírko můžete vyměnit za nové.

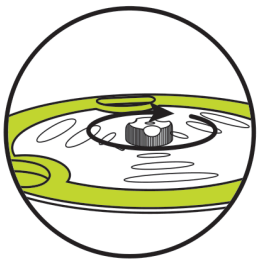
2. Popis výrobku



1 Kontrolka.
2 Otočný ovladač: vypínač a regulace rychlosti.
3 Nabíjecí port USB.
4 Tlačítko výměny pírka.

3. Použití

3.1 Zapnutí a vypnutí



- Zapnutí: otočte ovladačem po směru hodinových ručiček. Ozve se pípnutí a hračka se rozběhne.
- Vypnutí: otočte ovladačem proti směru hodinových ručiček. Ozve se pípnutí a hračka se zastaví.

Po zapnutí hračka pracuje v cyklech: 5 minut běží a 30 sekund stojí. Cyklus se opakuje, dokud hračku nevypne ochrana při nízkém napětí baterie.

3.2 Nastavení rychlosti



Rychleji: otáčejte ovladačem po směru hodinových ručiček.



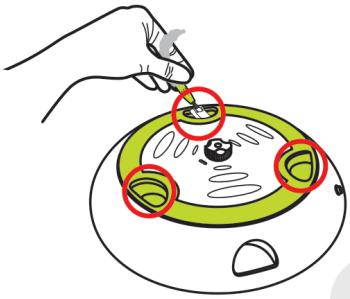
Pomaleji: otáčejte ovladačem proti směru hodinových ručiček.

4. Výměna pírka

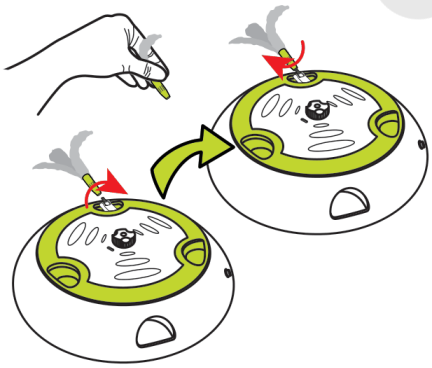
Pírko lze vyměnit jen při zastaveném motoru a jen tehdy, když je vysunuté v některém ze tří horních otvorů.



1. Stiskněte tlačítko výměny pírka na boku hračky. Motor se zastaví a hlavice s pírkem se vysune.



2. Zkontrolujte, zda je pírko vysunuté v některém ze tří horních otvorů. Pokud ano, vytáhněte je.



3. Na místo původního pírka nasaďte nové a znovu stiskněte tlačítko výměny pírka. Hračka se opět rozběhne.

Upozornění

Vysune-li se pírko v některém ze tří spodních otvorů, vyměnit je nelze. Stiskněte tlačítko znovu a celý postup opakujte.

5. Nabíjení

Hračku nabíjejte přes port USB. Stav nabíjení ukazuje kontrolka:

- Během nabíjení svítí kontrolka trvale červeně.
- Po úplném nabití svítí kontrolka trvale zeleně.
- Během nabíjení hračka nefunguje.

6. Technické údaje

Nabíjení	port USB
Pracovní cyklus	5 min chod / 30 s klid
Rozměry	27 × 27 × 5,5 cm
Materiál	PP, TPR



Dovozce
Sunnysoft s.r.o.
Kovanecká 2390/1a
190 00, Praha 9 - Libeň
www.sunnysoft.cz

INTERAKTÍVNA HRAČKA PRE MAČKY
AFP Wack 'A' Prey



Používateľská príručka

Pred použitím výrobku si tento návod pozorne prečítajte a po prečítaní ho uschovajte pre neskoršiu potrebu.

Obsah

1 Úvod **3**

2 Popis výrobku **3**

3 Používanie **3**

3.1 Zapnutie a vypnutie 3

3.2 Nastavenie rýchlosti 4

4 Výmena pierka **4**

5 Nabíjanie **5**

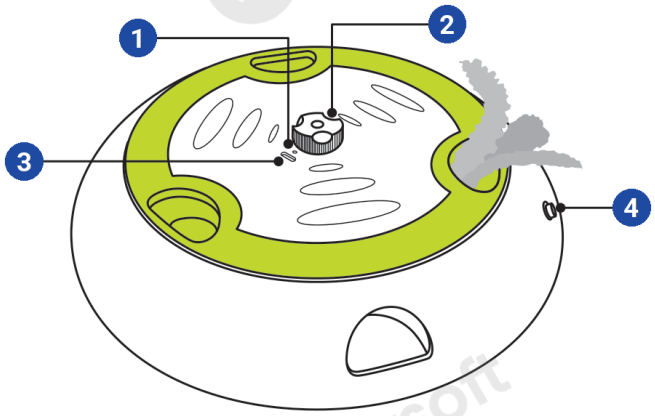
6 Technické údaje **5**

1. Úvod

AFP Wack 'A' Prey je interaktívna hračka pre mačky. Zo šiestich otvorov hračky náhodne vyskakuje pierko a prebúdza v mačke lovecký inštinkt.

Rýchlosť pohybu nastavíte otočným ovládačom a opotrebované pierko môžete vymeniť za nové.

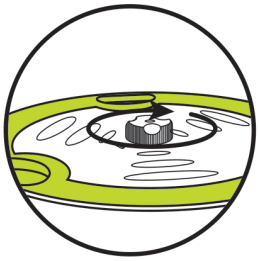
2. Popis výrobku



1 Kontrolka.
2 Otočný ovládač: vypínač a regulácia rýchlosti.
3 Nabíjací port USB.
4 Tlačidlo výmeny pierka.

3. Používanie

3.1 Zapnutie a vypnutie



- Zapnutie: otočte ovládačom v smere hodinových ručičiek. Ozve sa pípnutie a hračka sa rozbehne.
- Vypnutie: otočte ovládačom proti smeru hodinových ručičiek. Ozve sa pípnutie a hračka sa zastaví.

Po zapnutí hračka pracuje v cykloch: 5 minút beží a 30 sekúnd stojí. Cyklus sa opakuje, kým hračku nevypne ochrana pri nízkom napätí batérie.

3.2 Nastavenie rýchlosti



Rýchlejšie: otáčajte ovládačom v smere hodinových ručičiek.



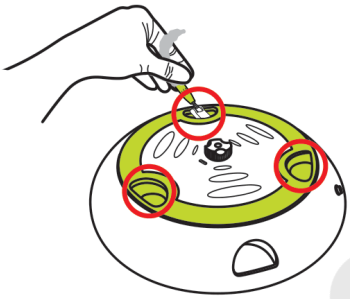
Pomalšie: otáčajte ovládačom proti smeru hodinových ručičiek.

4. Výmena pierka

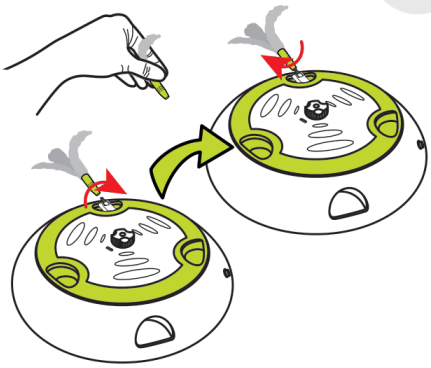
Pierko možno vymeniť len pri zastavenom motore a len vtedy, keď je vysunuté v niektorom z troch horných otvorov.



1. Stlačte tlačidlo výmeny pierka na boku hračky. Motor sa zastaví a hlavica s pierkom sa vysunie.



2. Skontrolujte, či je pierko vysunuté v niektorom z troch horných otvorov. Ak áno, vytiahnite ho.



3. Na miesto pôvodného pierka nasaďte nové a znova stlačte tlačidlo výmeny pierka. Hračka sa opäť rozbehne.

Upozornenie

Ak sa pierko vysunie v niektorom z troch spodných otvorov, vymeniť ho nemožno. Stlačte tlačidlo znova a celý postup zopakujte.

5. Nabíjanie

Hračku nabíjajte cez port USB. Stav nabíjania ukazuje kontrolka:

- Počas nabíjania svieti kontrolka trvalo načerveno.
- Po úplnom nabití svieti kontrolka trvalo nazeleno.
- Počas nabíjania hračka nefunguje.

6. Technické údaje

Nabíjanie	port USB
Pracovný cyklus	5 min chod / 30 s pokoj
Rozmery	27 × 27 × 5,5 cm
Materiál	PP, TPR



Dovozca
Sunnysoft s.r.o.
Kovanecká 2390/1a
190 00, Praha 9 - Libeň
www.sunnysoft.sk

INTERAKTÍV MACSKAJÁTÉK
AFP Wack 'A' Prey



Használati útmutató

A termék használata előtt figyelmesen olvassa el ezt az útmutatót, és őrizze meg későbbi használatra.

Tartalom

1. Bevezetés **3**

2. A termék leírása **3**

3. Használat **3**

3.1. Be- és kikapcsolás 3

3.2. A sebesség beállítása 4

4. A toll cseréje **4**

5. Töltés **5**

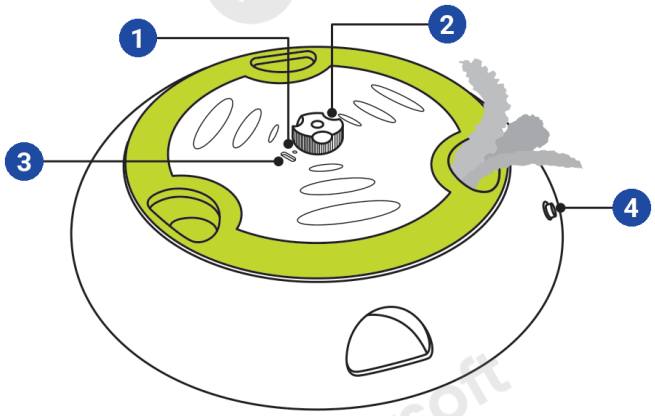
6. Műszaki adatok **5**

1. Bevezetés

Az AFP Wack 'A' Prey interaktív macskajáték. A játék hat nyílásából véletlenszerűen bukkan elő a toll, és felébreszti a macska vadászösztönét.

A mozgás sebességét a forgatógombbal állíthatja be, az elhasználódott tollat pedig újra cserélheti.

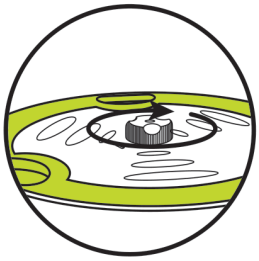
2. A termék leírása



1 Jelzőfény.
2 Forgatógomb: kapcsoló és sebességszabályozó.
3 USB-töltőport.
4 Tollcserélő gomb.

3. Használat

3.1 Be- és kikapcsolás



- Bekapcsolás: forgassa el a forgatógombot az óramutató járásával megegyező irányba. Sípolás hallható, és a játék elindul.
- Kikapcsolás: forgassa el a forgatógombot az óramutató járásával ellentétes irányba. Sípolás hallható, és a játék leáll.

Bekapcsolás után a játék ciklusokban működik: 5 percig jár, majd 30 másodpercig áll. A ciklus addig ismétlődik, amíg az akkumulátor alacsony feszültsége miatt a védelem ki nem kapcsolja a játékot.

3.2 A sebesség beállítása



Gyorsabban: forgassa a gombot az óramutató járásával megegyező irányba.



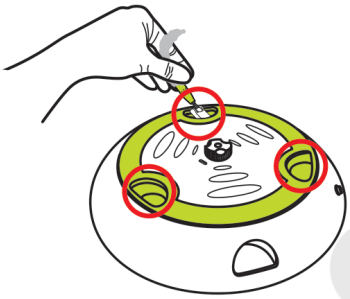
Lassabban: forgassa a gombot az óramutató járásával ellentétes irányba.

4. A toll cseréje

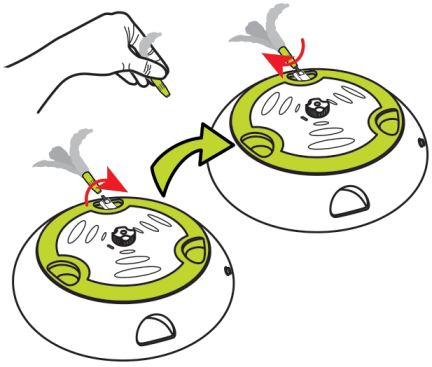
A toll csak álló motornál cserélhető, és csak akkor, ha a három felső nyílás valamelyikén áll ki.



1. Nyomja meg a játék oldalán lévő tollcserélő gombot. A motor leáll, és a tollas fej kiemelkedik.



2. Ellenőrizze, hogy a toll a három felső nyílás valamelyikén áll-e ki. Ha igen, húzza ki.



3. Helyezze be az új tollat a régi helyére, majd nyomja meg újra a tollcserélő gombot. A játék ismét elindul.

Figyelem

Ha a toll a három alsó nyílás valamelyikén áll ki, nem cserélhető. Nyomja meg újra a gombot, és ismételje meg az egész eljárást.

5. Töltés

A játékot az USB-porton keresztül töltse. A töltés állapotát a jelzőfény mutatja:

- Töltés közben a jelzőfény folyamatosan pirosan világít.
- Teljes feltöltés után a jelzőfény folyamatosan zölden világít.
- Töltés közben a játék nem működik.

6. Műszaki adatok

Töltés	USB-port
Működési ciklus	5 min működés / 30 s szünet
Méretek	27 × 27 × 5,5 cm
Anyag	PP, TPR

Importőr
Sunnysoft s.r.o.
Kovanecká 2390/1a
190 00, Praha 9 - Libeň
www.sunnysoft.hu

JUCĂRIE INTERACTIVĂ PENTRU PISICI
AFP Wack 'A' Prey



Manual de utilizare

Înainte de a utiliza produsul, citiți cu atenție acest manual și păstrați-l pentru consultări ulterioare.

Cuprins

1 Introducere **3**

2 Descrierea produsului **3**

3 Utilizare **3**

3.1 Pornirea și oprirea 3

3.2 Reglarea vitezei 4

4 Schimbarea penei **4**

5 Încărcare **5**

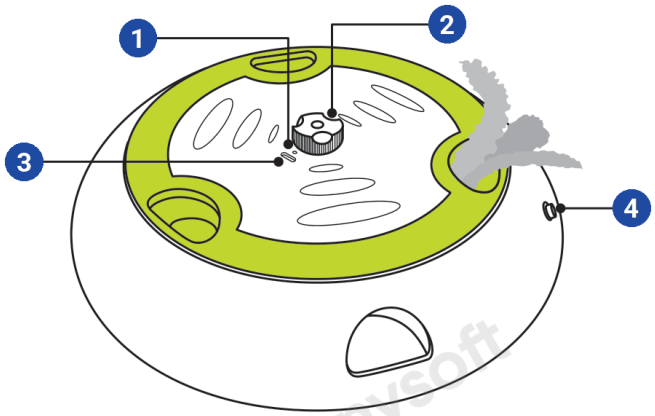
6 Date tehnice **5**

1. Introducere

AFP Wack 'A' Prey este o jucărie interactivă pentru pisici. Din cele șase orificii ale jucăriei iese la întâmplare o pană, care trezește instinctul de vânătoare al pisicii.

Viteza de mișcare se reglează cu butonul rotativ, iar pana uzată poate fi înlocuită cu una nouă.

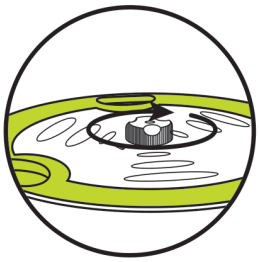
2. Descrierea produsului



1 Indicator luminos.
2 Buton rotativ: întrerupător și reglarea vitezei.
3 Port USB de încărcare.
4 Buton pentru schimbarea penei.

3. Utilizare

3.1 Pornirea și oprirea



- Pornire: rotiți butonul în sensul acelor de ceasornic. Se aude un semnal sonor și jucăria pornește.
- Oprire: rotiți butonul în sens invers acelor de ceasornic. Se aude un semnal sonor și jucăria se oprește.

După pornire, jucăria funcționează în cicluri: merge 5 minute și stă 30 de secunde. Ciclul se repetă până când jucăria este oprită de protecția la tensiune scăzută a bateriei.

3.2 Reglarea vitezei



Mai repede: rotiți butonul în sensul acelor de ceasornic.



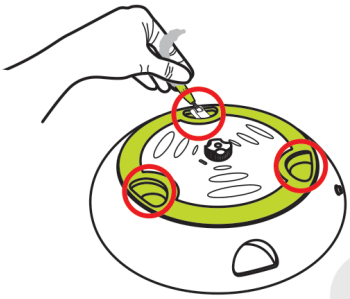
Mai încet: rotiți butonul în sens invers acelor de ceasornic.

4. Schimbarea penei

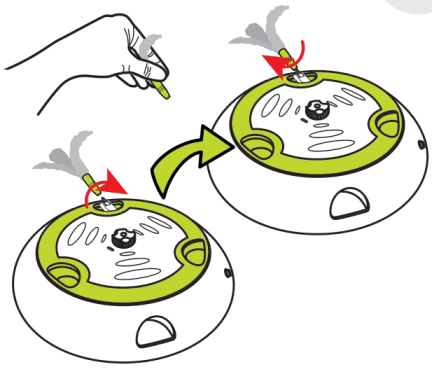
Pana poate fi schimbată numai cu motorul oprit și numai atunci când iese printr-unul dintre cele trei orificii superioare.



1. Apăsați butonul pentru schimbarea penei de pe partea laterală a jucăriei. Motorul se oprește și capul cu pană iese în afară.



2. Verificați dacă pana iese printr-unul dintre cele trei orificii superioare. Dacă da, scoateți-o.



3. Montați pana nouă în locul celei vechi și apăsați din nou butonul pentru schimbarea penei. Jucăria pornește din nou.

Atenție

Dacă pana iese printr-unul dintre cele trei orificii inferioare, nu poate fi schimbată. Apăsați din nou butonul și repetați întreaga procedură.

5. Încărcare

Încărcați jucăria prin portul USB. Starea încărcării este arătată de indicatorul luminos:

- În timpul încărcării, indicatorul luminează continuu roșu.
- După încărcarea completă, indicatorul luminează continuu verde.
- În timpul încărcării, jucăria nu funcționează.

6. Date tehnice

Încărcare	port USB
Ciclu de funcționare	5 min funcționare / 30 s pauză
Dimensiuni	27 × 27 × 5,5 cm
Material	PP, TPR



Importator
Sunnysoft s.r.o.
Kovanecká 2390/1a
190 00, Praha 9 - Libeň
www.sunnysoft.ro

INTERAKTIVES KATZENSPIELZEUG
AFP Wack 'A' Prey



Bedienungsanleitung

Lesen Sie diese Anleitung vor der Verwendung des Produkts sorgfältig durch und bewahren Sie sie zum späteren Nachschlagen auf.

Inhalt

1 Einleitung **3**

2 Produktbeschreibung **3**

3 Bedienung **3**

3.1 Ein- und Ausschalten 3

3.2 Geschwindigkeit einstellen 4

4 Feder austauschen **4**

5 Aufladen **5**

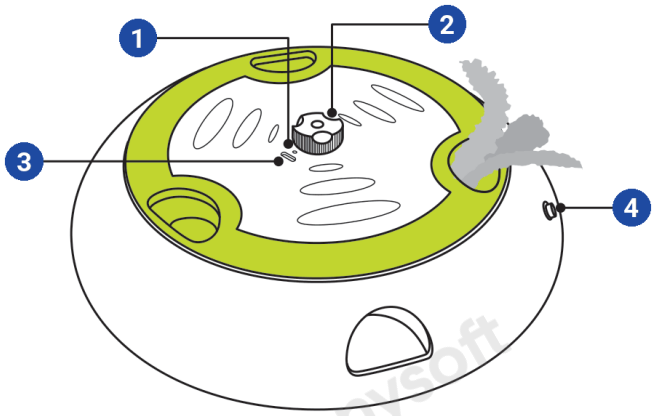
6 Technische Daten **5**

1. Einleitung

AFP Wack 'A' Prey ist ein interaktives Katzenspielzeug. Aus den sechs Öffnungen des Spielzeugs springt zufällig eine Feder hervor und weckt den Jagdinstinkt der Katze.

Die Geschwindigkeit stellen Sie mit dem Drehschalter ein, und eine abgenutzte Feder können Sie gegen eine neue austauschen.

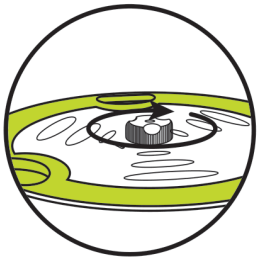
2. Produktbeschreibung



1 Kontrollleuchte.
2 Drehschalter: Ein-/Ausschalter und Geschwindigkeitsregler.
3 USB-Ladeanschluss.
4 Federwechseltaste.

3. Bedienung

3.1 Ein- und Ausschalten



- Einschalten: Drehen Sie den Drehschalter im Uhrzeigersinn. Ein Piepton ertönt und das Spielzeug läuft an.
- Ausschalten: Drehen Sie den Drehschalter gegen den Uhrzeigersinn. Ein Piepton ertönt und das Spielzeug stoppt.

Nach dem Einschalten arbeitet das Spielzeug in Zyklen: Es läuft 5 Minuten und pausiert 30 Sekunden. Der Zyklus wiederholt sich, bis der Unterspannungsschutz des Akkus das Spielzeug abschaltet.

3.2 Geschwindigkeit einstellen



Schneller: Drehen Sie den Drehschalter im Uhrzeigersinn.



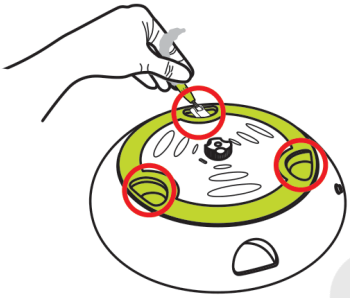
Langsamer: Drehen Sie den Drehschalter gegen den Uhrzeigersinn.

4. Feder austauschen

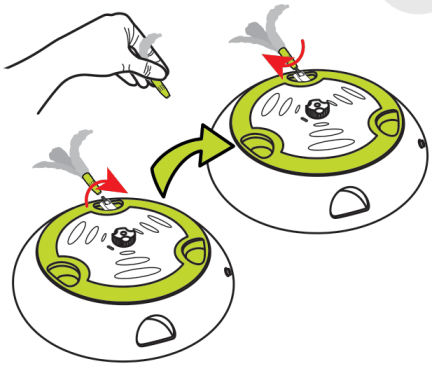
Die Feder lässt sich nur bei gestopptem Motor austauschen und nur dann, wenn sie aus einer der drei oberen Öffnungen herausragt.



1. Drücken Sie die Federwechseltaste an der Seite des Spielzeugs. Der Motor stoppt und der Federkopf fährt heraus.



2. Prüfen Sie, ob die Feder aus einer der drei oberen Öffnungen herausragt. Wenn ja, ziehen Sie sie heraus.



3. Setzen Sie anstelle der alten Feder eine neue ein und drücken Sie die Federwechseltaste erneut. Das Spielzeug läuft wieder an.

Achtung

Ragt die Feder aus einer der drei unteren Öffnungen heraus, lässt sie sich nicht austauschen. Drücken Sie die Taste erneut und wiederholen Sie den gesamten Vorgang.

5. Aufladen

Laden Sie das Spielzeug über den USB-Anschluss. Den Ladezustand zeigt die Kontrollleuchte an:

- Während des Ladens leuchtet die Kontrollleuchte dauerhaft rot.
- Nach dem vollständigen Laden leuchtet die Kontrollleuchte dauerhaft grün.
- Während des Ladens funktioniert das Spielzeug nicht.

6. Technische Daten

Aufladen	USB-Anschluss
Arbeitszyklus	5 min Betrieb / 30 s Pause
Abmessungen	27 × 27 × 5,5 cm
Material	PP, TPR



Importeur
Sunnysoft s.r.o.
Kovanecká 2390/1a
190 00, Praha 9 - Libeň
www.sunnysoft.cz

ИНТЕРАКТИВНА ИГРАЧКА ЗА КОТКИ
AFP Wack ’A’ Prey



Ръководство за употреба

Преди да използвате продукта, прочетете внимателно това ръководство и го запазете за бъдеща справка.

Съдържание

1 Увод **3**

2 Описание на продукта **3**

3 Употреба **3**

3.1 Включване и изключване 3

3.2 Настройване на скоростта 4

4 Смяна на перцето **4**

5 Зареждане **5**

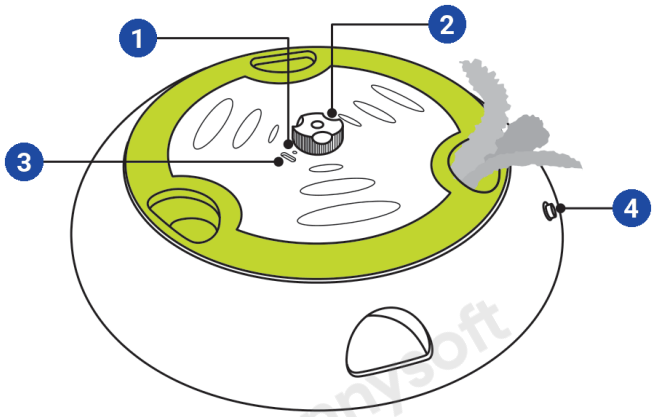
6 Технически данни **5**

1. Увод

AFP Wack 'A' Prey е интерактивна играчка за котки. От шестте отвора на играчката на случаен принцип изскача перце и събужда ловния инстинкт на котката.

Скоростта на движение се настройва с въртящия се регулатор, а износеното перце може да се смени с ново.

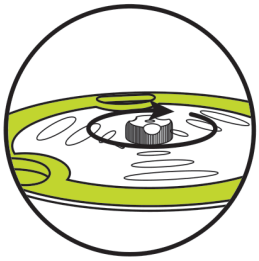
2. Описание на продукта



1 Индикатор.
2 Въртящ се регулатор: ключ за включване и регулиране на скоростта.
3 USB порт за зареждане.
4 Бутон за смяна на перцето.

3. Употреба

3.1 Включване и изключване



- Включване: завъртете регулатора по посока на часовниковата стрелка. Чува се звуков сигнал и играчката започва да работи.
- Изключване: завъртете регулатора обратно на часовниковата стрелка. Чува се звуков сигнал и играчката спира.

След включване играчката работи на цикли: 5 минути работи и 30 секунди е в покой. Цикълът се повтаря, докато защитата при ниско напрежение на батерията не изключи играчката.

3.2 Настройване на скоростта



По-бързо: въртете регулатора по посока на часовниковата стрелка.



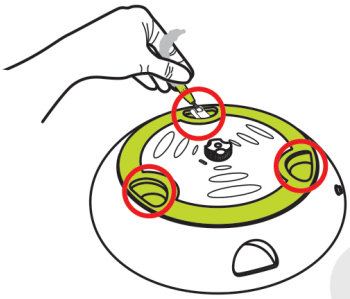
По-бавно: въртете регулатора обратно на часовниковата стрелка.

4. Смяна на перцето

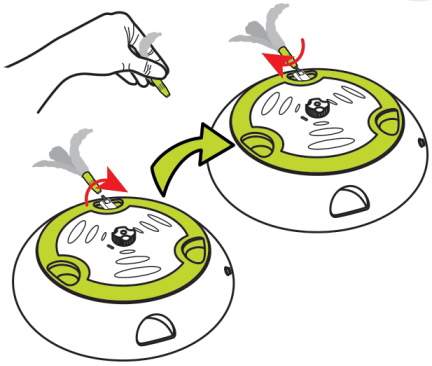
Перцето може да се сменя само при спрян двигател и само когато е излязло от някой от трите горни отвора.



1. Натиснете бутона за смяна на перцето отстрани на играчката. Двигателят спира и главата с перцето излиза навън.



2. Проверете дали перцето е излязло от някой от трите горни отвора. Ако е така, издърпайте го.



3. Поставете ново перце на мястото на старото и натиснете отново бутона за смяна на перцето. Играчката започва да работи отново.

Внимание

Ако перцето излезе от някой от трите долни отвора, то не може да се смени. Натиснете бутона отново и повторете цялата процедура.

5. Зареждане

Зареждайте играчката през USB порта. Състоянието на зареждане се показва от индикатора:

- По време на зареждане индикаторът свети постоянно в червено.
- След пълно зареждане индикаторът свети постоянно в зелено.
- По време на зареждане играчката не работи.

6. Технически данни

Зареждане	USB порт
Работен цикъл	5 min работа / 30 s покой
Размери	27 × 27 × 5,5 cm
Материал	PP, TPR



Вносител
Sunnysoft s.r.o.
Kovanecká 2390/1a
190 00, Praha 9 - Libeň
www.sunnysoft.bg

INTERAKTYWNA ZABAWKA DLA KOTÓW
AFP Wack 'A' Prey



Instrukcja obsługi

Przed użyciem produktu uważnie przeczytaj tę instrukcję i zachowaj ją na przyszłość.

Spis treści

1 Wstęp **3**

2 Opis produktu **3**

3 Użytkowanie **3**

3.1 Włączanie i wyłączanie 3

3.2 Ustawianie prędkości 4

4 Wymiana piórka **4**

5 Ładowanie **5**

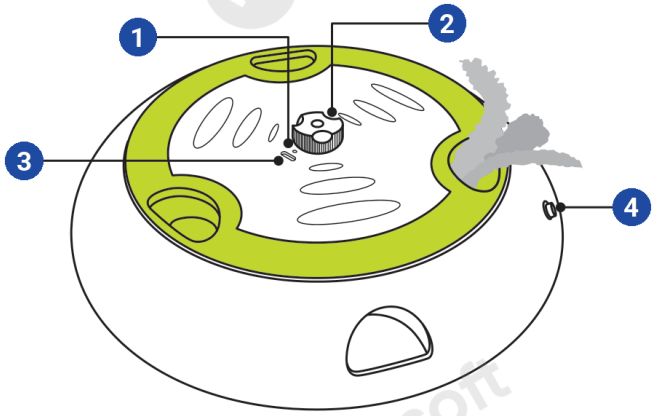
6 Dane techniczne **5**

1. Wstęp

AFP Wack 'A' Prey to interaktywna zabawka dla kotów. Z sześciu otworów zabawki losowo wyskakuje piórko i budzi w kocie instynkt łowiecki.

Prędkość ruchu ustawisz pokrętłem, a zużyte piórko możesz wymienić na nowe.

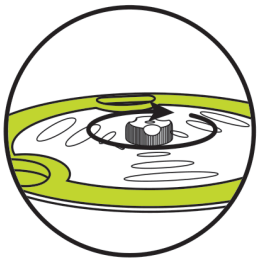
2. Opis produktu



1 Kontrolka.
2 Pokrętło: wyłącznik i regulacja prędkości.
3 Port ładowania USB.
4 Przycisk wymiany piórka.

3. Użytkowanie

3.1 Włączanie i wyłączanie



- Włączanie: obróć pokrętło zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozlegnie się sygnał dźwiękowy i zabawka zacznie działać.
- Wyłączanie: obróć pokrętło przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Rozlegnie się sygnał dźwiękowy i zabawka się zatrzyma.

Po włączeniu zabawka pracuje w cyklach: 5 minut działa i 30 sekund stoi. Cykl powtarza się, dopóki zabawki nie wyłączy zabezpieczenie przed zbyt niskim napięciem baterii.

3.2 Ustawianie prędkości



Szybciej: obracaj pokrętło zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



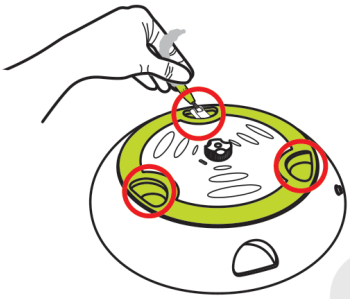
Wolniej: obracaj pokrętło przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

4. Wymiana piórka

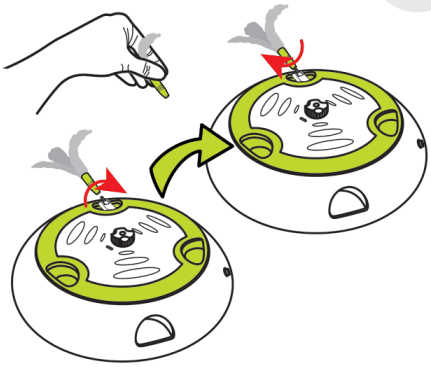
Piórko można wymienić tylko przy zatrzymanym silniku i tylko wtedy, gdy jest wysunięte w jednym z trzech górnych otworów.



1. Naciśnij przycisk wymiany piórka z boku zabawki. Silnik się zatrzyma, a głowica z piórkiem się wysunie.



2. Sprawdź, czy piórko jest wysunięte w jednym z trzech górnych otworów. Jeśli tak, wyciągnij je.



3. W miejsce starego piórka załóż nowe i ponownie naciśnij przycisk wymiany piórka. Zabawka znów zacznie działać.

Uwaga

Jeśli piórko wysunie się w jednym z trzech dolnych otworów, nie można go wymienić. Naciśnij przycisk ponownie i powtórz całą procedurę.

5. Ładowanie

Zabawkę ładuj przez port USB. Stan ładowania pokazuje kontrolka:

- Podczas ładowania kontrolka świeci stale na czerwono.
- Po pełnym naładowaniu kontrolka świeci stale na zielono.
- Podczas ładowania zabawka nie działa.

6. Dane techniczne

Ładowanie	port USB
Cykl pracy	5 min praca / 30 s przerwa
Wymiary	27 × 27 × 5,5 cm
Materiał	PP, TPR



Importer
Sunnysoft s.r.o.
Kovanecká 2390/1a
190 00, Praha 9 - Libeň
www.sunnysoft.pl

INTERAKTIVNA IGRAČA ZA MAČKE
AFP Wack 'A' Prey



Navodila za uporabo

Pred uporabo izdelka skrbno preberite ta navodila in jih shranite za poznejšo uporabo.

Vsebina

1 Uvod **3**

2 Opis izdelka **3**

3 Uporaba **3**

3.1 Vklop in izklop 3

3.2 Nastavitev hitrosti 4

4 Menjava peresa **4**

5 Polnjenje **5**

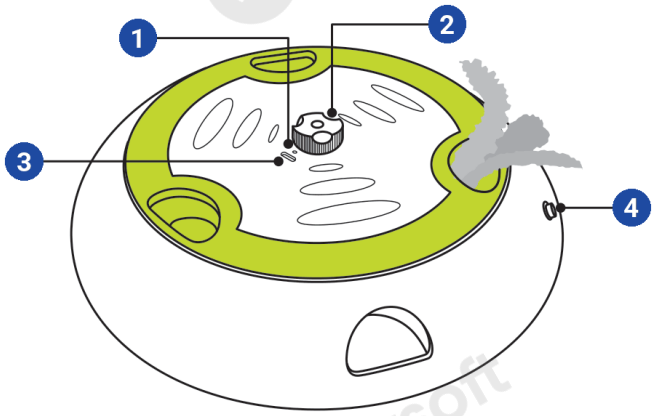
6 Tehnični podatki **5**

1. Uvod

AFP Wack 'A' Prey je interaktivna igrača za mačke. Iz šestih odprtin igrače naključno skače pero in v mački prebuja lovski nagon.

Hitrost gibanja nastavite z vrtljivim gumbom, obrabljeno pero pa lahko zamenjate z novim.

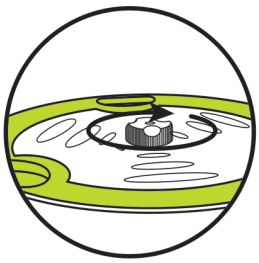
2. Opis izdelka



1 Lučka.
2 Vrtljivi gumb: stikalo in nastavitev hitrosti.
3 Polnilni priključek USB.
4 Gumb za menjavo peresa.

3. Uporaba

3.1 Vklop in izklop



- Vklop: vrtljivi gumb zavrtite v smeri urnega kazalca. Zasliši se pisk in igrača začne delovati.
- Izklop: vrtljivi gumb zavrtite v nasprotni smeri urnega kazalca. Zasliši se pisk in igrača se ustavi.

Po vklopu igrača deluje v ciklih: 5 minut deluje in 30 sekund miruje. Cikel se ponavlja, dokler igrače ne izklopi zaščita pred prenizko napetostjo baterije.

3.2 Nastavitev hitrosti



Hitreje: gumb vrtite v smeri urnega kazalca.



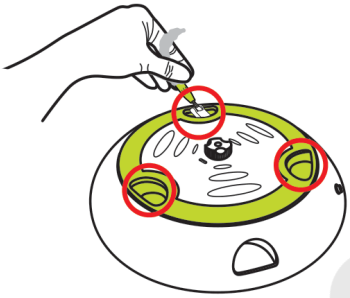
Počasneje: gumb vrtite v nasprotni smeri urnega kazalca.

4. Menjava peresa

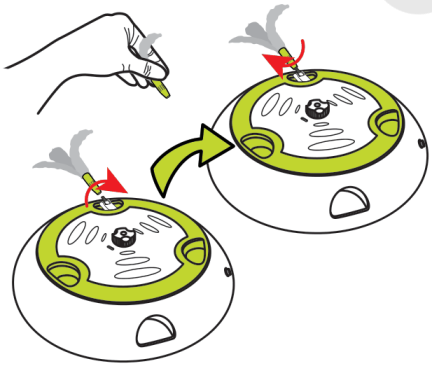
Pero lahko zamenjate samo pri ustavljenem motorju in samo takrat, ko je izvlečeno v eni od treh zgornjih odprtin.



1. Pritisnite gumb za menjavo peresa na boku igrače. Motor se ustavi in glava s peresom se izvleče.



2. Preverite, ali je pero izvlečeno v eni od treh zgornjih odprtin. Če je, ga izvlecite.



3. Na mesto starega peresa namestite novo in znova pritisnite gumb za menjavo peresa. Igrača začne znova delovati.

Opozorilo

Če se pero izvleče v eni od treh spodnjih odprtin, ga ni mogoče zamenjati. Znova pritisnite gumb in ponovite celoten postopek.

5. Polnjenje

Igračo polnite prek priključka USB. Stanje polnjenja kaže lučka:

- Med polnjenjem lučka neprekinjeno sveti rdeče.
- Po končanem polnjenju lučka neprekinjeno sveti zeleno.
- Med polnjenjem igrača ne deluje.

6. Tehnični podatki

Polnjenje	priključek USB
Delovni cikel	5 min delovanje / 30 s mirovanje
Mere	27 × 27 × 5,5 cm
Material	PP, TPR



Uvoznik
Sunnysoft s.r.o.
Kovanecká 2390/1a
190 00, Praha 9 - Libeň
www.sunnysoft.si

INTERACTIVE CAT TOY
AFP Wack 'A' Prey



User Manual

Read this manual carefully before using the product and keep it for future reference.

Contents

1 Introduction **3**

2 Product Overview **3**

3 How to Use **3**

3.1 Turning On and Off 3

3.2 Setting the Speed 4

4 Replacing the Feather **4**

5 Charging **5**

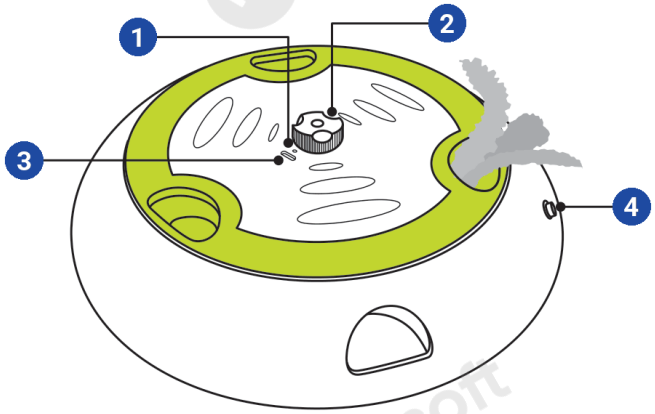
6 Technical Specifications **5**

1. Introduction

AFP Wack 'A' Prey is an interactive cat toy. A feather pops out at random from the six openings of the toy and stimulates your cat's hunting instinct.

You set the speed with the knob, and a worn feather can be replaced with a new one.

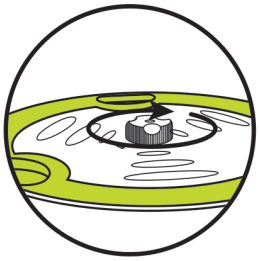
2. Product Overview



1 Indicator light.
2 Knob: power switch and speed control.
3 USB charging port.
4 Feather changing button.

3. How to Use

3.1 Turning On and Off



- Power on: turn the knob clockwise. The toy beeps and starts working.
- Power off: turn the knob counterclockwise. The toy beeps and stops.

After it is turned on, the toy works in cycles: it runs for 5 minutes and stops for 30 seconds. The cycle repeats until the low-voltage protection of the battery turns the toy off.

3.2 Setting the Speed



Faster: turn the knob clockwise.



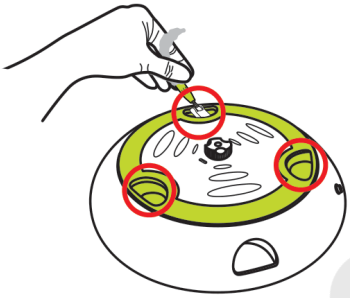
Slower: turn the knob counterclockwise.

4. Replacing the Feather

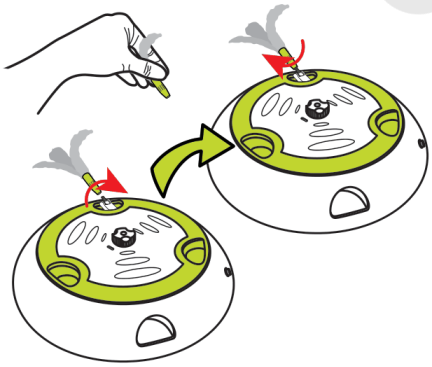
The feather can be replaced only while the motor is stopped and only when it extends from one of the three top openings.



1. Press the feather changing button on the side of the toy. The motor stops and the feather head comes out.



2. Check whether the feather extends from one of the three top openings. If it does, pull it out.



3. Fit a new feather in place of the old one and press the feather changing button again. The toy resumes working.

Warning

If the feather comes out of one of the three bottom openings, it cannot be replaced. Press the button again and repeat the whole procedure.

5. Charging

Charge the toy through the USB port. The indicator light shows the charging status:

- While charging, the indicator light is steady red.
- When fully charged, the indicator light is steady green.
- The toy does not work while charging.

6. Technical Specifications

Charging	USB port
Duty cycle	5 min on / 30 s off
Dimensions	27 × 27 × 5.5 cm
Material	PP, TPR



Importer
Sunnysoft s.r.o.
Kovanecká 2390/1a
190 00, Praha 9 - Libeň
www.sunnysoft.cz