



DRANZER V™

ÂGE 8+

82622/82617 Asst.

Instructions pour la radiocommande RA-03

Type attaque

Pour tenir des compétitions de toupies BEYBLADE radiocommandées, les autres toupies BEYBLADE radiocommandées doivent fonctionner sur une fréquence autre que 49 MHz.

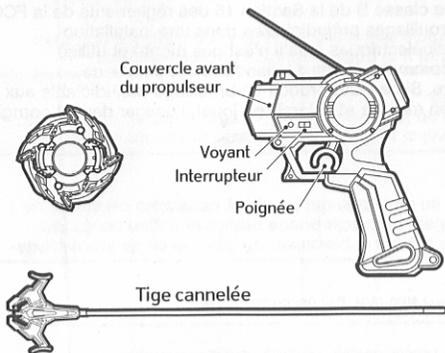
Requiert 2 piles alcalines AA ou LR6 de 1,5 V, non comprises, à installer à l'aide d'un tournevis cruciforme non compris; voir les instructions ci-contre.



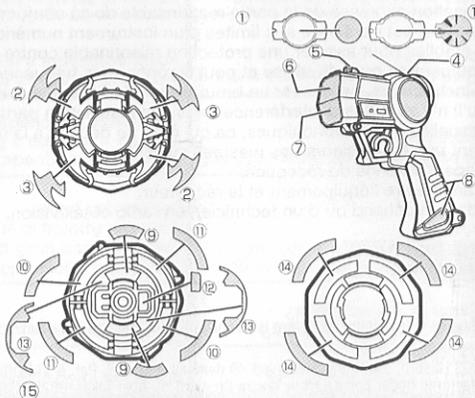
MISE EN GARDE: Ne te sers pas des toupies ou des arènes BEYBLADE™ sur une table ou toute autre surface surélevée.

Les toupies et les arènes BEYBLADE doivent être utilisées sur le sol. Ne te penche pas au-dessus de l'arène pendant que les toupies y tournent, car celles-ci peuvent rebondir hors de l'arène et causer des blessures aux yeux ou au visage.

Comprend un propulseur radiocommandé, une toupie BEYBLADE radiocommandée, une tige cannelée, un capuchon et des autocollants.



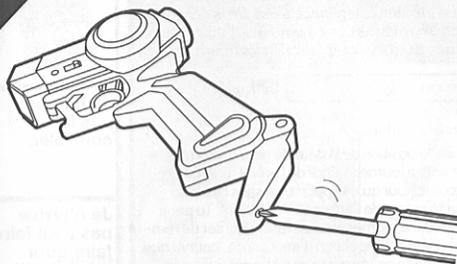
Découpe et applique les autocollants comme indiqué.



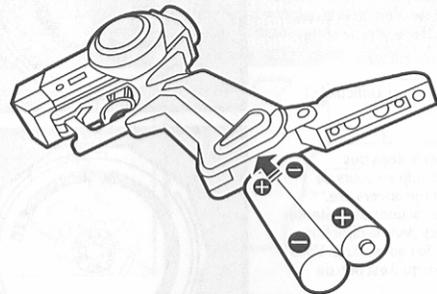
INSTALLATION DES PILES:

1. Desserrer la vis du couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme, non compris. Faire pivoter le couvercle (la vis y reste attachée) pour accéder au compartiment.
2. Insérer 2 piles alcalines AA ou LR6 de 1,5 V. Refermer le couvercle et resserrer la vis.

1



2



DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

Conserver cette information pour référence ultérieure.

Les piles doivent être remplacées par un adulte.

1) Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.

2) Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni des piles alcalines avec des piles au carbone-zinc.

3) Toujours retirer les piles faibles ou usées du produit.

4) Retirer les piles si le jouet doit rester inactif pour une longue période de temps.

5) Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.

6) Si ce jouet provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles.

7) PILES RECHARGEABLES: Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du jouet avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.

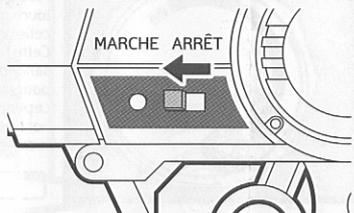


ATTENTION POUR ÉVITER LES RISQUES DE FUITES:

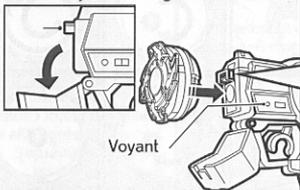
1. S'assurer d'insérer les piles correctement et de suivre les indications des fabricants du jouet et des piles.
2. Ne jamais utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ou des piles alcalines avec des piles standard (carbone-zinc) ou des piles rechargeables (nickel-cadmium).
3. Toujours retirer les piles faibles ou usées du produit.

CHARGE:

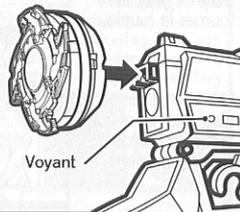
1 Pousse l'interrupteur du propulseur à la position de mise en MARCHÉ



2 Ouvre le couvercle avant du propulseur pour exposer la fiche d'alimentation et insère la toupie radiocommandée dans celle-ci. Le voyant de charge s'allumera.

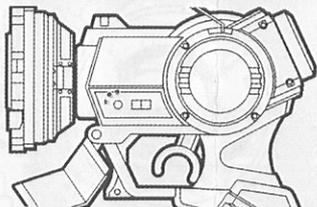


3 Ajuste la section métallique de la fiche d'alimentation à l'ouverture, comme indiqué.



4 Remarque:

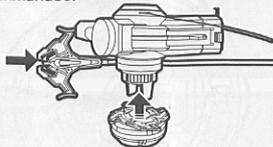
- Ne charger la toupie radiocommandée que lorsque sa pointe a cessé tout mouvement, la pile risquant de s'affaiblir si on tente de recharger la toupie alors qu'elle est déjà partiellement alimentée.
- Si la toupie est accidentellement retirée de la fiche d'alimentation avant qu'elle ne soit entièrement chargée, le voyant de charge restera tout de même allumé pendant les 80 secondes que requiert la charge. Il faut s'assurer de la charger jusqu'à ce que le voyant s'éteigne.



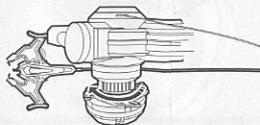
Le voyant de charge s'éteindra après environ 80 secondes pour indiquer que la toupie est chargée.

PROPULSION:

1 Glisse la tige cannelée à travers le propulseur et installe la toupie radiocommandée.

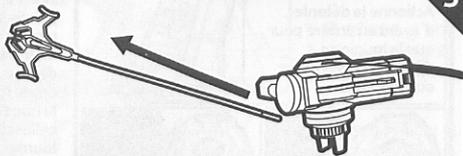


2 Tourne la toupie vers la droite pour la fixer au propulseur.



1

3



Retiens fermement le propulseur et tire la tige cannelée d'un coup sec pour lancer la toupie radiocommandée.



FONCTIONNEMENT DE BASE DU PROPULSEUR:

Appuie sur la détente pour faire tourner la toupie.

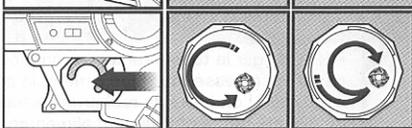
Mets le propulseur en MARCHÉ.



Laisse la détente au centre pour que la toupie tourne sur elle-même.



Pousse la détente vers l'avant pour faire tourner la toupie.



Le système à radio-commande de propulseur et toupie BEYBLADE permet de radiocommander une toupie une fois que celle-ci a été propulsée. Fais tourner la pointe munie d'un moteur compact dans le même sens que celui de la toupie (rotation à droite) pour augmenter la force de rotation de celle-ci! Et quand tu fais tourner la pointe dans le sens opposé (rotation à gauche) et encore plus rapidement que la toupie, le moteur reverse alors la direction de rotation de cette dernière!

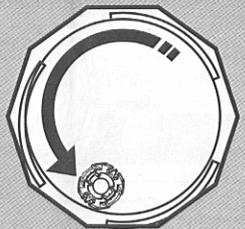
Actionne la détente d'avant en arrière pour que la toupie se déplace dans un sens ou dans l'autre.



Pousse la détente vers l'avant pour faire tourner la pointe dans le sens opposé à celui de la toupie.

Appuie sur la détente pour que la pointe tourne dans le même sens que la toupie.

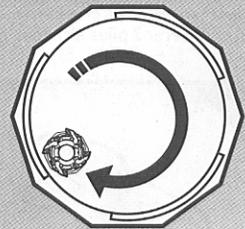
MAINTENANT QUE TU CONNAIS LE FONCTIONNEMENT DE BASE, ESSAIE CES TRUCS!



Attaque en force

Propulse la toupie de façon qu'elle parte en tournant. La puissance du moteur s'ajoute à celle de la toupie pour une attaque en force! Cette technique permet à la toupie de se servir de la puissance auxiliaire du moteur pour lancer une attaque puissante. Il devient cependant plus facile de projeter la toupie hors de l'arène quand tu te sers de cette technique.

★☆☆☆☆ Difficulté: 1



Rétro-attaque

Propulse la toupie de façon qu'elle parte en tournant. Tu peux obtenir une rotation encore plus serrée pendant que la toupie tourne sur sa droite! Tu te déplaceras alors vers le centre de l'arène BEYSTADIUM, une position idéale pour lancer une attaque de l'intérieur. Cette technique a toutefois tendance à réduire la durée de la rotation et tu as donc intérêt à ne l'utiliser que lorsque tu es assuré d'une victoire rapide.

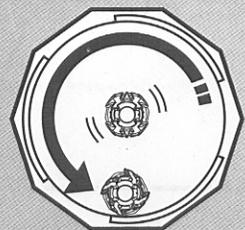
★☆☆☆☆ Difficulté: 1



Contre-attaque

Il s'agit ici de renverser le sens des déplacements de la toupie en cours de combat pour attaquer ton adversaire. Propulse la toupie puis actionne la détente pour qu'elle se déplace dans la direction opposée au passage de l'adversaire. Voilà une technique de base qu'il est bon de mettre en pratique.

★☆☆☆☆ Difficulté: 3

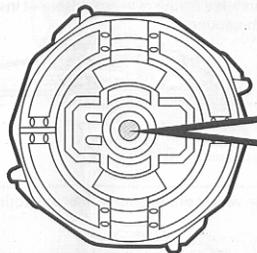


Cercle d'endurance

Ajuste la position de la détente pour que la toupie se mette à tourner autour de l'arène, puis contrôle la toupie pour qu'elle poursuive sans cesse sa course autour de l'arène BEYSTADIUM. Tu peux continuer à tourner ainsi en rond et tenter de remporter cette compétition d'endurance, pourvu que l'adversaire ne réussisse pas à l'arrêter dans la course. Avec cette technique, la puissance de rotation du moteur compact vient renforcer les déplacements circulaires de la toupie.

★☆☆☆☆ Difficulté: 3

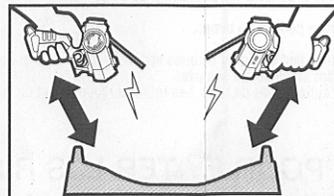
Vue du dessous



Toupie de type attaque à base plane radio-commandée.

2,5 mm

La pointe comporte un moteur compact de 2,5 mm de diamètre. D'ordinaire, cette pointe offre un degré de puissance moyen, mais la puissance combinée du moteur permet à la toupie de se déplacer à une vitesse vertigineuse et d'exercer une rotation à gauche!



La toupie ne se déplacera pas aussi facilement si sa pointe est sale ou poussiéreuse. Nettoie celle-ci de temps à autre.

Assure-toi de ne pas dépasser une distance maximale de 1 mètre entre la toupie radiocommandée et le propulseur électronique pendant que tu t'en sers.

DÉPANNAGE:

PROBLÈME	CAUSE	SOLUTION
Elle ne bouge pas.	L'interrupteur est-il à la position de MARCHÉ?	Pousse l'interrupteur à MARCHÉ, charge et propulse la toupie.
	Les piles sont-elles usées? Ont-elles été insérées correctement?	Installe des piles neuves.
	Est-elle suffisamment près du propulseur pour recevoir son signal?	Le rayon de transmission qui sépare le propulseur de la toupie est d'environ 1 mètre. Cette distance peut diminuer selon les circonstances. Pointe l'antenne vers la toupie et contrôle celle-ci à l'intérieur d'un rayon de 1 mètre.
	La toupie a-t-elle été chargée à sa pleine capacité?	Elle peut rester immobile si elle n'a pas été suffisamment chargée. Il faut insérer la toupie bien à fond dans la fiche d'alimentation, sinon elle risque de ne pas se charger adéquatement.
Je ne peux pas la contrôler.	La pointe de la toupie est-elle sale ou poussiéreuse?	Nettoie la pointe. La saleté et la poussière empêchent la toupie d'adhérer adéquatement à la surface de l'arène et la rendent difficile à contrôler.
	La surface de l'arène est-elle sale ou poussiéreuse?	Nettoie l'arène. La saleté et la poussière empêchent la toupie d'adhérer adéquatement à la surface de l'arène et la rendent difficile à contrôler.
Je n'arrive pas à lui faire faire quoi que ce soit.	Joues-tu contre une toupie qui fonctionne à la même fréquence que la tienne?	On ne peut pas utiliser des toupies de même fréquence parce que leurs signaux interfèrent les uns avec les autres. Utilise des toupies de fréquences différentes.
	Il y a certains endroits des bâtiments qui réfléchissent facilement les signaux.	Choisis un autre endroit où jouer.

Déclaration de la FCC

Cet équipement est conforme à la Section 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes: [1] Cet équipement ne peut causer d'interférence nuisible; [2] cet équipement doit pouvoir fonctionner même s'il capte de l'interférence, incluant celle pouvant provoquer un fonctionnement indésirable. Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser. Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- réorienter ou replacer l'antenne de réception;
- augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur;
- demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.



Manufacturer's representative in the United Kingdom is Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH. Call 00800 22427276.

Le produit et les couleurs peuvent varier.

® and/or TM* & © 2003 Hasbro. All Rights Reserved. © denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office.

MADE IN CHINA Manufactured under license from Takara Co., Ltd. © Aoki Takao•BB2PROJECT•TV TOKYO Licensed by d-rights Inc.