



DRANZER V™

EDAD 8+

82622/82617 Asst.

Instrucciones para el control remoto RA-03

Tipo ataque

Para una competencia de trompos BEYBLADE a control remoto. Los demás trompos BEYBLADE ACR (vendidos por separado) deben funcionar con frecuencias distintas de 49 MHz.

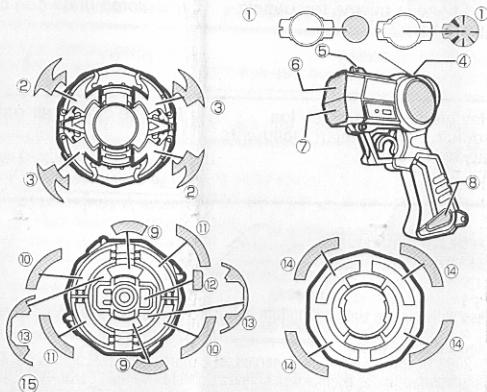
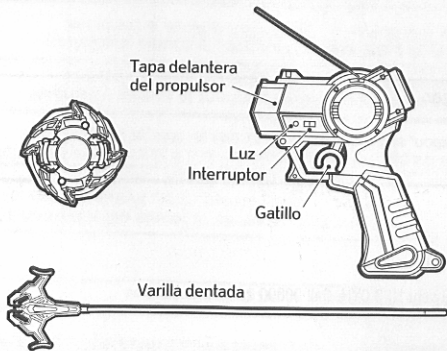
Requiere 2 pilas AA/LR6 (1,5 V) (se recomiendan alcalinas). Se necesita un destornillador en cruz (no incluido) para colocar las pilas. Tensión: 1,5 V x 2. Consumo: 0,31 A.

⚠ CUIDADO: No uses los trompos o el estadio Beyblade™ sobre una mesa o sobre cualquier otra superficie elevada.

Los trompos y el estadio BEYBLADE deben usarse en el suelo. No te inclines sobre el estadio mientras los trompos están girando, ya que pueden rebotar y causar lesiones a los ojos y la cara.

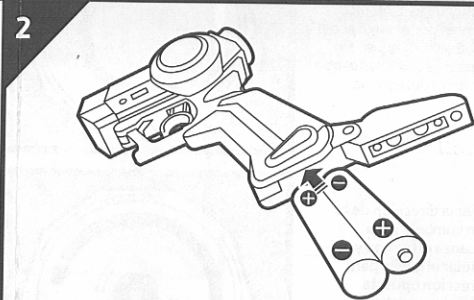
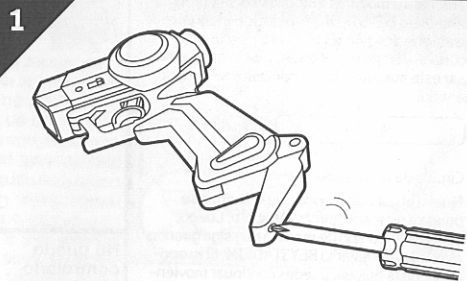
Incluye propulsor a control remoto, trompo BEYBLADE radiodirigido, varilla dentada, tapita y hoja de etiquetas.

Coloca las etiquetas tal como se indica.



PARA COLOCAR LAS PILAS.

1. Con un destornillador en cruz (no incluido), afloja el tornillo de la tapa del compartimiento de las pilas del propulsor y levanta la tapa para acceder al compartimento (el tornillo permanecerá asido a la tapa). Inserta 2 pilas AA/LR6 (1,5 V), alcalinas de preferencia. Cierra la tapa y atorníllala en su sitio.



INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LAS PILAS

Conserve esta información para referencia futura.

Un adulto debe cambiar las pilas.

1) Siga cuidadosamente las instrucciones. Utilice sólo las pilas recomendadas y colóquelas respetando la polaridad + y - inscrita en el juguete.

2) No mezcle pilas gastadas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón/zinc).

3) Retire las pilas débiles o gastadas del juguete.

4) Retire las pilas del juguete en caso de que éste quede inactivo por un largo período.

5) No origine cortocircuitos en los bornes del compartimento de las pilas.

6) Si el juguete provoca interferencias o es afectado por ellas, debe alejarlo de aparatos eléctricos y, si fuera necesario, reinicializarlo encendiéndolo y apagándolo, o bien sacando y reinsertando sus pilas.

7) PILAS RECARGABLES: No las combine con otros tipos de pilas. Retírelas siempre del juguete antes de recargarlas bajo la supervisión de un adulto.

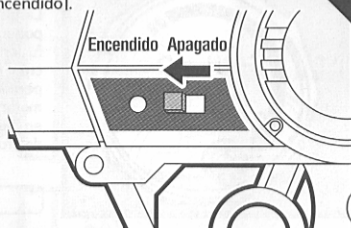
NO RECARGUE LOS OTROS TIPOS DE PILAS.

⚠ CUIDADO PARA EVITAR QUE EL CONTENIDO DE LAS PILAS SE DERRAME

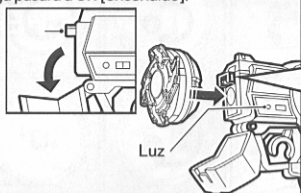
1. Introduzca las pilas correctamente y siga las instrucciones de los fabricantes del juguete y de las pilas.
2. No combine pilas nuevas con pilas gastadas, pilas alcalinas con pilas estándar (carbón y zinc) o pilas recargables (níquel y cadmio).
3. Siempre retire del producto las pilas débiles o gastadas.

PARA CARGAR:

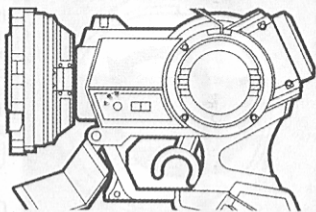
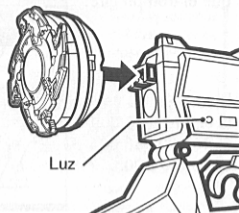
1 Mueve el interruptor del propulsor a ON [encendido].



2 Abre la tapa delantera del propulsor para acceder a la toma de recarga. Encaja el trompo radiodirigido en esta toma. La luz indicadora de recarga pasará a ON [encendido].



3 Coloca la parte metálica de la toma de recarga del propulsor en la cavidad tal como se ilustra.



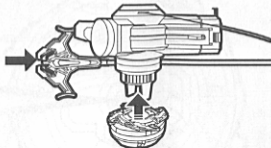
La luz indicadora de recarga se apagará después de unos 80 segundos. Eso significa que se ha completado el período de

4 **Favor notar:**

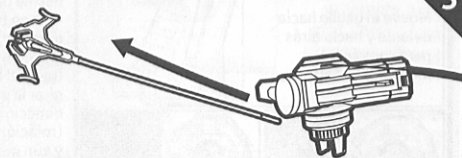
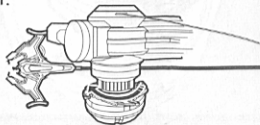
- Carga el trompo radiodirigido después de que la punta haya dejado de moverse. Recargar el trompo cuando todavía queda carga en la pila puede debilitar esta.
- Si sacas accidentalmente el trompo de la toma de recarga cuando se está recargando, la luz de recarga seguirá encendida hasta que se haya completado los 80 segundos de recarga. Asegúrate de cargar hasta tanto la luz de recarga no se haya apagado.

PROPULSA:

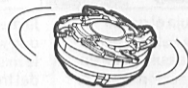
1 Desliza la varilla por el propulsor y encaja el trompo radiodirigido.



2 Gira el trompo hacia la derecha hasta que quede bien trabado en el propulsor.



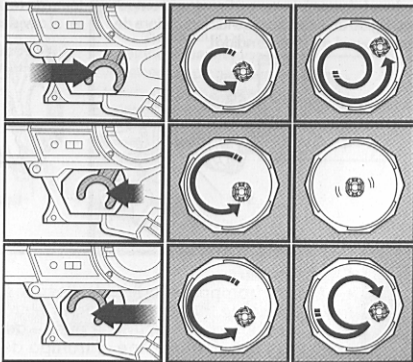
Agarra el propulsor con firmeza y jala fuertemente la varilla para lanzar el trompo.



FUNCIONAMIENTO BÁSICO DEL PROPULSOR:

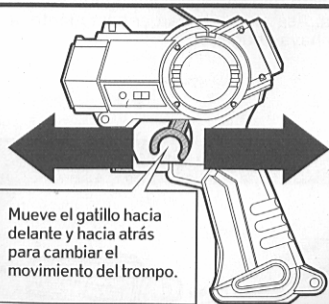
Jala el gatillo para que el trompo gire.

El interruptor principal debe estar en ON [encendido].



Deja el gatillo en el centro para que el trompo gire en el mismo sitio.

Empuja el gatillo hacia delante para que el trompo gire.



Mueve el gatillo hacia delante y hacia atrás para cambiar el movimiento del trompo.

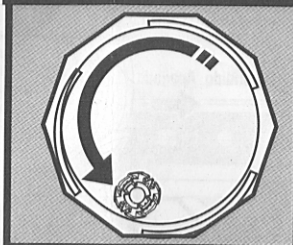


Empuja el gatillo hacia delante para que la punta gire en la dirección opuesta a la del trompo.

Jala el gatillo para que la punta gire en la misma dirección del trompo.

El sistema de control remoto de los propulsores y trompos BEYBLADE permite controlar a distancia un trompo después de haberlo propulsado. ¡Haz girar la punta motorizada en la misma dirección que el trompo (rotación derecha), para aumentar la fuerza giratoria del trompo! ¡Y cuando haces girar la punta en la dirección opuesta (rotación izquierda), y aún más rápido que el trompo, el motor cambia la rotación del trompo!

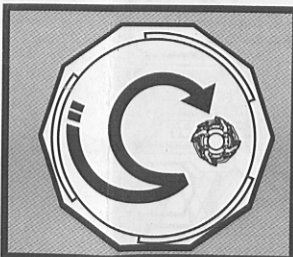
¡AHORA QUE SABES CÓMO FUNCIONA, EXPERIMENTA SUS DIFERENTES MODOS!



Ataque de alto poder

Lanza el trompo para que empiece a girar. ¡El poder giratorio del trompo motorizado se fusiona con la potencia de tu lanzamiento para crear un ataque descomunal! Esta técnica permite al trompo utilizar el poder auxiliar del motor para lanzar un poderoso ataque. Sin embargo, con esta técnica se corre el riesgo de proyectar el trompo fuera del estadio.

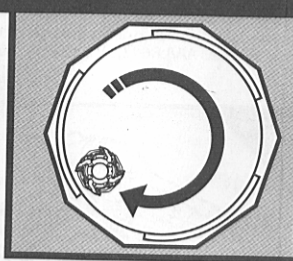
★★★★★ Dificultad: 1



Contraataque

¡Se trata aquí de cambiar la dirección de tu movimiento durante un combate para atacar a tu oponente! Lanza el trompo y calcula cuándo debes apretar el gatillo para hacerlo mover en la dirección opuesta. ¡Esta es una técnica básica que debes practicar!

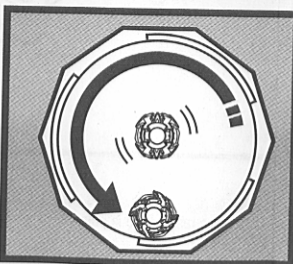
★★★★★ Dificultad: 3



Retro-ataque

Lanza el trompo de modo que se ponga a girar. ¡Puedes efectuar un movimiento más cerrado mientras el trompo está girando a la derecha! Te moverás entonces hacia el centro del estadio BEYSTADIUM, posición ideal para un ataque desde adentro. Pero esta técnica acorta el tiempo de rotación, ¡por lo que debes usar este ataque solo cuando estás seguro de ganarlo!

★★★★★ Dificultad: 1

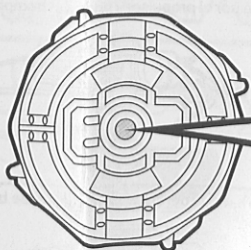


Círculo de resistencia

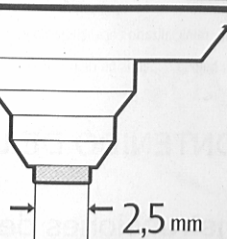
Mueve el gatillo de modo que el trompo se ponga a girar alrededor del recinto. Luego, controla tu trompo de manera que siga girando alrededor del estadio BEYSTADIUM. Si tu oponente no te golpea, puedes continuar moviéndote en círculo y tratar de ganar por aguante con esta técnica. ¡La fuerza giratoria del motor ayuda a reforzar los movimientos circulares del trompo!

★★★★★ Dificultad: 3

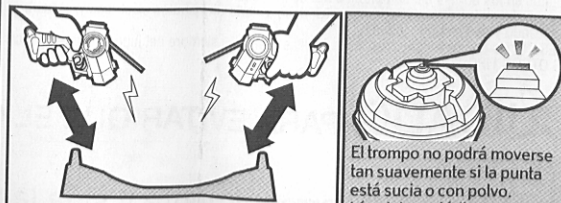
Vista de abajo



¡Es un trompo de tipo ataque con una base plana a control remoto!



La punta tiene un motor compacto de 2,5 mm de diámetro. Normalmente, esta punta ofrece un grado de potencia medio, ¡pero la potencia adicional del motor permite al trompo moverse a velocidades increíbles y también girar hacia la izquierda!



El trompo no podrá moverse tan suavemente si la punta está sucia o con polvo. Limpiala periódicamente.

Asegúrate de que la distancia entre el trompo a control remoto y el propulsor electrónico no sobrepase 1 metro (3,28 pies) cuando los estés usando.

TABLA DE SOLUCIONES:

PROBLEMA	CAUSA	SOLUCIÓN
No se mueve.	¿Está el interruptor en ON [encendido]?	Mueve el interruptor a ON [encendido], carga y lanza el trompo.
	¿Están gastadas las pilas? ¿Están bien colocadas?	Coloca pilas nuevas.
	¿Está el trompo lo bastante cerca del propulsor para recibir su señal?	El radio de transmisión que separa el propulsor del trompo es de aproximadamente 1 metro (3,28 pies). Esta distancia puede reducirse según las circunstancias. Apunta la antena en dirección del trompo y contróloalo dentro de un 1 metro (3,28 pies).
	¿El trompo ha sido recargado suficientemente?	Puede que se quede inmóvil si no ha sido recargado lo suficiente. Hay que insertar el trompo a fondo en la toma de recarga, sino corre el riesgo de no recargarse adecuadamente.
No puedo controlarlo.	¿Está la punta del trompo sucia o con polvo?	Limpia la punta. La suciedad y el polvo impiden al trompo adherir adecuadamente a la superficie del estadio y lo vuelven difícil de controlar.
	¿Está la superficie del estadio sucia o con polvo?	Limpia el estadio. La suciedad y el polvo impiden al trompo adherir adecuadamente a la superficie del estadio y lo vuelven difícil de controlar.
El trompo hace lo que quiere.	¿Estás jugando con un trompo que tiene la misma frecuencia que el tuyo?	No se puede utilizar trompos de la misma frecuencia porque sus señales interfieren unos con otros. Usa trompos de distintas frecuencias.
	Hay ciertos lugares en los edificios que reflejan fácilmente las señales.	Escoge otro lugar para jugar.



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

El producto y los colores pueden variar.

® 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.