



SISTEMA MAXIVELOCIDAD ENGINE GEAR™*

Propulsor ENGINE GEAR con trompo a control remoto

EDAD 8+

82671/82731 Asst.

Draciel G™

49 Mhz

TROMPOS DE ALTO NIVEL

Requiere 4 pilas AA o R6 de 1,5 V, no incluidas. Se recomiendan pilas alcalinas. Se necesita un destornillador en cruz (no incluido) para colocar las pilas. Tensión: 1,5 V x 4. Consumo: 0,33 A. Incluye un propulsor a control remoto, un trompo BEYBLADE radiodirigido, una varilla dentada, una tapita e una hoja de etiquetas.

Tipo resistencia **ELECTRÓNICO**

⚠ CUIDADO: No uses los trompos o los estadios BEYBLADE™ sobre una mesa o sobre cualquier otra superficie elevada.

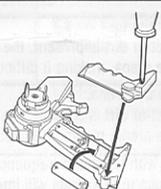
Los trompos y los estadios BEYBLADE deben usarse en el suelo. No te inclines sobre el estadio mientras los trompos están girando, ya que pueden rebotar y causar lesiones a los ojos y la cara.

- Para una competencia de trompos BEYBLADE a control remoto, los demás trompos BEYBLADE (vendidos por separado) deben funcionar con frecuencias distintas de 49 MHz.
- Lee las instrucciones antes de armar y de jugar, y guárdalas para referencia futura.
- Deshazte inmediatamente de las bolsas plásticas.

Los estadios BEYSTADIUM se venden por separado.

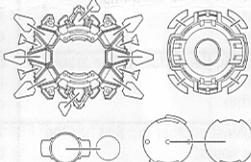
COLOCACIÓN DE LAS PILAS:

Con un destornillador en cruz (no incluido), afloja el tornillo del compartimento de las pilas en el propulsor y quita la tapa (el tornillo permanecerá asido a la tapa). Introduce 4 pilas AA o R6 (1,5 V). Cierra el compartimento y aprieta el tornillo con el destornillador. Mira la ilustración.



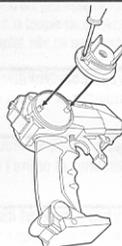
ETIQUETAS:

Coloca las etiquetas tal como se indica.



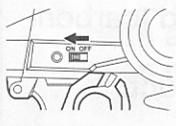
TERMINA DE ARMAR:

Con un destornillador en cruz (no incluido) une las partes del propulsor como se ilustra usando los tornillos incluidos.



PARA CARGAR:

1 Mueve el interruptor del propulsor a ON (encendido).



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



3 Coloca la parte en metal de la entrada del cargador en el propulsor en la depresión tal como se ilustra.



4 La luz del cargador se apagará después de 80 segundos de haber cargado. Esto quiere decir que la carga ha terminado.



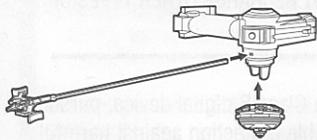
Favor notar:

- Carga el trompo a control remoto después de que la punta se haya detenido. No recargues cuando aun haya algo de carga en la pila pues esto la debilita.
- Si el trompo a control remoto es accidentalmente sacado de la entrada del cargador mientras se está cargando, la luz del cargador continuará destellando hasta que los 80 segundos hayan terminado.

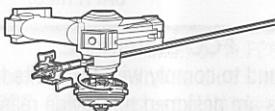
Asegúrate de cargar hasta que la luz desaparezca.

PROPULSA:

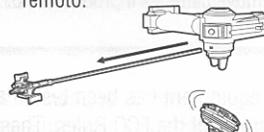
A Desliza la varilla dentada por el propulsor y une el trompo a control remoto.



B Gira el trompo a control remoto hacia la derecha para sujetarlo en el propulsor.

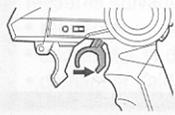


C Agarra el propulsor firmemente y jala la varilla dentada para lanzar tu trompo a control remoto.



OPERACIONES BÁSICAS DEL PROPULSOR:

1 Jala el gatillo para que el trompo se mueva hacia la derecha.



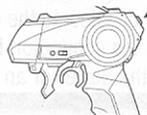
2 Mueve el gatillo hacia el centro para que el trompo gire en el mismo sitio.



3 Continúa moviendo el gatillo hacia delante para que el trompo gire hacia la izquierda.



4 Presiona y mantén presionado el botón mientras mueves el gatillo para activar el empuje de velocidad del ENGRANAJE DINÁMICO.



El Poderoso Propulsor BEYBLADE y el sistema del trompo te permite controlar el trompo a control remoto BEYBLADE. Girando el motor compacto interno de la punta en la misma dirección que el trompo (giro hacia la derecha), el giro del motor compacto aumenta la fuerza de rotación del trompo. Girando en dirección opuesta (giro hacia la izquierda) a una velocidad mayor que la del trompo, el motor compacto invierte la dirección giratoria del trompo. Un segundo motor interno se activa cuando tocas el botón de ENGRANAJE DINÁMICO, dándole más energía giratoria a tu trompo.

OPERACIÓN:

¡Ahora que dominas la operación básica, prueba estas desafiantes técnicas!

¡Controla el ímpetu del ENGRANAJE DINÁMICO!

1. ¡Primer ataque! Sale al principio del combate
2. ¡Explota el ataque! Suelta todo el poder en la mitad del combate
3. ¡Golpe repentino! Se dan durante todo el combate
4. Sobreviviente Se da al final del combate

ADVERTENCIA

Cuando juegues con el trompo a control remoto y con el propulsor electrónico, asegúrate que la distancia entre el propulsor y el trompo sean menos de un metro. Una distancia mayor de 80 cm puede resultar en pérdida del control. El trompo no funcionará bien si hay sucio o polvo en la punta. Por favor límpialo periódicamente.

DETECCIÓN DE PROBLEMAS

SINTOMAS	CAUSA	CONTRAMEDIDA
No se mueve.	¿Está encendido el interruptor del propulsor? ¿Están las pilas gastadas? ¿Están colocadas correctamente? ¿Está colocado de manera que la señal le llegue?	Enciende el interruptor a ON (encendido). Carga y lánzalo. Coloca pilas nuevas. El alcance de la transmisión del propulsor y del trompo es alrededor de los 80 cm. Dependiendo de las circunstancias, el alcance de la transmisión puede reducir. Apunta el estadio en dirección del trompo y del control dentro de los 80 cm.
	¿Ha sido el trompo cargado suficientemente?	No se moverá a menos que haya sido cargado completamente. Cuando lo cargues, introduce el trompo firmemente en la entrada del cargador. Si no lo introduces hasta el fondo, no cargará correctamente.
No lo puedo controlar.	¿Habrá sucio o polvo en la punta del trompo?	Limpia la punta. Si hay sucio o polvo, el trompo puede deslizarse en la superficie del estadio, haciéndolo difícil de controlar.
	¿Tendrá polvo o sucio la superficie del estadio?	Limpia el estadio. Si hay sucio o polvo, el trompo puede deslizarse en la superficie del estadio, haciéndolo difícil de controlar.
No responde.	¿Estará jugando contra otro trompo con la misma frecuencia que la tuya?	Trompos con la misma frecuencia no pueden usarse al mismo tiempo porque las señales se interfieren. Usa trompos con frecuencias diferentes.
	Existen lugares en edificios donde la señal se refleja fácilmente.	Juega en un lugar diferente.



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.

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LAS PILAS

Conservar 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 compartimiento 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.

2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2.

© 1999 Hasbro, Inc. Mexicanos de Manufatura S. de R.L. de C.V. Cedros Business Park, Autopista Federal México-Querétaro, km 42.5 C.P.54600 Tepotzotlán, Jalisco, México. Tel.: 5872-9483 y para el interior de la República 01-800-712-6225.

United Kingdom by Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH. Distributed in Australia by Hasbro Australia Ltd., 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 1585. Tel.: (02) 9874-0999. Distributed in New Zealand by Hasbro New Zealand Ltd., Albany Highways, Auckland, PO Box 100 940. North Shore Mail Centre, Auckland 1333. Tel.: (649) 415-9916.

¡Mantén los ojos lejos de la cara o dispare a quemarropa. Utiliza sólo los proyectiles diseñados para este producto. No modifiques los proyectiles ni el lanza-proyectiles.