

Piles incluses, qu'il faut remplacer par 4 piles-boutons neuves A-76 ou LR44 (1,5 V) à l'aide d'un tournevis cruciforme (non compris). Piles alcalines recommandées.

Inclut une toupie BEYBLADE, un propulseur, une tige cannelée et un capuchon.

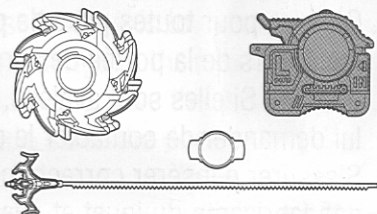
⚠ MISE EN GARDE: Ne te sers pas des toupies ou des arènes BEYBLADE sur une table ou toute autre surface surélevée.

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.

- Lis les instructions avant d'assembler et de jouer, et garde-les pour référence ultérieure.
- Au moment de détacher les pièces de leur cadre, demande à un adulte d'ébarber ces dernières à l'aide de ciseaux ou de tout autre outil approprié.
- Le cadre comporte des numéros qu'il faut respecter afin d'assembler les bonnes pièces.
- Jette immédiatement les sacs en plastique.

PIÈCES:

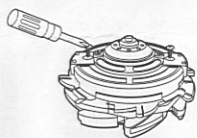
Toupie BEYBLADE DRAGON G, propulseur pour rotation à gauche, tige cannelée et capuchon.



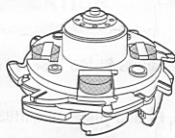
Les arènes BEYSTADIUM sont vendues séparément.

REPLACEMENT DES PILES:

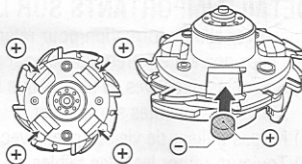
1 Enlève les 2 vis du dessous de la toupie à l'aide d'un tournevis cruciforme.



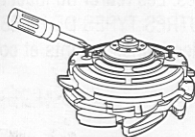
2 Retire le couvercle inférieur.



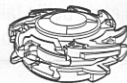
Insère 4 piles-boutons A-76 comme indiqué.



3 Remplace le couvercle et serre les vis fermement.

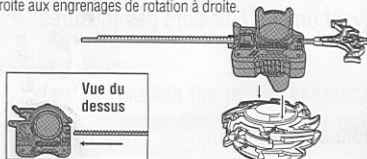


4 Ta toupie est maintenant parée au combat!

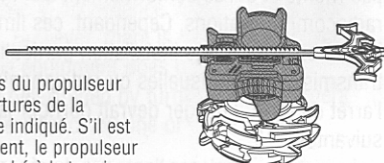


PROPULSEUR:

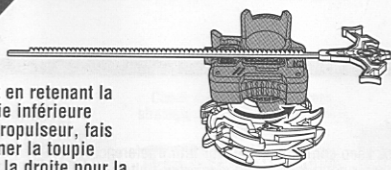
- A**
- Applique l'autocollant sur le côté lisse du capuchon.
 - Pousse l'interrupteur à ON (marche). (Utilise la pointe de la tige cannelée pour pousser l'interrupteur.)
 - Insère la tige dans le propulseur comme indiqué. (NOTA: Combine les propulseurs pour rotation à gauche aux engrenages de rotation à gauche, et les propulseurs pour rotation à droite aux engrenages de rotation à droite.)



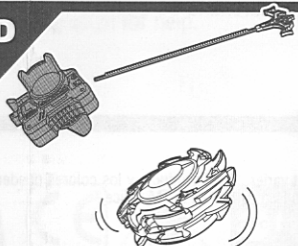
- B**
- Insère les tiges du propulseur dans les ouvertures de la toupie, comme indiqué. S'il est fixé correctement, le propulseur doit rester attaché à la toupie.



- C**
- Tout en retenant la partie inférieure du propulseur, fais tourner la toupie vers la droite pour la bloquer en place.

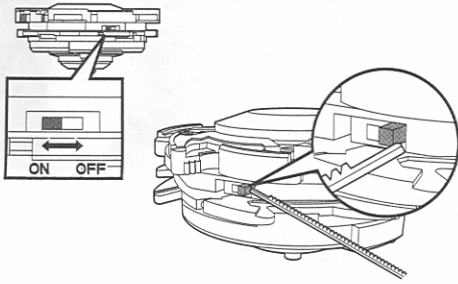


- D**
- Tout en retenant fermement le propulseur, tire la tige cannelée au-dessus de l'arène (non incluse); la toupie sera lancée au combat en tournant!



Après le jeu, éteins ta toupie en poussant l'interrupteur à OFF.

FONCTIONS :



Pousse l'interrupteur à ON (marche).
(Utilise la pointe de la tige cannelée pour pousser l'interrupteur.)

Après le jeu, éteins ta toupie en poussant l'interrupteur à OFF.

! ATTENTION:

1. Comme pour toutes piles de petite taille, garder celles utilisées avec ce jouet hors de la portée des enfants qui portent encore des objets à leur bouche. Si elles sont avalées, se rendre sans tarder chez un médecin et lui demander de contacter le centre antipoison de votre province.
2. S'assurer d'insérer correctement les piles et de suivre les indications des fabricants du jouet et des piles.
3. Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, des piles alcalines avec des piles standard au carbone-zinc ou des piles rechargeables au nickel-cadmium.

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.
- 8) Comme pour tout objet de petite taille, garder les piles hors de la portée des jeunes enfants et consulter immédiatement un médecin si elles sont avalées.

Déclaration de la FCC

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.

P/N 6345350000