

AGE: 5+
EDAD: 5+

68114/68113 Asst.

Duel Masters™ MASTER FLAME™

Requires 3 x 1.5v “AAA” or R03 size batteries.
Alkaline batteries recommended.
Phillips/cross head screwdriver (not included)
needed to insert batteries.

Requiert 3 pilas AAA ou R03 (1,5 V) (pilas
alcalines recommandées), à installer à l’aide
d’un tournevis cruciforme (non compris).

Requiere 3 pilas AAA o R03 (1,5 V). Se
recomiendan pilas alcalinas. Se requiere
un destornillador en cruz (no incluido)
para colocar las pilas. Tensión: 1,5 V x 3.
Consumo: 0,32 A.

INSERTING THE BATTERIES

Using a Phillips/cross head screwdriver, loosen the screws in the battery compartment door, as shown.
Remove door. Insert 3 fresh “AAA” batteries as shown. Replace door, and tighten screws.

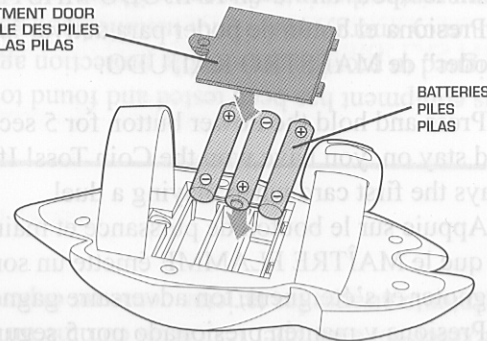
POUR INSÉRER LES PILES

À l’aide d’un tournevis cruciforme, desserre les vis du couvercle du compartiment des piles comme
indiqué. Retire le couvercle. Insère 3 pilas AAA comme indiqué. Remets le couvercle en place et resserre
les vis.

PARA COLOCAR LAS PILAS

Afloje los tornillos de la tapa del compartimiento de las pilas con un destornillador en cruz y retire la tapa.
Inserte 3 pilas nuevas AAA tal como se indica y vuelva a atornillar la tapa en su sitio.

COMPARTMENT DOOR
COUVERCLE DES PILES
TAPA DE LAS PILAS



⚠ CAUTION

1. As with all small batteries, the batteries used with this toy should be kept away from small children who still put things in their mouths. If they are swallowed, promptly see a doctor and, in the U.S., have the doctor phone (202) 625-3333 collect, or, in Canada, have the doctor call your provincial Poison Control Center.
2. Make sure the batteries are inserted correctly and always follow the toy and battery manufacturers’ instructions.
3. Do not mix old and new batteries or alkaline, standard (carbon zinc) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.

⚠ 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.

⚠ ADVERTENCIA

1. Al igual que con pilas pequeñas, las pilas que se utilizan con este juguete deben mantenerse fuera del alcance de niños pequeños que aún se lleven objetos a la boca. Si un niño se tragase una de las pilas, llévelo inmediatamente a un médico y, para los residentes en EE.UU., pídale al doctor que haga una llamada por cobrar al (202) 625-3333.
2. Asegúrese de que les pilas estén colocadas correctamente y de seguir las instrucciones de los fabricantes del juguete y de las pilas.
3. No combine pilas viejas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón y zinc) o con pilas recargables (níquel y cadmio).

⚠ CAUTION

1. Always follow the instructions carefully. Use only batteries specified and be sure to insert item correctly by matching the + and - polarity markings.
2. Do not mix old and new batteries or standard (carbon-zinc) with alkaline batteries.
3. Remove exhausted or dead batteries from the product.
4. Remove batteries if product is not to be played with for a long time.
5. Do not short-circuit the supply terminals.
6. Should this product cause, or be affected by, local electrical interference, move it away from other electrical equipment. Reset (switching off and back on again or removing and re-inserting batteries) if necessary.
7. RECHARGEABLE BATTERIES: Do not mix these with any other types of battery. Always remove from the product before recharging. Recharge batteries under adult supervision. DO NOT RECHARGE OTHER TYPES OF BATTERIES.
8. As with all small items, these batteries should be kept away from children. If swallowed, seek medical attention immediately.

⚠ ATTENTION

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 standard au carbone-zinc avec des piles alcalines.
3. 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 tous petits objets, garder les piles hors de la portée des enfants. Si elles sont avalées, se rendre sans tarder chez un médecin.

⚠ ADVERTENCIA

1. Siga cuidadosamente las instrucciones. Use solo las pilas recomendadas y asegúrese de colocarlas correctamente según la polaridad + y - indicada.
2. No combine pilas gastadas con pilas nuevas, ni pilas alcalinas con pilas estándar (carbón y zinc).
3. Retire las pilas gastadas o agotadas del producto.
4. Retire las pilas del producto si no va a jugar con éste por un largo período de tiempo.
5. No origine cortocircuitos en los bornes del compartimiento de las pilas.
6. Si el producto 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 ningún otro tipo de pilas. Retírelas siempre del producto antes de recargarlas bajo la supervisión de un adulto. NO RECARGUE OTRO TIPO DE PILAS.
8. Al igual que con objetos pequeños, las pilas deben mantenerse fuera del alcance de niños. Si un niño se tragase una de las pilas, llévelo inmediatamente a un médico.

IMPORTANT: BATTERY INFORMATION
Please retain this information for future reference.
Batteries should be replaced by an adult.

DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES
Conservé cette information pour référence ultérieure.
Les piles doivent être remplacées par un adulte.

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS
Conservé esta información para futura referencia.
Las pilas deben ser cambiadas por un adulto.



© 2004 Hasbro. All Rights Reserved.
® denotes U.S. Pat & TM Office.
Hasbro Canada, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2



Color and contents may vary.
Le produit et les couleurs peuvent varier.
El producto y los colores pueden variar.

Please retain our address for future reference.
Conservé notre adresse pour référence ultérieure.
Recomendamos conservar esta información.

P/N 6333840001

Duel Masters and the Duel Masters logo are TM and © 2004 Wizards/ Shogakukan/Mitsui-Kids. Wizards of the Coast and the Wizards of the Coast logo are trademarks of Wizards of the Coast. All rights reserved.

Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd, Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH. Tel: 00800 22427276. Distributed in Australia by hasbro Australia Ltd., 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia. Tel: (02) 9874-0999. Distributed in New Zealand by Hasbro Australia Ltd., PO Box 100 940, North Shore Mail Centre, Auckland, New Zealand. Tel: (09) 915-5200. www.hasbro.com

Imp. por: Servicios Mexicanos de Manufactura S. de R.L. de C.V. Cedros Business Park, Autopista Federal México-Querétaro, km 42,5 C.P.54600 Tepotzotlán, Estado de México. R.F.C. SMM-990712-156. Centro de Servicio para México: Tel.: 5872-9483 y para el interior de la República 01-800-712-6225.
Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH. Distributed in Australia by Hasbro Australia Ltd., 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia. 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, New Zealand 1333. Tel.: (649) 415-9916.

Precaución: No apuntes a los ojos ni a la cara o dispare a quemarropa. Utiliza sólo los proyectiles diseñados para este producto. No modifiques los proyectiles ni el lanza-proyectiles.

MADE IN CHINA. FABRIQUÉ EN CHINE. HECHO EN CHINA.

USING THE MASTER FLAME
POUR UTILISER LE MAÎTRE FLAMME
CÓMO USAR EL MAESTRO LLAMAS

1. To activate your MASTER FLAME™ glove press one of the palm buttons.
1. Appuie sur un des boutons sur ta paume pour activer le gant MAÎTRE FLAMME.
1. Para activar el guantelete MAESTRO LLAMAS presiona uno de los botones en la palma de tu mano.

2. Press the Battle button for a Shield Break sound when breaking an opponent's shield in the DUEL MASTERS™ trading card game!
2. Appuie sur le bouton de combat pour un son d'armure qui se brise lorsque tu atteins l'armure de ton adversaire dans le jeu de cartes à échanger DUEL MASTERS.
2. Presiona el botón de combate para sonidos de armadura que se rompe cuando en un juego de intercambio de tarjetas DUEL MASTER rompes la armadura de tu adversario.

3. Press the Power button to activate lights and sounds and feel the "power" of a KAIJUDO MASTER™.


3. Appuie sur le bouton de puissance pour activer les lumières et les sons, et pour sentir le «pouvoir» d'un KAIJUDO MASTER.


3. Presiona el botón de poder para activar las luces y los sonidos y sentir el "poder" de MAESTRO KAIJUDO.


4. Press and hold the Power button for 5 seconds to enter coin-toss mode. The lights will flash until MASTER FLAME plays a sound. If the lights stop flashing and stay on, you have won the Coin Toss! If the lights stop flashing and turn off, your opponent wins. Use this mode to battle with friends or to determine who plays the first card when playing a duel.

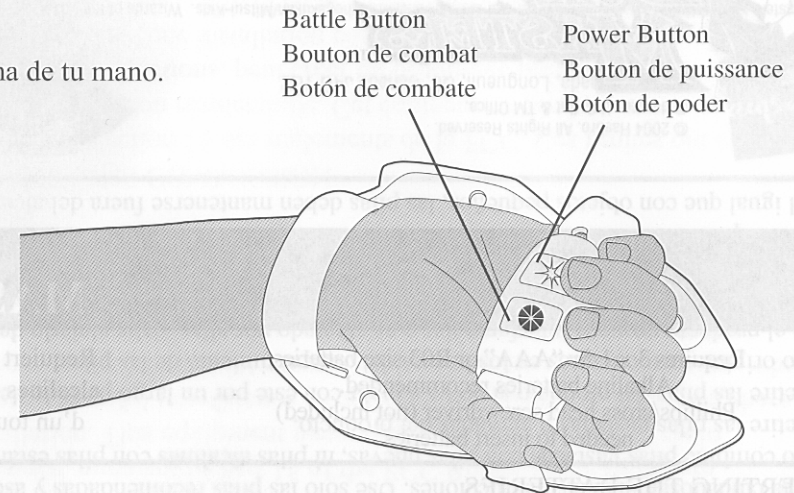
4. Appuie sur le bouton de puissance et maintiens-le enfoncé pendant 5 secondes pour entrer dans le mode du tirage au sort. Les lumières clignoteront jusqu'à ce que le MAÎTRE FLAMME émette un son. Si les lumières cessent de clignoter et restent allumées, tu as gagné le tirage au sort! Si les lumières cessent de clignoter et s'éteignent, ton adversaire gagne. Utilise ce mode de combat avec tes amis ou pour déterminer qui lancera la première carte lors d'un duel.

4. Presiona y mantén presionado por 5 segundos el botón de poder para entrar al modo lanza-moneda. Las luces destellarán hasta que MAESTRO LLAMAS emita un sonido. Si las luces cesan de destellar y se mantienen encendidas, has ganado el Lanza-Monedas. Si las luces cesan de destellar y se apagan, tu oponente gana. Con este modo puedes combatir con amigos o determinar quien juega la primera tarjeta en un duó.

*To play the  DUEL MASTERS trading card game, and recreate the battles of Shobu and his friends, you'll need the DUEL MASTERS starter set (sold separately). A DUEL MASTERS trading card booster pack for customizing and powering up your deck is included with this toy.

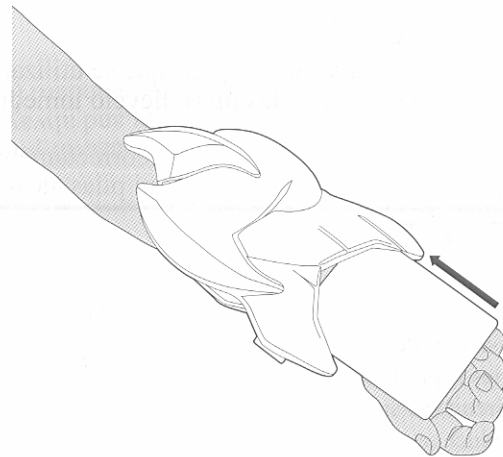
*Pour jouer au jeu de cartes à échanger  DUEL MASTERS et ainsi recréer les combats de Shobu et de ses amis, tu auras besoin de l'ensemble de base DUEL MASTERS (vendu séparément). Une trousse de départ DUEL MASTERS de cartes à échanger est incluse pour personnaliser et augmenter la puissance de tes cartes.

* Para jugar un juego de intercambio de tarjetas  DUEL MASTER, y recrear las batallas de Shobu y sus amigos, necesitarás el juego de base DUEL MASTER (se vende por separado). Un paquete impulsor DUEL MASTER incluido con este juguete para personalizar y aumentar el poder de tus tarjetas.

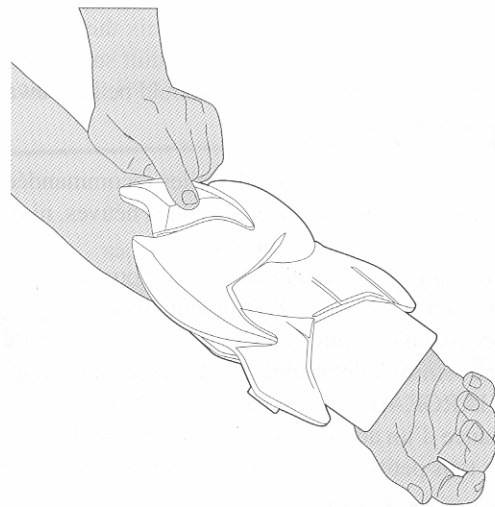


USING THE CARD SHOOTER
POUR UTILISER LE LANCE-CARTES
CÓMO USAR EL LANZA-TARJETAS

1. *Load only one card at a time* lengthwise into the card shooter as shown until a click is heard.
1. *Insère une carte à la fois* dans le sens de la longueur dans le lance-cartes comme indiqué jusqu'à ce que tu entendes un clic.
1. *Inserta una tarjeta a la vez* a lo largo del lanza-tarjetas tal como ilustrado hasta oír un clic.



2. Press launch button on play surface to shoot card.
2. Appuie sur le bouton de lancement pour tirer une carte sur la surface de jeu.
2. Presiona el botón de lanzamiento para lanzar una tarjeta en la superficie del juego.



3. Master the Card Catch! Shoot your card straight up and snatch it out of the air!
3. Exerce-toi à attraper les cartes comme un as! Tire ta carte dans les airs et cherche à l'attraper!
3. ¡Intenta atrapar las tarjetas como un experto! ¡Lánzalas en el aire y trata de agarrarlas!

FCC STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy, and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and the receiver.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION

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.