

TO PLAY: POUR JOUER :

SET UP

1. Close DRAWBRIDGE door *and lock*. Close HALL OF SECRETS door *and lock*. Close TRAP DOOR on walkway.
2. Turn power "on". On/off switch is located near the COMMAND CENTER.

MISE EN MARCHÉ

1. Fermer la porte PONT-LEVIS et la verrouiller. Fermer la porte de la CHAMBRE DES SECRETS et la verrouiller. Refermer la TRAPPE sur la passerelle.
2. Mettre sous tension (On). L'interrupteur « marche/arrêt » est situé près du CENTRE DE COMMANDE.

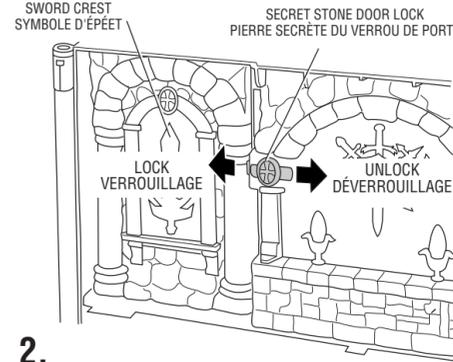


1. **DRAWBRIDGE**
 - Pass Golden Key, He-Man® figure (not included), or other Masters of the Universe figure (not included) **slowly** over SENSOR PAD and follow castle command/instruction.

1. **PONT-LEVIS**
 - Glisser la clé dorée, une figurine He-Man (non comprise) ou une figurine Masters of the Universe (non comprise) **lentement** sur le DÉTECTEUR et suivre les instructions et indications du château.

- After figure enters Castle, close DRAWBRIDGE door and lock.

- Une fois la figurine à l'intérieur du château, refermer la porte PONT-LEVIS et la verrouiller.



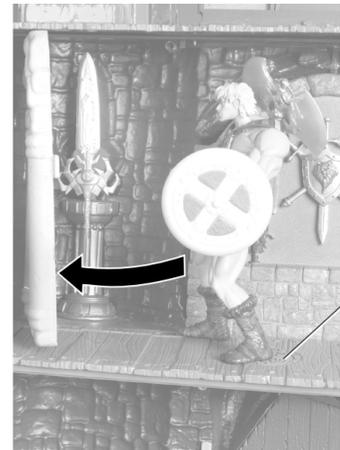
2.

HALL OF SECRETS WITH HEROIC WARRIORS

- Pass Golden Key, He-Man® figure (not included), or other Masters of the Universe figure (not included) **slowly** over SENSOR PAD and follow castle command/instruction.
- If the HALL OF SECRETS has opened, close it and lock.

CHAMBRE DES SECRETS AVEC FIGURINES HÉROÏQUES :

- Glisser la clé dorée, une figurine He-Man (non comprise) ou une figurine Masters of the Universe (non comprise) **lentement** sur le DÉTECTEUR et suivre les instructions et indications du château.
- Si la porte de la CHAMBRE DES SECRETS est ouverte, la refermer et la verrouiller.



3.

TRAP DOOR WITH EVIL ENEMIES

- Pass Master of the Universe figure (not included) **slowly** over the sensor pad and follow castle commands. Place evil figure in front of HALL OF SECRETS.
- The trap door will open and drop figure into dungeon.
- After trap door has opened, close it.

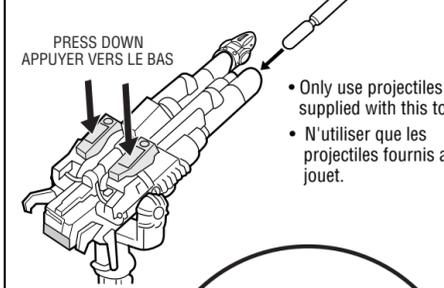
TRAPPE AVEC FIGURINES ENNEMIES :

- Glisser une figurine Masters of the Universe (non comprise) **lentement** sur le DÉTECTEUR et suivre les instructions et indications du château.
- La TRAPPE pourrait s'ouvrir et laisser tomber la figurine dans le cachot.
- Après que la TRAPPE aura été ouverte, la refermer.



- The COMMAND CENTER allows you to activate the TRAP DOOR, HALL OF SECRETS and DRAWBRIDGE without using the Golden Key or a figure.
- Push and release button to hear sounds.
- If button is held for 3 seconds, you will hear "trap door is armed". Release. The next time you press the button the trap door will open.
- If button is held for longer than 3 seconds, the HALL OF SECRETS and DRAWBRIDGE will open.

- Le centre de commande permet d'actionner la TRAPPE, la CHAMBRE DES SECRETS et la porte PONT-LEVIS sans utiliser la CLÉ DORÉE ou une figurine.
- Appuyer et relâcher le bouton pour entendre les sons.
- Si le bouton est maintenu enfoncé durant 3 secondes, vous entendrez « Trap door armed » (trappe activée). La prochaine fois que le bouton sera enfoncé, la trappe s'ouvrira.
- Appuyer et maintenir le bouton enfoncé durant plus de 3 secondes pour ouvrir la CHAMBRE DES SECRETS et la porte PONT-LEVIS.



- Load and fire cannon or drop front parapet door to dump rocks (not included) or other items on evil figures at front gate. Turn off power switch when play is finished.
- Charger et tirer du canon ou faire basculer la porte frontale du parapet afin de laisser tomber des pierres (non fournies) ou autres objets sur les ennemis devant la porte d'entrée. Lorsque le jeu est terminé, mettre le jouet hors fonction à l'aide de l'interrupteur.

U.S.A. CONSUMER INFORMATION
INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR EN LOS E.U.A.

YOU CAN TELL IT'S MATTEL™ • ¡ES FÁCIL SABER QUE ES MATTEL!
 Call us toll-free (1-800) 524-7075 or write with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 9:00 a.m.-5:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.
 Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A.

CANADIAN CONSUMER INFORMATION
SERVICE À LA CLIENTÈLE CANADIENNE

YOU CAN TELL IT'S MATTEL™ • MATTEL, RIEN DE TEL
 IN CANADA YOU MAY CALL US FREE AT 1-800-665-MATTEL (6288) Monday-Friday, 9:00 a.m.-5:00 p.m. EST. Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Fremont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2

QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTEL (6288) du lundi au vendredi, de 9 h à 17 h (HEU). Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155 boul. Fremont, Mississauga, Ontario L5R 3W2

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963. CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ CUMPLA CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD.

TROUBLE SHOOTING • DÉPANNAGE

- If the SENSOR PAD does not respond to the Masters of the Universe figure or the Golden Key:
 - Turn the power "Off", and then back "On". Note: The Castle Grayskull will automatically go into "Sleep Mode" after approximately 1 minute of inactivity, to conserve battery power.
 - Press the COMMAND CENTER button to wake up toy.
 - Make sure right foot passes completely over the SENSOR PAD/DRAGON SYMBOL (area marked by Dragon symbol). There are 2 SENSOR PADS in the castle:
 - on the floor of the castle entrance
 - on the floor of the second floor walkway inside the castle
 - There may be a short delay for the castle to respond after the figure is passed over the SENSOR PAD. Wait a few seconds, then re-try by passing figure SLOWLY over the SENSOR PAD.
 - Pass right foot in a slow CIRCULAR MOTION over SENSOR PAD. Make sure bottom of foot is in full contact with SENSOR PAD.
- If the wrong doors seem to open:
 - Make sure all doors are closed and locked BEFORE passing the Master of the Universe figure over the SENSOR PAD. Lock doors by sliding the secret stone/lock to the LEFT.
 - Make sure to follow the castle command/instruction to unlock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.

- If the door stays closed when the Masters of the Universe figure passes over the SENSOR PAD:
 - Make sure to follow the castle command/instruction to unlock the correct door. Unlock door by sliding the lock to the right.
 - Not all figures have access the HALL OF SECRETS door. They include: He-Man®, Prince Adam™, Man-at-Arms®, Orko™, and the Golden Key.
 - Not all figures will activate the TRAP DOOR. They include: Skeletor®, Beast Man™, Mer-Man™, and Tri-Klops™. Only the Evil Enemies figures can open the Trap door.

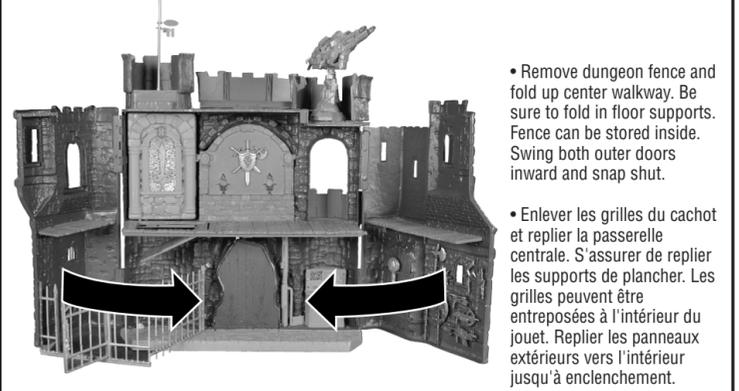
- Si le DÉTECTEUR ne répond pas à la présence d'une figurine Masters of the Universe® ou de la clé dorée :
 - Mettre le jeu hors fonction (Off), puis remettre en marche (On). Remarque : Le château « Castle Grayskull » entrera automatiquement en mode de veille après environ 1 minute d'inactivité afin de préserver les piles.
 - Appuyer sur le bouton du CENTRE DE COMMANDE afin de réactiver le jouet.
 - S'assurer que le pied droit de la figurine passe sur le DÉTECTEUR ou le SYMBOLE DE DRAGON. Le jouet est doté de 2 DÉTECTEURS :
 - à l'entrée du château, au sol
 - sur la passerelle au deuxième étage à l'intérieur du château
 - Il peut y avoir un court délai de réaction après que la figurine aura été passée sur un DÉTECTEUR. Attendre quelques secondes, puis réessayer en passant de nouveau la figurine LENTEMENT sur le DÉTECTEUR.
 - Glisser le pied droit dans un MOUVEMENT CIRCULAIRE sur le DÉTECTEUR. S'assurer que le dessous du pied est bien en contact avec le DÉTECTEUR.

- Si une mauvaise porte s'ouvre :
 - S'assurer que toutes les portes sont fermées et verrouillées AVANT de passer une figurine Masters of the Universe sur un DÉTECTEUR. Verrouiller la porte en glissant la pierre secrète de verrou de porte vers la gauche.
 - Suivre les indications du château pour déverrouiller la bonne porte. Déverrouiller la porte en glissant le verrou vers la droite.

- Si la porte demeure fermée lorsqu'une figurine Masters of the Universe passe sur un DÉTECTEUR :
 - S'assurer de suivre les indications du château afin de déverrouiller la bonne porte. Déverrouiller la porte en glissant le verrou vers la droite.
 - Ce ne sont pas toutes les figurines qui ont accès à la CHAMBRE DES SECRETS. Seules quelques figurines héroïques peuvent ouvrir la porte de la CHAMBRE DES SECRETS. Il s'agit des figurines : He-Man, Prince Adam, Man-at-Arms, Orko ainsi que la clé dorée.
 - Ce ne sont pas toutes les figurines qui peuvent actionner la TRAPPE. Seules les figurines ennemies peuvent ouvrir la TRAPPE. Il s'agit des figurines : Skeletor, Beastman, Merman et Tri-Clops.

STORAGE ENTREPOSAGE

- Place GOLDEN KEY and weapons onto right wall as shown.
- Poser la CLÉ DORÉE et les armes sur le mur de droite comme illustré.



- Enlever les grilles du cachot et replier la passerelle centrale. S'assurer de replier les supports de plancher. Les grilles peuvent être entreposées à l'intérieur du jouet. Replier les panneaux extérieurs vers l'intérieur jusqu'à enclenchement.

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 receiver.
 Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
 Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Mattel Inc.
 333 Continental Blvd.
 El Segundo, CA
 (310) 252-2400

NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.*

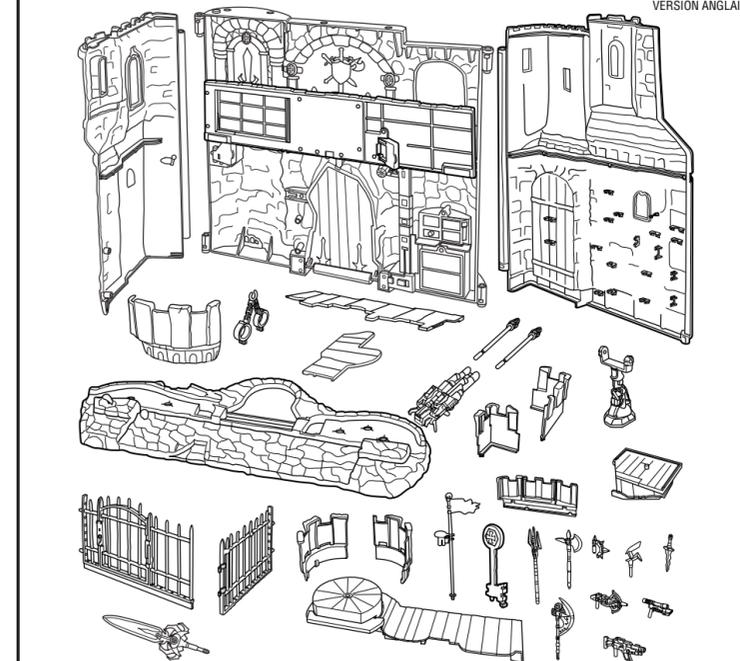
THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

* CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA. L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes : (1) il ne doit pas produire de brouillage et (2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.



CASTLE GRAYSKULL® Playset
 55790-0820 G1
 5+

- CONTENTS:** Requires 4 "AA" alkaline batteries (not included). Keep these instructions for future reference as they contain important information.
- CONTIENT:** Fonctionne avec 4 piles alcalines LR6 (AA), non incluses. Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin.



WARNING: CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.

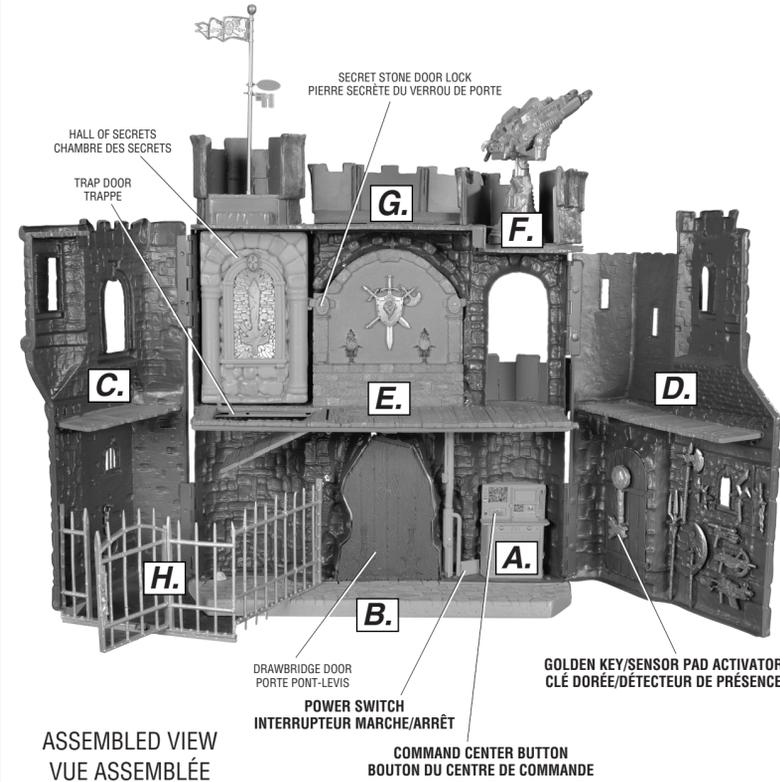
ATTENTION: NE CONVIENT PAS aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-7075.
 Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us toll free at 1-800-665-6288.
 Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 0162850303.

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Affairs Service - 1300 135 312.
 Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Sillc 145, 94523 Rungris Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com.
 Mattel East Asia Ltd, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, China.

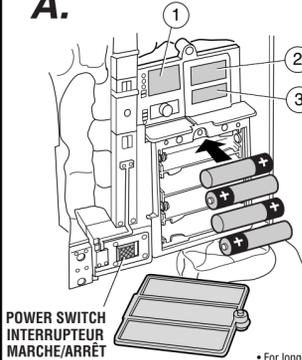
- Refer to the letters on the castle to help with assembly steps.
- Se référer aux lettres sur le château afin de faciliter l'assemblage.



ASSEMBLY: ASSEMBLAGE:

A.

- Apply labels 1, 2 and 3
- Apposer les autocollants 1, 2 et 3.



INSTALL BATTERIES INSTALLATION DES PILES

- Remove battery cover and set aside. Insert four (4) "AA" alkaline batteries as indicated. Replace cover.
- Move switch to the left to turn on power.

- Enlever le couvercle du compartiment des piles. Insérer quatre (4) piles alcalines AA comme illustré. Remettre le couvercle en place.
- Mettre le jouet en marche en glissant l'interrupteur vers la gauche.

Replace batteries when lights dim or sound distorts.
Remplacer les piles si les lumières ou les sons s'atténuent.

- For longer life use only alkaline batteries.
- Utiliser des piles alcalines pour une durée de vie plus longue.

BATTERY SAFETY INFORMATION

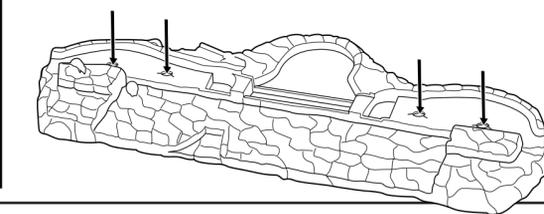
1. Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
2. Rechargeable batteries are to be removed from the product before they are charged.
3. If rechargeable batteries are used, they are only to be charged under adult supervision.
4. Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
5. Do not mix old batteries and new batteries.
6. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
7. Be sure to insert batteries with the correct polarities and always follow the toy and battery manufacturers' instructions.
8. Exhausted batteries are to be removed from the product.
9. The supply terminals are not to be short-circuited.
10. Dispose of batteries safely. Do not dispose of in a fire as batteries may explode or leak.

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES

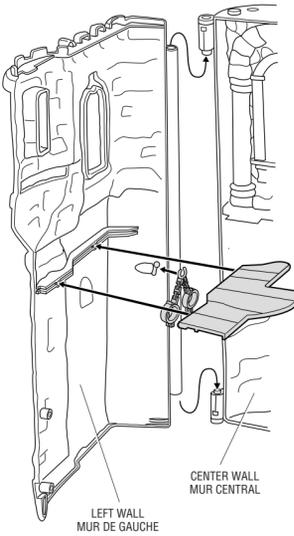
1. Ne pas recharger des piles non-rechargeables.
2. Retirer les piles rechargeables du produit avant de les recharger.
3. Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
4. Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
5. Ne jamais mélanger des piles vieilles avec des piles neuves.
6. N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées, ou des piles équivalentes.
7. Veiller à bien respecter le sens des polarités (+) et (-), et toujours suivre les indications des fabricants du jouet et des piles.
8. Toujours retirer les piles usées du produit.
9. Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
10. Jeter les piles usagées dans un conteneur réservé à cet usage.

B.

- Align pins on bottom of CENTER WALL and snap onto base.
- Aligner les pattes de fixation sous le MUR CENTRAL et enclencher en place sur la base.



C.



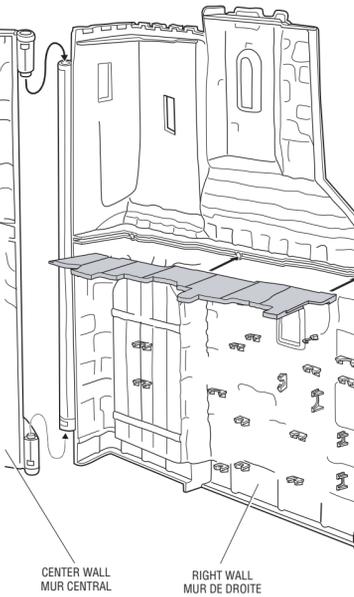
- Attach walkway and shackles as shown to LEFT WALL.
- Attach LEFT WALL to CENTER WALL. **Note:** Hinge pins on CENTER WALL are spring-loaded and can be depressed to help connect side walls to CENTER WALL.

- Fixer la passerelle et les fers sur le MUR DE GAUCHE comme illustré.
- Fixer le MUR DE GAUCHE sur le MUR CENTRAL. Remarque : Le MUR CENTRAL est doté de charnières à ressort pouvant être enfoncées afin de faciliter la mise en place des murs latéraux sur le MUR CENTRAL.

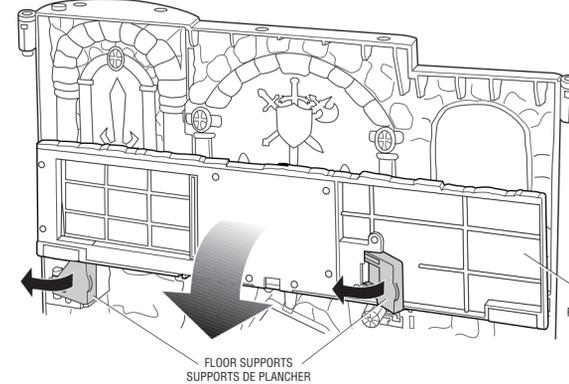
D.

- Attach walkway to RIGHT WALL.
- Attach RIGHT WALL to CENTER WALL. **Note:** Hinge pins on CENTER WALL are spring loaded and can be depressed to help connect side walls to CENTER WALL.

- Fixer la passerelle sur le MUR DE DROITE.
- Fixer le MUR DE DROITE sur le MUR CENTRAL. Remarque : Le MUR CENTRAL est doté de charnières à ressort pouvant être enfoncées afin de faciliter la mise en place des murs latéraux sur le MUR CENTRAL.



E.

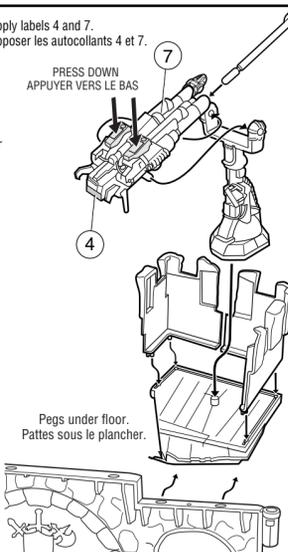


F.

- Apply labels 4 and 7.
- Apposer les autocollants 4 et 7.

- Assemble right parapet and cannon as shown.
- Align the two pegs under floor and snap onto top right of center wall.
- Load projectiles. Press triggers to fire projectiles. Only use projectiles provided supplied with this toy.

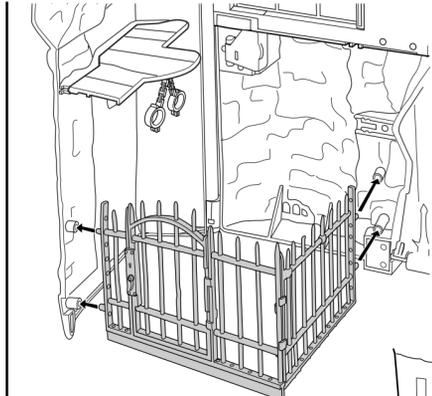
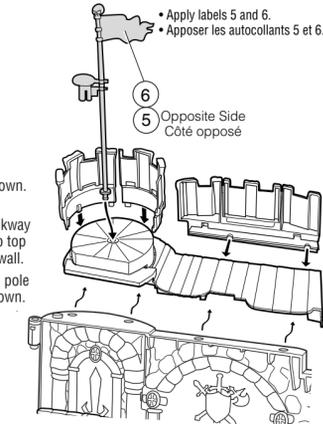
- Fixer le parapet de droite et le canon comme illustré.
- Aligner les deux pattes de fixation sous le plancher et enclencher en place sur le dessus droit du mur central.
- Charger les projectiles. Appuyer sur les gâchettes afin de lancer les projectiles. N'utiliser que les projectiles fournis avec le jouet.



G.

- Assemble left parapet as shown.
- Align pegs on bottom of walkway and snap onto top left of center wall.
- Assemble flag pole to floor as shown.

- Fixer le parapet de gauche comme illustré.
- Aligner les pattes de fixation sous le parapet et enclencher en place sur le dessus gauche du mur central.
- Fixer la hampe de drapeau comme illustré.



H.

- Snap fence together and insert into dungeon wall slots as indicated. Gate opens and closes.

- Joindre les grilles et les insérer dans les trous aménagés dans les murs du cachot comme illustré. Les grilles s'ouvrent et se ferment.

FRONT ASSEMBLY: ASSEMBLAGE DE LA FAÇADE:

- Attach balcony as shown.
- Fold down sensor pad.
- Fixer le balcon comme illustré.
- Abaisser le détecteur de présence.

Note: If front doorway dis-assembles, line up slot and press back in place.
Note : Si la porte se détache, aligner les rainures et réembôter la porte en place.

SENSOR PAD/ DRAGON SYMBOL
DÉTECTEUR/SYMBOLLE DE DRAGON